

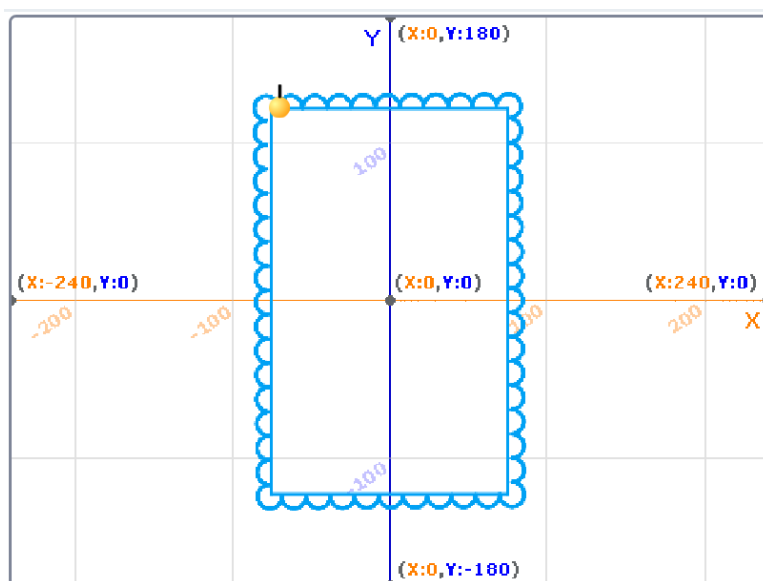
**ĐỀ 5:**

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.

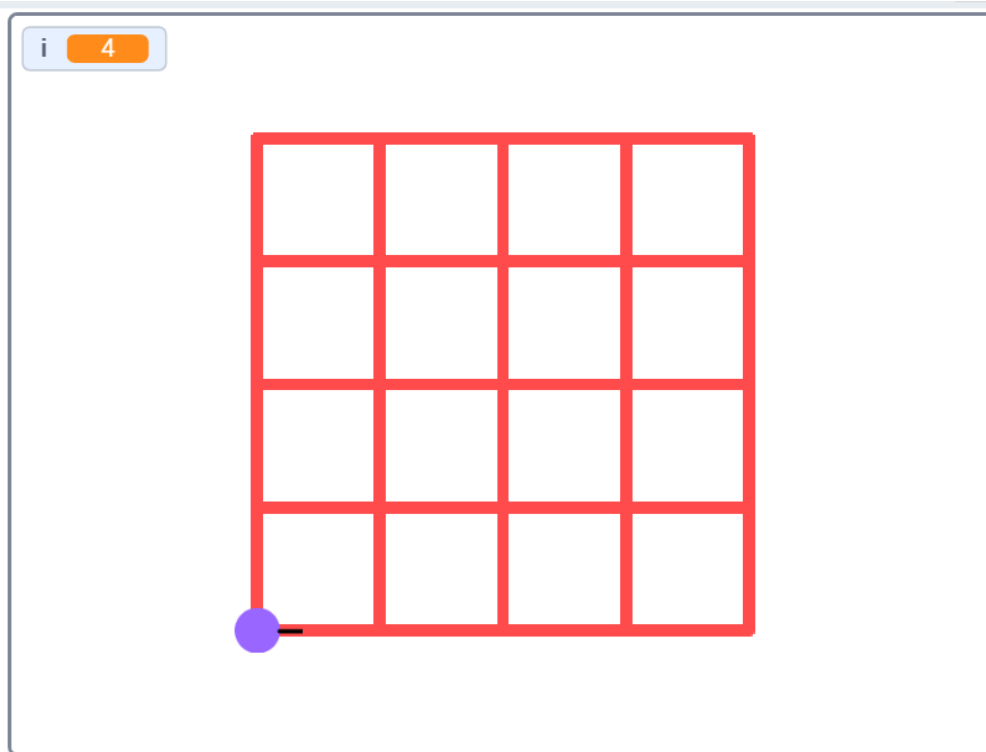
**BAI 1.(3đ)** Tạo tập tin với tên **BAI 1. SCRATCH** rồi thực hiện vẽ hình sau và lưu vào thư mục **HO VA TEN\_SCRATCH** vừa tạo trong ổ đĩa D.



