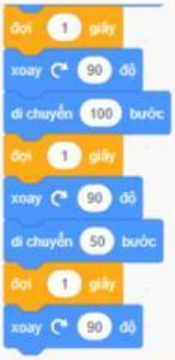
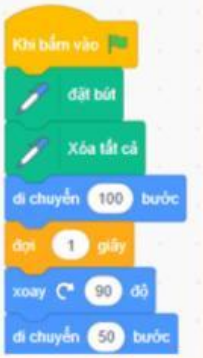
NGÔI SAO MAY MẮN

Câu 1. Hãy nêu các việc cần thực hiện để tạo chương trình điều khiển cô bọ cánh cứng di chuyển hướng xuống dưới rồi trở về vị trí xuất phát (theo các cạnh của hình chữ nhật).

Lập trình cho nhân vật bọ cánh cứng các lệnh sau:

Xóa nhân vật mèo và thêm nhân vật bọ cách cứng.





Câu 2: Hãy nêu các việc cần thực hiện để tạo chương trình điều khiển chú cá bơi dưới nước.

Lập trình cho nhân vật cá:

Đổi phông nền thành dưới nước

Xóa nhân vật mèo và thêm nhân vật cá

LIVEWORKSHEETS