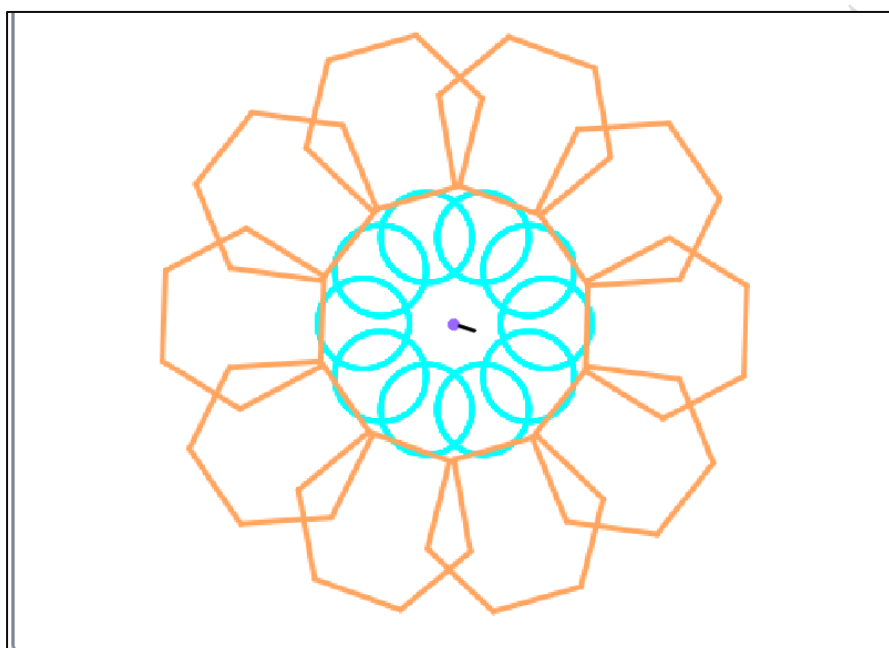

TẠO THƯ MỤC TRONG Ổ ĐĨA D VỚI TÊN NHƯ SAU:

HO VA TEN_SCRATCH

Thực hiện làm các bài tập sau lưu vào thư mục vừa tạo.

BAI 1.3đ Tạo tập tin với tên **BAI 1. SCRATCH** rồi thực hiện vẽ hình sau và lưu vào thư mục **HO VA TEN_SCRATCH** vừa tạo trong ổ đĩa D.



- Tạo block vẽ vòng tròn có bán kính 25. **0.5đ**
- Tạo chương trình chính. Độ dài từ tâm đến vị trí cần vẽ đường tròn là $2 \times$ bán kính. Vẽ 10 vòng tròn như hình. **01đ**
- Tạo block vẽ hình lục giác. Cạnh hình lục giác gấp đôi bán kính. **0.5đ**
- Thêm vào chương trình chính 10 hình lục giác như trên. Độ dài từ tâm đến điểm vẽ hình lục giác là $3 \times$ bán kính + 2. **1đ**

