

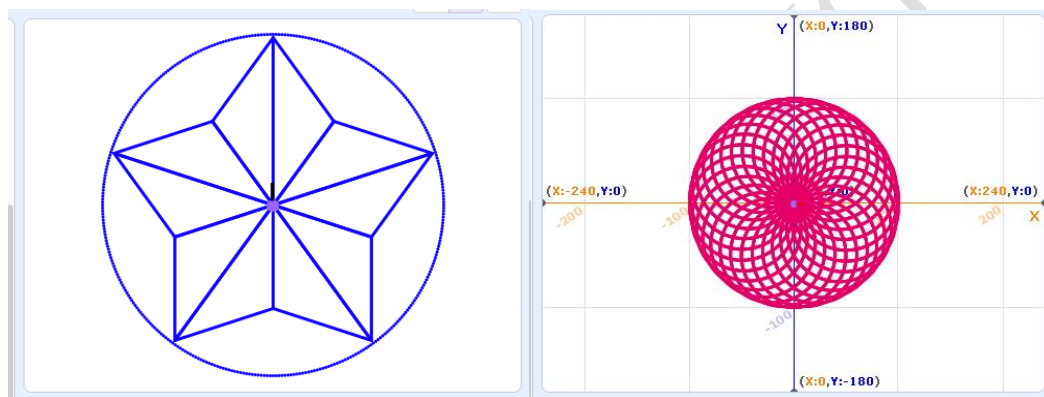
**ĐỀ 6:**

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.

**Khi nhấn phím 1**

Bán kính đường tròn to bên ngoài là 165

- Tạo block vẽ đường tròn với tham số bán kính **(0.5đ)**
- Tạo block vẽ hình thoi với tham số cạnh dựa theo bán kính (góc quay 72, 108) và vẽ 5 hình thoi đồng tâm **(1đ)**
- Tạo block vẽ đường thẳng với tham số cạnh dựa theo bán kính và vẽ 5 đường thẳng đồng tâm **(0.5đ)**

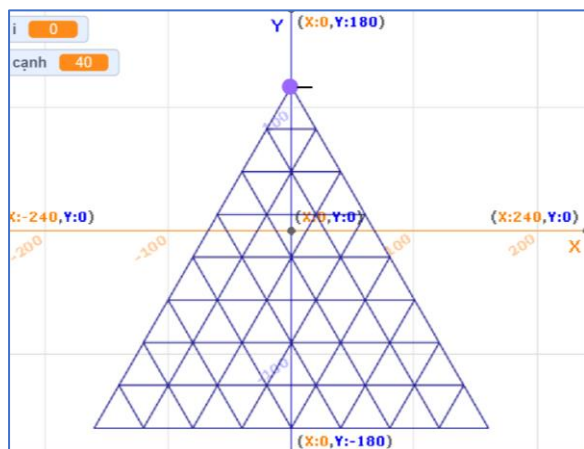
**Khi nhấn phím 2**

Bán kính đường tròn là 50

- Tạo block vẽ đường tròn với tham số bán kính. **0.5đ**
- Tiến hành vẽ hình trên. **0.5đ**

**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.



Cạnh tam giác nhỏ: 40

- Tạo block vẽ hình tam giác với tham số cạnh. **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**, đếm xem trong danh sách có bao nhiêu phần tử lớn hơn phần tử đứng trước và nhỏ hơn phần tử đứng sau. **1đ**

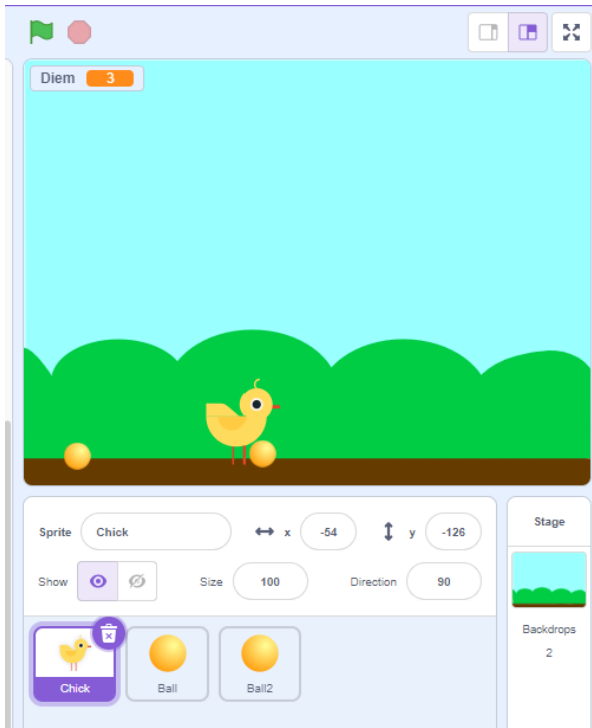
**BÀI 4.(2đ)** Tạo tập tin với tên **BAI 4.SCRATCH** và lưu vào thư mục tên mình đã tạo. Thực hiện tạo các nhóm lệnh sau cho nhân vật.

1. **Khi nhấn phím 1**, Nhập vào một dãy kí tự, đk: độ dài dãy kí tự phải  $>4$ . **0.5đ**
2. **Khi nhấn phím 2**, Tiến hành đảo ngược dãy kí tự lưu vào biến mới và in dãy kí tự đảo ngược ra màn hình. **0.5đ**
3. **Khi nhấn phím 3**, tiến hành thêm vào sau dãy kí tự vừa đảo một dãy kí tự nữa để tạo thành dãy kí tự đối xứng. In dãy kí tự đối xứng ra màn hình.
  - Dùng vòng lặp để lấy dãy kí tự cần thêm. **0.5đ**
  - Nói 2 dãy kí tự và in ra màn hình. **0.5đ**

**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 **chim** sẽ nhảy lên khi bóng tới nơi. Nếu tránh được điểm của nhân vật sẽ tăng lên 1. Điểm của nhân vật sẽ được reset về 0 mỗi khi bắt đầu chương trình.

**0.5đ**

3. Nhân vật **quả bóng 1** sẽ luôn xuất hiện từ phía phải của sân khấu và di chuyển nhẹ nhàng qua trái sân khấu theo chế độ lướt, đến khi tọa độ đạt đến cạnh trái màn hình thì sẽ xuất hiện lại vị trí ban đầu. Trong khi lướt nếu chạm vào chim sẽ kết thúc chương trình. Quả bóng 2 cũng vậy. **1đ**



# HẾT