

nhiên). Nam được phép chọn phần thưởng cho mình theo nguyên tắc: Không chọn 3 phần thưởng liên tiếp nhau trong số các phần thưởng, Em hãy viết chương trình để giúp Nam có thể nhận được giải thưởng sao cho tổng giá trị giải thưởng là lớn nhất. Em hãy lưu kết quả trong tệp có tên *phanthuong.sb2* (hoặc *phanthuong.sb3*)

Bài 3: (20 điểm): Xâu nhị phân

Xâu nhị phân là xâu mà trong đó gồm chỉ các kí tự 0 hoặc 1. Em hãy viết chương trình nhập vào 1 xâu nhị phân, kiểm tra xem trong xâu có bao nhiêu cặp số 01.

Input: Gồm 1 dòng duy nhất là xâu nhị phân được nhập vào

Output: Số lượng các cặp số 01

Ví dụ:

Input	Output	Giải thích
01110001	2	Có 2 cặp số 01
000000000000	0	Không có cặp số 01
01asa0001	Không phải xâu nhị phân	Xâu có kí tự khác 0 và 1

Em hãy lưu kết quả trong tệp có tên *nhiphan.sb2* (hoặc *nhiphan.sb3*)

Bài 4: (30 điểm): Chọn quả

Em hãy sử dụng ngôn ngữ lập trình Scratch, viết chương trình với các yêu cầu sau:

Trên màn hình xuất hiện ngẫu nhiên các loại quả (ít nhất có 4 quả), sau đó hiển thị tên tiếng Anh của các loại quả đó, khi xuất hiện tên, người chơi chọn loại quả đúng với tên hiển thị. Nếu chọn đúng, thông báo “Bạn đã chọn đúng” và thay đổi hiển thị tên quả khác, nếu chọn sai, thông báo “Sai rồi” và yêu cầu chọn lại.

Bài làm được lưu vào tệp có tên là *chonqua.sb2* (hoặc *chonqua.sb3*)



Watermelon



Cán bộ coi kiểm tra không giải thích gì thêm!