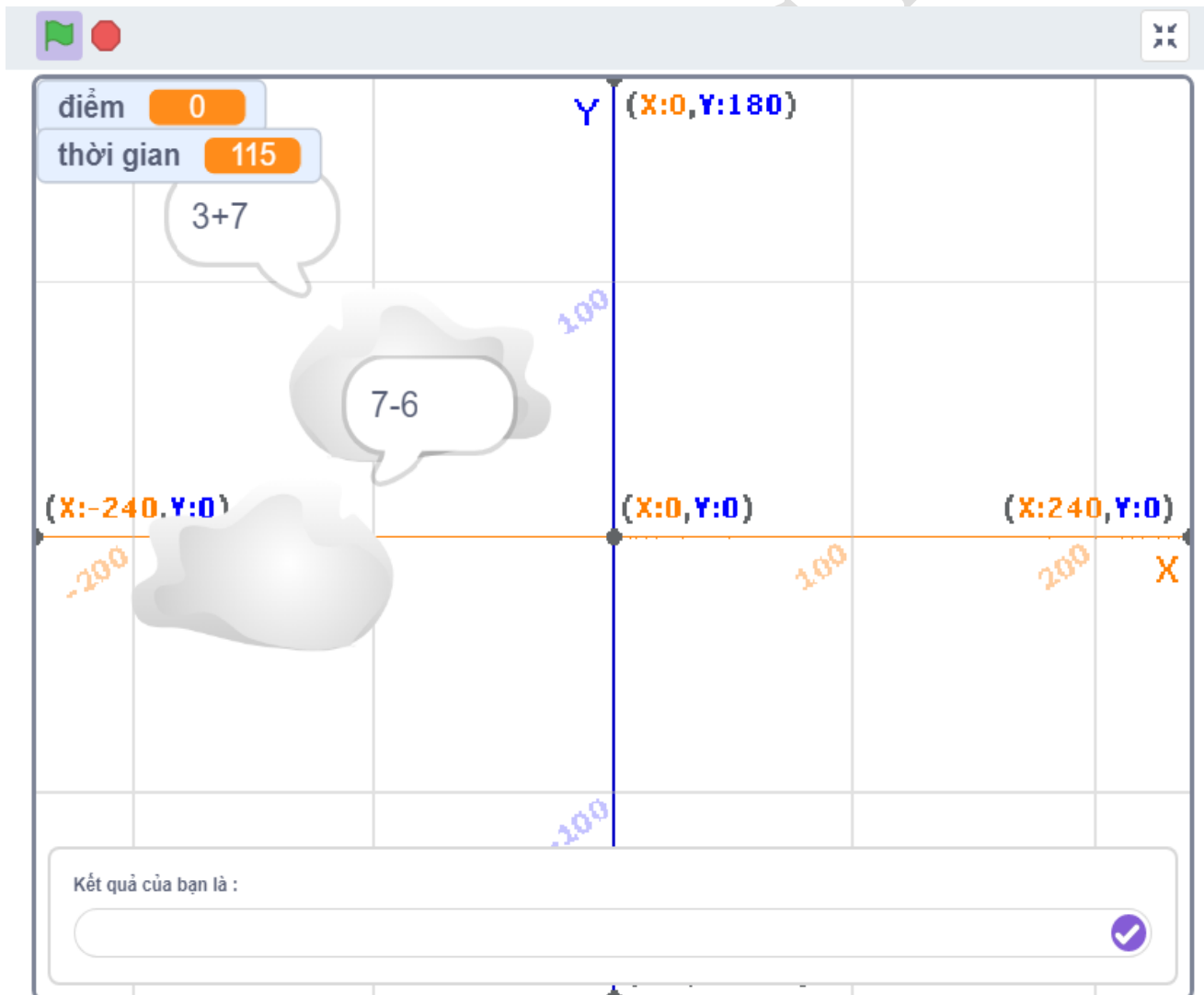
Lưu ý: Hình vẽ đi từ tâm và sử dụng 2 nhóm lệnh lặp. Mỗi nhóm lặp 10 lần.

BÀI 2. 3đ Tạo tập tin với tên **BAI 2. SCRATCH** và lưu vào thư mục tên mình đã tạo.

Thực hiện tạo các nhóm lệnh sau cho nhân vật.

1. **Khi nhấn phím 1**, nhập vào danh sách một dãy số nguyên. Số lượng phần tử trong danh sách phải lớn hơn 10. **0.5đ**
2. **Khi nhấn phím 2**, In ra màn hình các số chẵn trong dãy. Kiểm tra số chẵn bằng lệnh **if n chia lấy dư với 2=0** thì là số chẵn. **1đ**
3. **Khi nhấn phím 3**, In ra giá trị lớn nhất trong dãy. **0.5đ**
4. **Khi nhấn phím 4**, In ra các số chia hết cho 5 trong dãy. **n chia lấy dư với 5 = 0** là chia hết cho 5. **1đ**

BÀI 3. 4đ Tạo tập tin với tên **BAI 3. SCRATCH** và lưu vào thư mục tên mình đã tạo



Tạo game theo ý tưởng như sau:

5. Nhân vật đám mây có 2 hướng di chuyển: từ trái qua phải và từ phải qua trái. Trong khi di chuyển thì xuất hiện bóng nói in các phép tính cộng và trừ hai số lấy ngẫu nhiên. Đồng thời bên dưới màn hình xuất hiện hộp thoại yêu cầu người chơi nhập vào kết quả của phép tính.
6. Khi người chơi nhập đúng kết quả thì đám mây biến mất và điểm được cộng lên 1. Nếu người chơi trả lời không đúng hoặc không trả lời thì đám mây sẽ đi thẳng chạm cạnh và biến mất, khi đám mây biến mất trong trường hợp này thì nếu điểm người chơi >1 sẽ bị chương trình trừ đi 1 điểm.
7. Thời gian chơi một hiệp là 120 phút.

Chương trình sẽ gồm các nhóm lệnh sau

1. Nhóm lệnh làm xuất hiện hộp thoại nhập kết quả bên dưới màn hình sân khấu. **0.5đ**
2. Nhóm lệnh đặt giá trị điểm = 0. **0.25đ**
3. Nhóm lệnh tính thời gian. **0.25đ**
4. Nhóm lệnh đặt hướng cho đám mây và tiến hành tạo bản sao. Thời gian tạo bản sao từ 3 đến 7 giây. **1đ**
5. Nhóm lệnh 1 của bản sao: cho bản sao di chuyển về 2 phía màn hình sân khấu và trừ điểm nếu điểm lớn hơn 0. **1đ**
6. Nhóm lệnh 2 của bản sao: tạo bóng nói cho bản sao hiển thị phép tính ngẫu nhiên cho và cộng điểm cho người chơi khi trả lời đúng với kết quả đang hiển thị. **1đ**



HẾT