

BÀI KIỂM TRA ĐỊNH KỲ LẦN 2

Bộ môn: Coding

Năm môn: Scratch Creator - Advanced

Biên soạn: Vũ Hòa Bình

Thời lượng: 90 phút

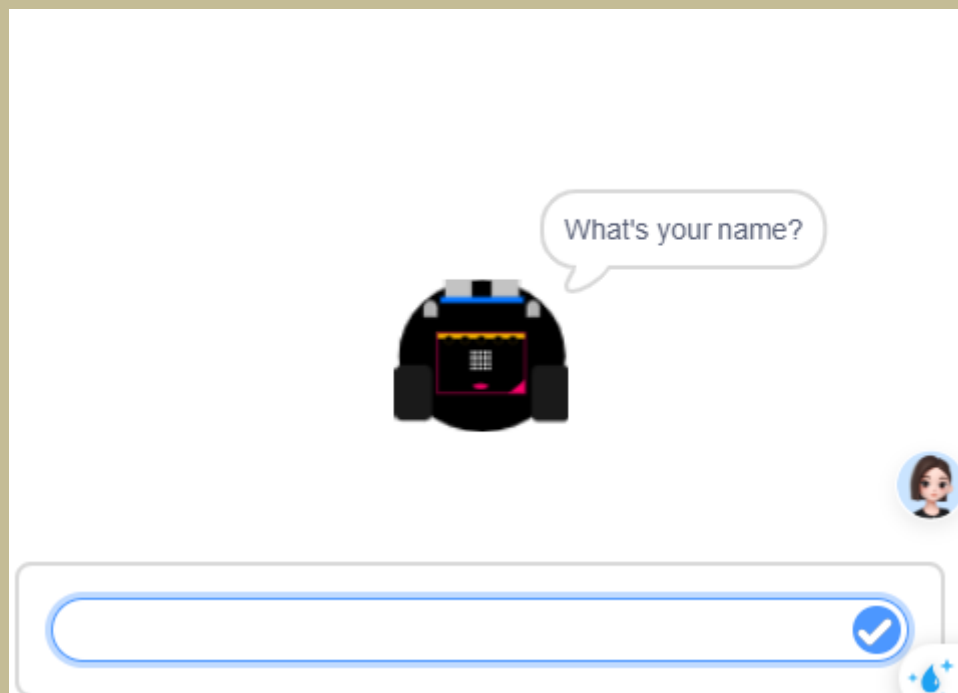
THỰC HÀNH (*Có thể làm cách khác không cần phụ thuộc gợi ý)

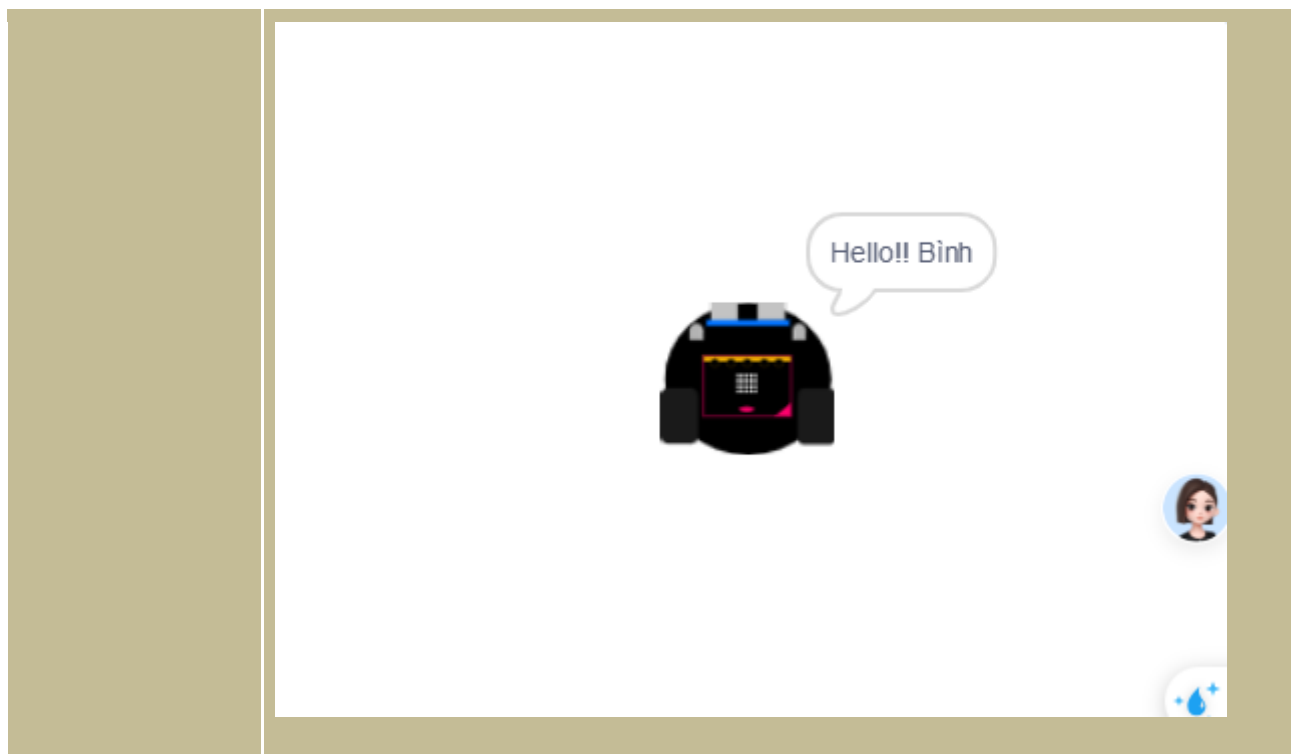
ĐỀ BÀI 1: (5 điểm)

Xin chào!!

