

**ĐỀ CHÍNH THỨC**

**TỔNG QUAN BÀI THI**

TT	Tên bài	File lưu chương trình	Điểm
1	Vẽ hình	Vehinh.sb3	20
2	Trò chơi	Trochoi.sb3	30
3	Số may mắn	Mayman.sb3	30

Em hãy sử dụng ngôn ngữ Scratch để giải các bài toán sau:

**Bài 1: Vẽ hình.**

Sử dụng phần mềm Scratch để vẽ hình bên.

Yêu cầu: mỗi tam giác đều có màu khác nhau.

Bài làm được lưu thành tệp có tên Vehinh.sb3



**Bài 2: Trò chơi**

Em hãy thiết kế trò chơi Mèo đuổi Chuột. Nhân vật chính của chúng ta là Mèo và Chuột. Trò chơi được mô tả đơn giản như sau:

- Lũ chuột sẽ được phân thân và chạy lung tung (ngẫu nhiên) trong căn phòng. Thấy mèo từ xa chuột đã quay đầu bỏ chạy.

- Mèo được điều khiển bởi con người (dùng các phím điều khiển). Nhiệm vụ của người chơi là điều khiển mèo đuổi và bắt chuột càng nhiều càng tốt.

- Thời gian mỗi lần chơi chỉ là 1 phút. Trên màn hình luôn hiển thị số lượng chuột đã bị bắt. Khi kết thúc trò chơi, bạn nào bắt được số chuột nhiều hơn sẽ chiến thắng. Khi kết thúc, thông báo Game Over sẽ hiện trên màn hình.

Bài làm được lưu thành tệp có tên Trochoi.sb3

