

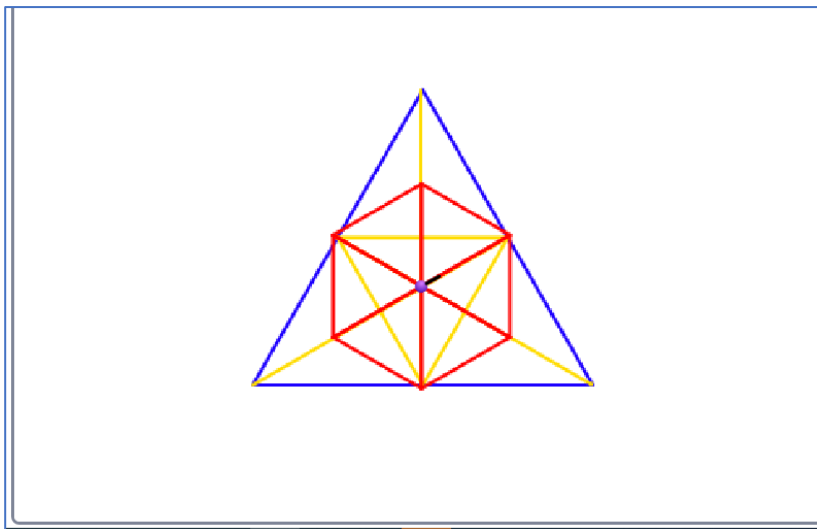
**ĐỀ 3:**

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.

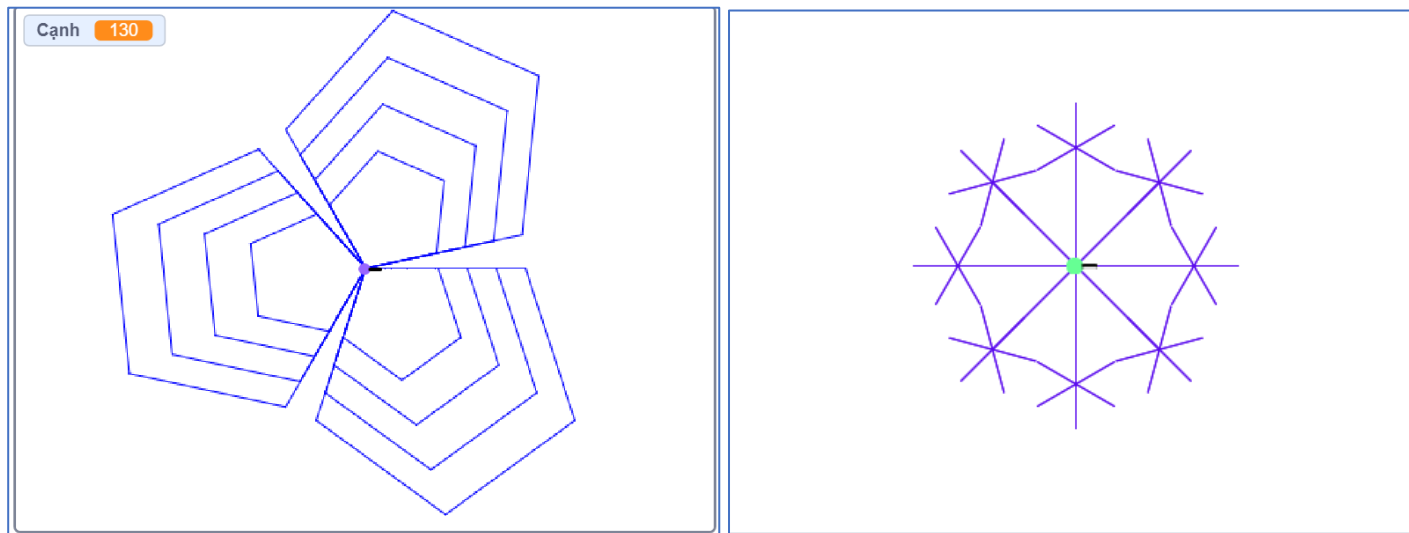
**BAI 1.(2đ)**Tạo tập tin với tên **BAI 1. SCRATCH** rồi thực hiện vẽ hình sau và lưu vào thư mục **HO VA TEN\_SCRATCH** vừa tạo trong ổ đĩa D.



- Tạo block vẽ hình tam giác đều có tham số cạnh. **0.5đ**  
Cạnh tam giác to 200  
Cạnh tam giác nhỏ hơn 100  
Cạnh tam giác cuối cùng 60
- Vẽ tam giác màu xanh và các đường chéo màu vàng. **0.5đ**
- Vẽ tam giác màu vàng. **0.5đ**
- Vẽ 6 hình tam giác màu đỏ. **0.5đ**

**Lưu ý:** Cần sử dụng nhóm lệnh lặp

**Bài 2.(2đ)** Tạo tập tin với tên **BAI 2. SCRATCH** rồi thực hiện vẽ hình sau và lưu vào thư mục **HO VA TEN\_SCRATCH** vừa tạo trong ổ đĩa D.



### Hình 1. Khi nhấn phím 1

- Tạo block vẽ hình ngũ giác với tham số cạnh **0.25đ**
- Tiến hành tạo 5 hình ngũ giác, hình ngũ giác nhỏ bên trong có cạnh 50. Mỗi cạnh cách nhau 20. **0.5đ**
- Tạo 3 nhóm hình ngũ giác đồng tâm như hình trên. **0.25đ**

### Hình 2. Khi nhấn phím 2

- Tạo block vẽ hoa tuyết nhỏ với tham số cạnh. **0.5đ**
- Vẽ 8 cánh hoa tuyết lớn đồng tâm. **0.5đ**

**BÀI 3.(2đ)** Tạo tập tin với tên **BAI 3. 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 một dãy số nguyên. Độ dài của dãy số phải lớn hơn 10. **1đ**
2. **Khi nhấn phím 2**, In ra màn hình số lớn nhất trong dãy đó. **0.5đ**
3. **Khi nhấn phím 3**, In ra tổng các giá trị trong dãy số. **0.5đ**

**BÀI 4.(1đ)** Tạo tập tin với tên **BAI 4.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 bán kính hình tròn. Điều kiện nhập là bán kính hình tròn phải  $>0$ . **0.5đ**

2. **Khi nhấn phím 2**, in ra màn hình chu vi và diện tích của hình tròn đó. **0.5đ**

**BÀI 5.(3đ)** Tạo tập tin với tên **BAI 5. SCRATCH** và lưu vào thư mục tên mình đã tạo  
**Tạo game theo ý tưởng như sau:**

1. Tạo nền và nhân vật. **0.5đ**

2. Nhân vật **quả bóng** tạo bản sao và luôn bay từ dưới lên. Trong lúc bay nếu chạm vào chuột trong lúc chuột được nhấn thì bóng sẽ bị bẻ và điểm sẽ tăng lên. **2đ**

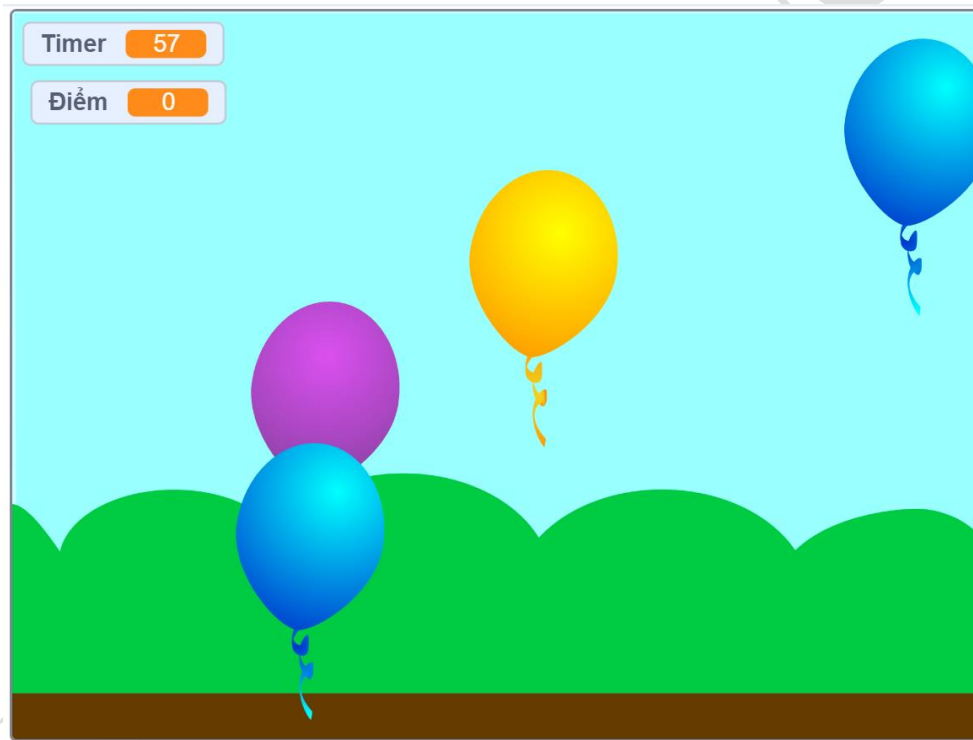
**Đồng hồ báo giờ sẽ chạy từ 0 đến 60**

Nếu hết thời gian mà điểm  $>200$  thì phát lệnh **Thắng**

Nếu hết thời gian mà điểm  $\leq 200$  thì phát lệnh **Thua**

3. Nhân vật **Win** sẽ ẩn đi đến khi nhận lệnh **Thắng** thì hiện ra. **0.25đ**

4. Nhân vật **GameOver** ẩn đi đến khi nhận lệnh **Thua** thì hiện ra. **0.25đ**



# HẾT

TIN HỌC TRƯỜNG THỊNH