Lập trình hỏi người chơi tên gì?? Và show “Hello, XXXX”

Gợi ý:



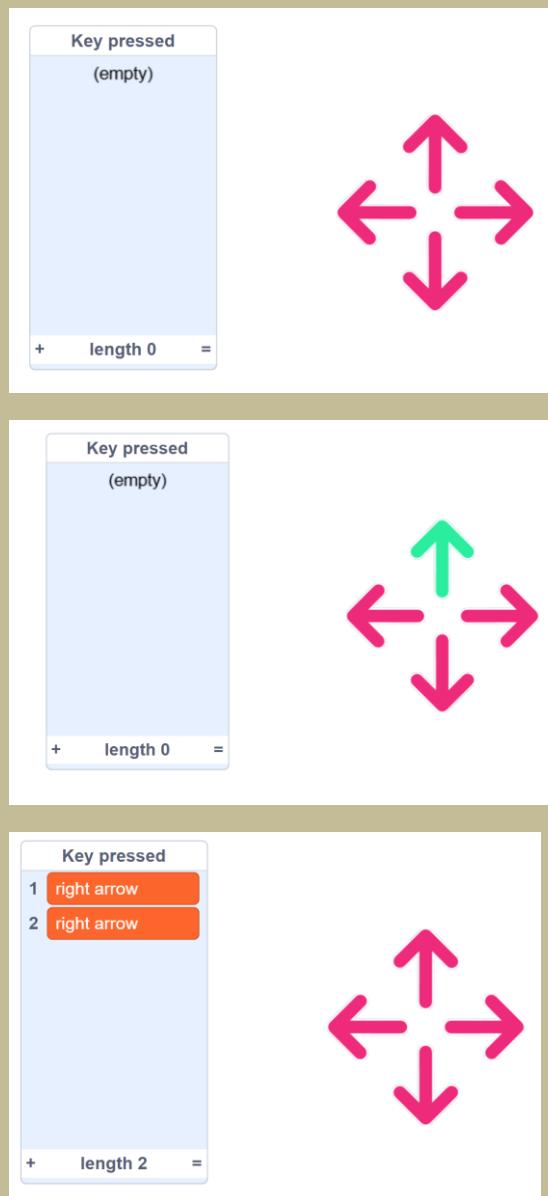


ĐỀ BÀI 2: **(1 điểm)**

KIỂM TRA PHÍM BẤM

Lập trình tạo các nhân vật tượng trưng cho các phím điều hướng. Khi nhấn vào các nhân vật thì sẽ hiện tên của hướng đó lên trên danh sách.

Gợi ý:

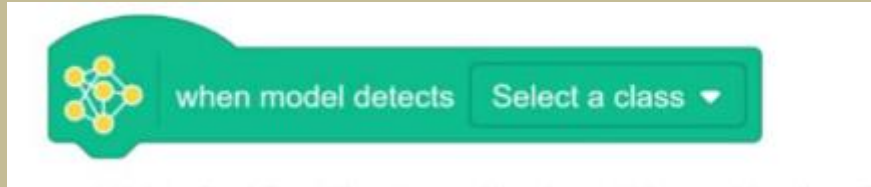


ĐỀ BÀI 3:

Kiểm tra model

(1 điểm) Sử dụng model AI đã được training tại lớp, em hãy lập trình cho nhân vật mô tả cử động của đầu.

Gợi ý:



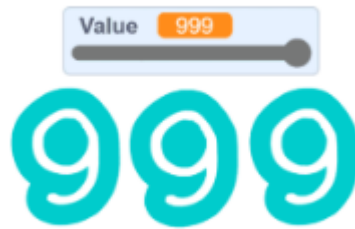
ĐỀ BÀI 4:

Hiệu ứng mờ dần

(1 điểm) Trong dự án "Chinh phục Vũ Môn", điểm số của người chơi là không có điểm dừng.

Thế nhưng việc hiển thị điểm số chỉ dừng lại ở 2 chữ số, tức điểm số tối đa của người chơi được hiển thị là 99.

Vậy nên, em hãy lập trình thêm một chữ số hàng trăm cho dự án để điểm số tối đa mà người chơi có thể đạt được là 999 nhé!



Gợi ý: abc

Hàng trăm: $a = abc / 100$

Hàng chục: $b = (abc \text{ chia lấy dư } 100) / 10$

Hàng đơn vị: $c = (abc \text{ chia lấy dư } 10)$

ĐỀ BÀI 5:

BỘ ĐẾM THỜI GIAN

(1 điểm) Lập trình hiển thị thời gian đếm ngược thông qua nhân vật. Trong quá trình đếm ngược, khi nhấn vào phím khoảng trắng (space) 1 lần thì thời gian sẽ giảm nhanh hơn gấp 2 lần ban đầu.

Gợi ý :



ĐỀ BÀI 6: KIỂM TRA PHÍM BẤM

(1 điểm) Chọn một bài thơ, bài hát mà em biết, trình bày lời thơ, lời hát thành từng dòng như mẫu video youtube dưới.

