

3. Nhấn phím **c** để viết chương trình **tô màu** sân chơi bằng màu **xanh lá cây** từ tọa độ góc trái dưới x,y là (-180,160). Các hình chữ nhật tô **màu hồng đỏ**, với hình chữ nhật bên trái có tọa độ góc dưới trái (x,y) tương ứng là (-140,-100). Hình chữ nhật bên phải có tọa độ góc dưới trái (x,y) tương ứng là (10,-100)

Bài 3 (7.0 điểm) Số báo danh_DuongDi.sb3

1. Bọ hung đi kiếm ăn, ngày thứ nhất kiếm được 2 con mồi, ngày thứ hai kiếm được 5 con mồi, các ngày tiếp theo số mồi được nhiều hơn các ngày trước đó, gần như chuỗi số sau 2, 5, 9, 14, 20, ...Hãy nhấn phím **a** để tính và in ra số mồi mà Bọ hung kiếm được mỗi ngày trong 10 ngày liên tục theo mẫu $2 + 5 + 9 + 14 + .. +$.

2. Trên đường về nhà của Bọ hung phải đi các cung đường (Học sinh tự vẽ Mê cung đơn giản). Viết chương trình để thực hiện các công việc sau:

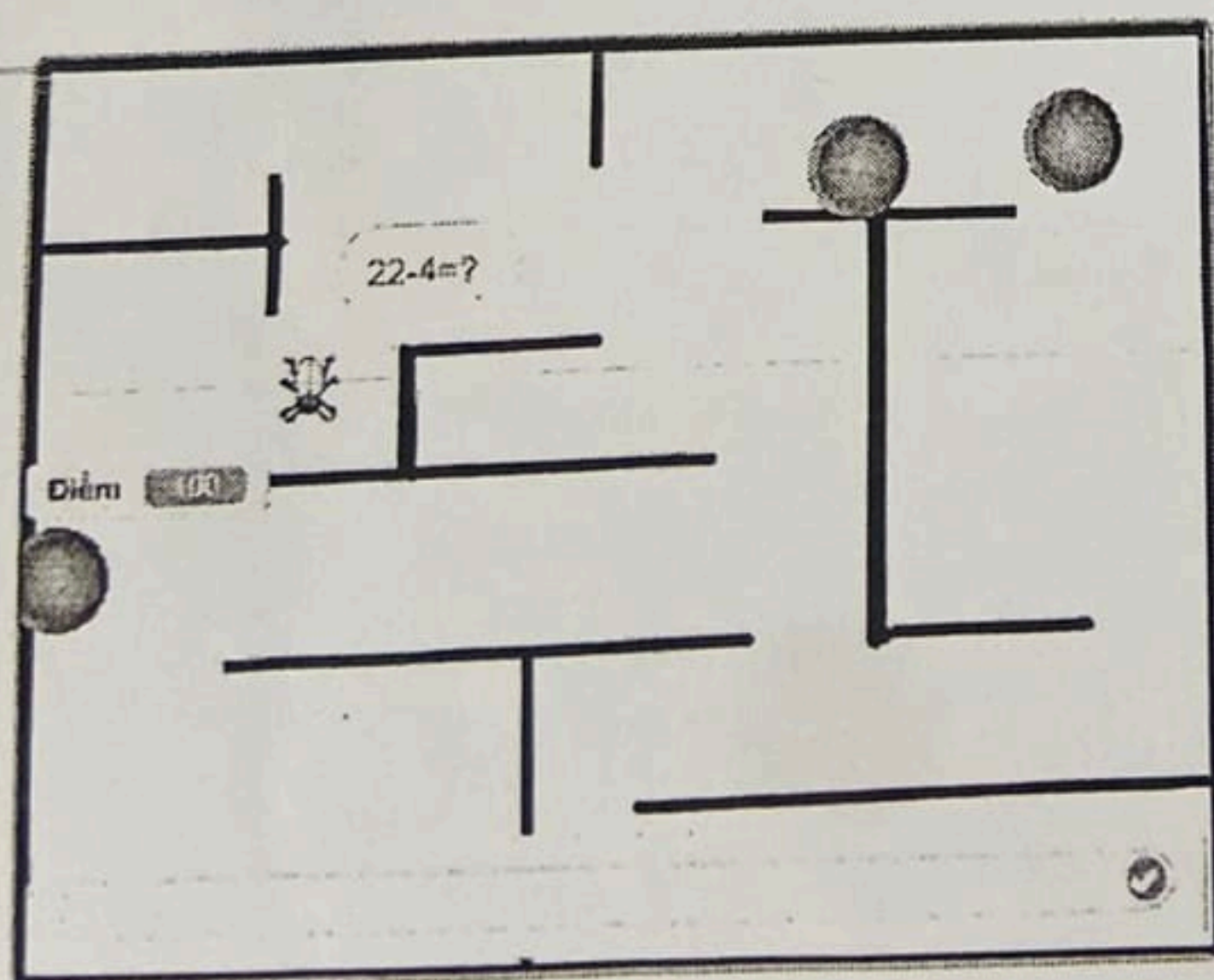
- Nhấn lá cờ xanh để bắt đầu, đưa nhân vật bọ hung về điểm xuất phát, là góc trên bên trái màn hình. Khi nhấn vào các mũi tên $\leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow$ sẽ cho Bọ hung di chuyển 7 bước **theo hướng** của mũi tên, khi chạm các tường của đường đi thì lùi lại và nhấn mũi tên để đi các hướng khác.

- Vật cản (hình tròn) xuất hiện **ngẫu nhiên** trên các vị trí đường đi (30s tạo một vật cản trên đường đi là bản sao của nhân vật), nếu Bọ hung chạm phải vật cản phải trả lời câu hỏi. Nội dung câu hỏi được lấy **ngẫu nhiên** trong List câu hỏi (giả sử lấy ví dụ 5 câu hỏi)

Nếu người chơi trả lời đúng như đáp án tương ứng thì tăng Điểm lên 100, và điều khiển để vật cản biến mất.

Nếu trả lời sai thì phải trả lời đúng câu hỏi tiếp theo trong list câu hỏi, vật cản mới biến mất.

Nếu người chơi đạt được 300 điểm trở lên thì đưa bạn Bọ hung sẽ về tới nhà trong thời gian 1.5s. Và thông báo "Đã về đến nhà" và kết thúc các vật cản trên sân khấu.



Câu hỏi	Nội dung câu hỏi (List Câu hỏi)	Đáp án (List Đáp án)
1	$15+2=?$	17
2	$4 \times 4=?$	16
3	$12 \times 3=?$	36
4	$22-4=?$	18
5	$5 \times 5=?$	25