

Ví dụ:



Hình 1



Hình 2



Hình 3

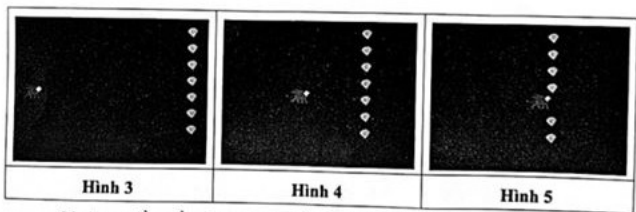
**Câu 3: (8 điểm) Trò chơi**

Em hãy sử dụng phần mềm Scratch 3.0 để thiết kế trò chơi với phong nền **Backdrops**, điều sư **Griffin** và 7 viên kim cương **Crystal**. Chương trình bắt đầu khi nhấn lá cờ, lúc này điều sư **Griffin** và 7 viên kim cương **Crystal** xuất hiện tại vị trí như **Hình 3**.

Khi bắt đầu chương trình các viên kim cương **Crystal** sẽ di chuyển về bên trái màn hình với tốc độ 2 bước trong 0.1 giây đến khi chạm màn hình thì biến mất.

Khi nhấn phím mũi tên trái ←, mũi tên phải →, mũi tên lên ↑, mũi tên xuống ↓ thì điều sư **Griffin** sẽ di lùi phía trái, đi tới phải, đi lên, đi xuống tương ứng như **Hình 4**.

Khi điều sư **Griffin** chạm vào viên kim cương **Crystal**, thì viên kim cương đó mất đi (biến đi) như **Hình 5**.



Sử dụng phần mềm Scratch 3.0 để viết chương trình theo yêu cầu đề bài và lưu lại với tên tập tin là **bai3.sb3**.

-----Hết-----