

Nếu số tiền không đủ để mua thì số phương án sẽ là 0 (không).

Em hãy lập trình để trả lời câu hỏi trên bằng cách hiển thị trên màn hình kết quả:
Tổng số phương án mua tập và sách của Bình.

Gợi ý một ví dụ minh họa với $n=20$:

- Đối với MSWLogo, khi gọi chương trình chính **Bai2 20 > Enter** kết quả hiển thị lên sân chơi của rùa là: **3**

- Đối với Scratch, khi **Bấm** lá cờ và trả lời câu hỏi là **20 > Enter** kết quả hiển thị lời nói là: **3**

II. PHẦN BẮT BUỘC: 3 điểm

Bài 3: (3 điểm)

Em hãy dùng ngôn ngữ lập trình Scratch và những thư viện có sẵn để lập trình hoạt hình “**Đo thời gian và quãng đường Mèo đi**” như mô tả sau:

1. Bố trí sân khấu: Như hình bên

- Phong nền: Chọn từ thư viện phong nền blue sky;
- Đối tượng: Chọn từ thư viện đối tượng Mèo có 2 hình dạng...;
- Biến Số km (ki-lô-mét) và Thời gian (giây) nằm ở góc trái trên sân khấu.

Bài 3

Số km

Thời gian giây



2. Lập trình hoạt hình:

Khi nhấp vào lá cờ thì:

- Sân khấu chơi âm thanh (gợi ý dance magic) cho đến khi

ngừng hoạt hình. Và hoạt hình chỉ ngừng khi Phím khoảng cách được nhấn.

Biến Số km và Thời gian giây có giá trị là 0 (không). Hai biến này sẽ thay đổi như sau:

- + Đối với biến Số km: Thay đổi giá trị tương ứng quãng đường khi Mèo đi hết chiều dài sân khấu (biết rằng, chiều dài sân khấu hoặc quãng đường là 100 mét);
- + Đối với biến Thời gian (giây): Thay đổi mỗi lần 1/10 giây theo độ trễ bước đi của Mèo.

- Mèo xuất hiện bên ngoài sân khấu, hướng từ trái sang phải ở vị trí trên đường đi của phong nền (như hình trên) và bước đi liên tục, mỗi lần 10 bước với độ trễ 1/10 giây kết hợp thay đổi hình dạng. Khi Mèo đi hết quãng đường (tức là ra ngoài biên phải) sẽ trở về vạch xuất phát (xong một quãng đường đi) và tiếp tục đi như thế.... Quá trình đi của Mèo và đo quãng đường, thời gian cứ diễn ra như thế cho đến khi ngừng hoạt hình.

----- Hết -----

Thí sinh không được sử dụng tài liệu.

Người coi thi có thể hỗ trợ thí sinh lưu bài làm và không giải thích gì thêm.