

### • CÂU 3: HÓA GIẢI PHÉP THUẬT (40 điểm)

Một ngày kia, công chúa Aurora mãi chơi, đi lạc vào một khu rừng, nơi có một lão phù thủy sinh sống. Vì quá hoảng sợ nên Aurora đã làm đổ vạc dầu của lão. Dù rất tức tối nhưng thấy Aurora xinh đẹp, dễ thương nên lão không nỡ giết mà chỉ phù phép cho nàng hóa đá. Nàng chỉ có thể trở lại bình thường cho đến khi có ai đó hóa giải được phép thuật này. Để làm được điều đó thì phải lần lượt trả lời đúng cả ba câu hỏi sau đây do lão phù thủy đưa ra:


**Câu hỏi thứ nhất:** Số lớn nhất có N chữ số là số nào? (N có thể là 1, 2, 3, 4 hoặc 5, do lão phù thủy ngẫu nhiên đưa ra, mỗi lần mỗi khác).

**Câu hỏi thứ hai:** Từ số 1 tới số lớn nhất đó có bao nhiêu số tròn chục?

**Câu hỏi thứ ba:** Tổng tất cả các số tròn chục đó bằng bao nhiêu?

Em hãy sử dụng ngôn ngữ Scratch để viết chương trình cho phép người chơi lần lượt trả lời các câu hỏi trên để giải cứu nàng công chúa Aurora xinh đẹp kia nhé.

#### • Trò chơi được mô tả như sau:

- + Nhân vật lão phù thủy là có sẵn trong thư viện hình ảnh của Scratch.
- + Khi nhấn  thì nhân vật lão phù thủy lần lượt đưa ra từng câu hỏi. Câu hỏi sau chỉ được đưa ra khi người chơi trả lời đúng câu hỏi trước đó.
- + Người chơi lần lượt nhập câu trả lời tương ứng từ bàn phím.
- + Nếu người chơi trả lời sai bất kì câu hỏi nào thì lão phù thủy sẽ nói "*Người chưa đủ thông minh để hóa giải được phép thuật của ta!*". Ngược lại, nếu người chơi trả lời đúng cả ba câu hỏi thì lão phù thủy sẽ nói "*Người thật thông minh. Phép thuật đã được giải!*". Trò chơi kết thúc.



(Demo chương trình)

- Lưu lại chương trình vào thư mục riêng của em với tên tệp là: *PhepThuat.sb3*

Hết