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.

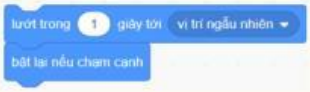
Câu 2: Hãy nêu các việc cần thực hiện để tạo chương trình điều khiển chú cá bơi dưới nước.

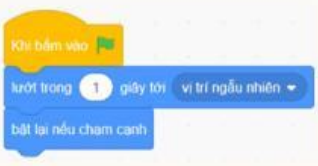
Tạo chương trình điều khiển chú cá di chuyển trong sân khấu

Chọn phông nền sân khấu phù hợp

Xóa nhân vật hiện tại và thêm nhân vật chú cá

Để chú cá di chuyển như đang bơi, sử dụng nhiều lần khối lệnh:





LIVEWORKSHEETS