

HỘI THI TIN HỌC TRẺ
QUẬN NGŨ QUYỀN
NĂM HỌC 2018 - 2019
ĐỀ CHÍNH THỨC

ĐỀ THI THỰC HÀNH
BẢNG A – TIỂU HỌC

Thời gian làm bài 100 phút, không kể thời gian phát đề
Ngày thi: 09/4/2019 – Địa điểm: Trường THCS Chu Văn An

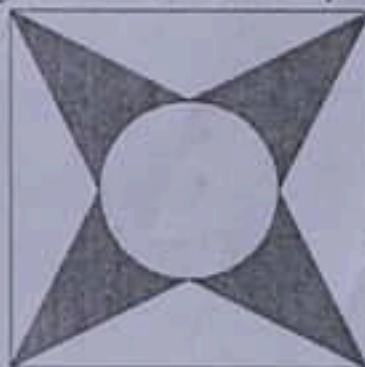
Trên Desktop tạo một thư mục theo quy định tại phòng thi (Hoten_Sobaodanh), tất cả bài làm đều lưu vào thư mục này.

Tổng quan đề thi:

STT	Tên File kết quả	Điểm
Câu 1	Hinhve.LGO	6 điểm
Câu 2	Sum.Sb2, Sum.LGO	7 điểm
Câu 3	Game.Sb2	7 điểm

Câu 1: MSWLOGO

Em hãy viết các câu lệnh trong MSWLOGO để thực hiện vẽ hình sau:



- Hình vuông có kích thước 80
- Hình tròn có đường kính là 40 và được tô màu vàng.
- Các hình nón được tô màu đỏ

Lưu lại bài làm với tên **Hinhve.LGO**

Câu 2: Tính tổng dãy số

Sử dụng chương trình Scratch hoặc MSLOGO thực hiện tính tổng dãy số sau:

$$1+3+5+7+9+\dots+2019.$$

Lưu lại bài làm với tên **Sum.Sb2** hoặc **Sum.LGO**

Câu 3: Game giải cứu Jack

Tom có một người bạn sống ở một hành tinh rất xa tên là Jack. Trong một lần Jack đến thăm Tom thì phi thuyền của anh bị gặp sự cố và rơi vào một khu rừng đầy những bóng ma. Tom sau khi nhận được tín hiệu của Jack thì đã ngay lập tức đến để giải cứu cho bạn của mình.

Em hãy sử dụng chương trình scratch để tạo ra trò chơi mô tả lại quá trình giải cứu bạn của Tom.



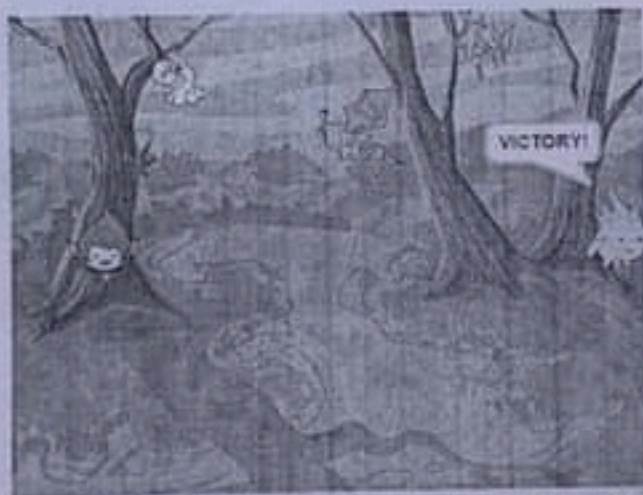
Game có 5 nhân vật:

- Tom có thể di chuyển bằng 2 phím mũi tên sang trái hoặc mũi tên sang phải.

- Một "bóng ma", một "con rơi", một "phù thủy" di chuyển liên tục từ trên xuống và từ dưới lên.

- Jack đứng yên.

Khi người chơi kích nút bắt đầu thì 3 nhân vật "bóng ma", "con rơi", "phù thủy" sẽ chuyển động. Người chơi sẽ dùng các phím mũi tên sang trái hoặc sang phải để di chuyển nhân vật Tom tới người bạn của mình là Jack sao cho không được chạm các nhân vật kia. Nếu di chuyển thành công người chơi sẽ thắng cuộc và nhận được thông báo là "Win".



Nếu Người chơi chạm vào các nhân vật thì sẽ nhận được thông báo là "Lose" và phải chơi lại từ đầu.

