

sau đó tính chiều dài quãng đường phải đi sau b phút và tính số người phải đứng đợi sau b phút đó.

Em cần nộp tệp chương trình *tacduong.lgo* và tệp *tacduong.doc (tacduong.docx)* gồm kết quả chạy chương trình với các giá trị $a = 6$; $k = 8$; $n = 2$; $b = 68$, các câu lệnh của MSWLogo theo trình tự tính toán.

II. Phần bắt buộc: Thí sinh làm bài trên môi trường SCRATCH

Bài 3. Trò chơi: Trồng cây hai bên đường

Nhân vật chính của chương trình (HS) cần chạy qua lại sân khấu, mỗi lần chạy từ trái sang phải màn hình, để lấy được cây trồng của mình. Nhiệm vụ của người chơi là giúp nhân vật chính lấy được nhiều cây nhất với thời gian một phút. Hình bên mô tả trạng thái ban đầu của chương trình. Nhấn phím Space để bắt đầu trò chơi.



Người chơi khi đó chỉ việc chạy đến và lấy được cây trồng. Chương trình kết thúc chúng ta biết được chính xác số cây lấy được.

Em hãy viết chương trình mô tả trò chơi trên. Ghi tệp chương trình *A3.sb2*

MỞ RỘNG:

Trò chơi trên có thể mở rộng theo nhiều cách khác nhau để trở nên hay hơn, đa dạng hơn, hấp dẫn hơn. Gợi ý một số hướng mở rộng:

- Trong khi chạy lấy cây trên đường sẽ xuất hiện các hòn đá, muốn chạy qua thì nhân vật chính phải nhảy lên kịp thời. Dùng phím lên để điều khiển nhân vật nhảy qua các hòn đá này.
- Nếu số cây không lấy được quá 100 cây thì trò chơi kết thúc.

Phần mở rộng, sáng tạo sẽ đặt tên *A3m.sb2*

=====HẾT=====

Lưu ý: Thí sinh không được sử dụng tài liệu; không ghi thông tin liên quan đến bản thân ở bài làm.

(Cán bộ coi thi không giải thích gì thêm)

Họ và tên Thí sinh: SBD: