

**Bài 3 – Vật nuôi:** Nhà bạn An có nuôi 38 con vật gồm cả gà và chó. Số chân đếm được là 122 chân. Em hãy lập chương trình tìm số gà, số chó của nhà bạn An.

**Bài 4 – Thiết kế thành phố:** Em hãy sử dụng thư viện các nhân vật có sẵn của Scratch để thiết kế thành phố với các nhân vật là tòa nhà, con chim và đám mây. Nền sân khấu là bầu trời xanh. Lập trình để tạo hoạt hình như chú chim đang bay qua thành phố. (Chú ý: Sử dụng các costume – trang phục khác nhau của tòa nhà, chú chim, đám mây để hình ảnh chuyển động và biến đổi hợp lý hơn).

*Ví dụ:*



-----Hết-----

*Thí sinh không được sử dụng tài liệu.*