BÀI TẬP SESSION 6

Ex1:

Sprite liên tục đi thành hình vuông

Ex3:

A, B, C sai

D đúng

Ex4:

Kết quả: khi sprite có x > 240 thì sprite sẽ xuất hiện tại x = -240

Ex5:

Sprite di chuyển liên tục qua lại 2 cạnh sân khấu

Ex7:

Với lệnh 180 độ, con bọ sẽ di chuyển liên tục qua lại trên 1 quỹ đạo đường kính cố định của hình tròn

Với lệnh 170 độ, con bọ di chuyển lần lượt trên từng quỹ đạo đường kính hình tròn

Ex10:

Nếu muốn tạo 1 góc 30 độ thì dùng lệnh “TURN” quay 150 độ