HỘI THI TIN HỌC TRỂ TỈNH HẬ<u>U GIANG, N</u>ĂM 2019 **ĐỀ CHÍNH THỨC**

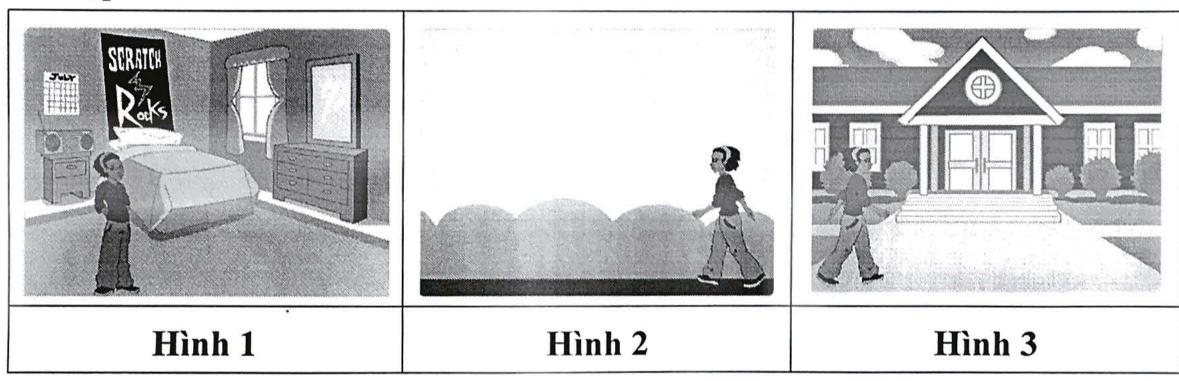
ĐỀ THI THỰC HÀNH BẨNG A1 - TIỀU HỌC Ngày thi: 28/5/2019 Thời gian làm bài: 100 phút

(Đề thi có 02 trang)

Các tập tin chương trình lưu theo đường dẫn C:\SBD\, trong đó SBD là số báo danh của thí sinh. Sử dụng phần mềm Scratch 3 để giải các bài tập sau:

Câu 1: (6 điểm)

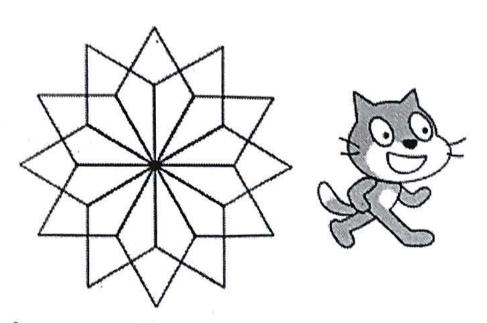
Em hãy sử dụng phần mềm Scratch 3 để thiết kế hoạt cảnh bắt đầu với phông nền Bedroom 3 và nhân vật Avery đứng tại vị trí như Hình 1. Chương trình bắt đầu khi chạm vào nhân vật Avery, phông nền thay đổi thành Blue Sky, nhân vật Avery đổi thành nhân vật Avery walking bắt đầu di chuyển từ cạnh phải như Hình 2 đến khi chạm cạnh trái, phông nền thay đổi thành School và nhân vật Avery walking quay mặt sang phải như Hình 3. Lưu chương trình với tên tập tin là Bail.sb3.



- * Luu ý:
- Khi nhấn vào lá cờ màu xanh thì hoạt cảnh chuyển về như Hình 1.
- Thay đổi thiết kế của nhân vật avery walking kèm câu lệnh đợi để thấy được bước đi.

Câu 2: (6 điểm)

Em hãy sử dụng phần mềm Scratch 3 viết chương trình khi chạm vào nhân vật Cat, thì nhân vật sẽ di chuyển và vẽ hình trang trí với nét bút bằng 2, nhân vật Cat di chuyển ra khỏi hình như hình bên. Biết rằng



hình bên được tạo thành từ 12 hình thoi có chiều dài mỗi cạnh là 50 bước. Em lưu chương trình với tên tập tin là *bai2.sb3*.

* Lưu ý: Khi chạm vào nhân vật thì tất cả nét vẽ trước đó đều bị xóa, nhân vật Cat di chuyển về vị trí x=0, y=0 và quay mặt về bên phải màn hình.