- Tạo block vẽ hình chữ nhật với tham số cr=150, cd = 245 (1đ)
- Tạo block vẽ cung tròn với tham số là **cung (1đ)**
  - + cung 1 = 180 (1/2 đường tròn)
  - + cung 2=(360/4)\*3 (3/4 đường tròn)
- Tạo chương trình chính (1đ)
  - Trước khi vẽ cung đầu tiên ta cần di chuyển vào 4.5 bước
  - Vẽ cung tròn với tham số bán kính = 7.7

**Lưu ý:** Cần sử dụng nhóm lệnh lặp

**Bài 2.(1đ)** 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.



- Tạo block vẽ hình vuông cạnh 60. **0.5đ**
- Khi nhấn vào phím 1 hình trên. **0.5đ**

**BÀI 3.(2đ)** Tạo tập tin với tên **BAI3.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 danh sách số nguyên. Số lượng phần tử trong danh sách phải lớn hơn 10. **1đ**
2. **Khi nhấn phím 2**, sắp xếp danh sách theo thứ tự tăng dần. **1đ**

**BÀI 4.(2đ)** Tạo tập tin với tên **BAI 4.SCRATCH** và lưu vào thư mục tên mình đã tạo.

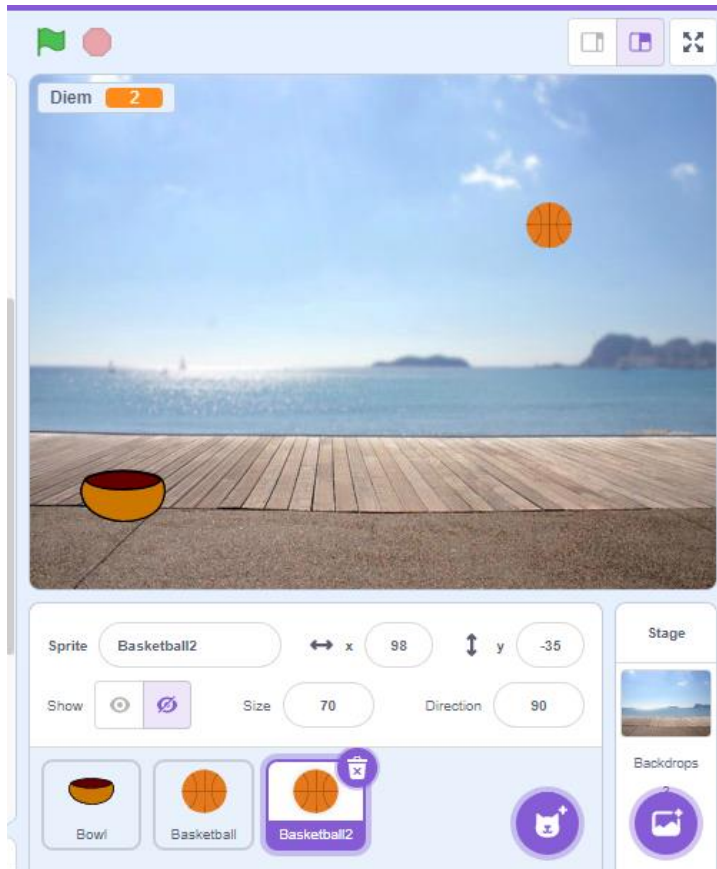
Thực hiện tạo các nhóm lệnh sau cho nhân vật.

1. **Khi nhấn phím 1**, Nhập vào 2 danh sách: DS số gồm 9 số tự nhiên, DS kí tự gồm các kí tự trong bảng chữ cái tiếng anh. **1đ**
2. **Khi nhấn phím 2**, Nhập vào một dãy gồm kí tự có độ dài lớn hơn 10 gồm chữ và số. Đếm xem trong dãy có bao nhiêu chữ và bao nhiêu số. Thông báo kết quả ra màn hình. **2đ**

**BÀI 5.(2đ)** Tạo tập tin với tên **BAI 5. SCRATCH** và lưu vào thư mục tên mình đã tạo

**Tạo trò chơi theo ý tưởng như sau:**

1. Tạo nền và nhân vật. **0.5đ**



2. Nhân vật **cái tô** có nhiệm vụ di chuyển qua phải hoặc qua trái để hứng bóng. Nếu hứng được bóng (nghĩa là bóng chạm vào tô) thì sẽ tăng điểm lên. **0.5đ**

3. Nhân vật **quả bóng 1** sẽ xuất hiện tại một vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu nhưng tọa độ y phải luôn là 180, và luôn thay đổi y một lượng là -5 để đi xuống cho đến khi tọa độ  $< 170$  thì lại xuất hiện lại vị trí ban đầu hoặc nếu chạm phải tô cũng sẽ quay về vị trí ban đầu. **Quả bóng thứ 2** giống quả bóng thứ nhất. **1đ**



# HẾT