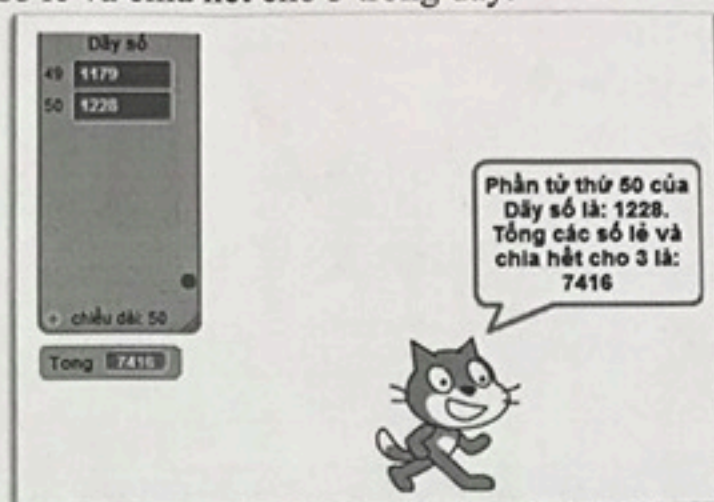


Hãy tìm số thứ 50 của dãy, tính tổng các số hạng lẻ và chia hết cho 3.

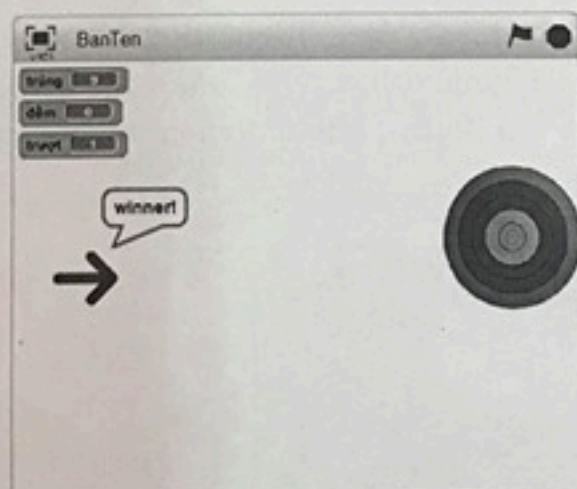
Yêu cầu: Tạo dãy số với 50 số hạng theo mô tả ở trên. Hiển thị ra màn hình số hạng thứ 50 và tổng các số lẻ và chia hết cho 3 trong dãy.



Bài 3. BẮN TÊN

Thiết kế trò chơi bắn tên theo mô phỏng sau:

- Tạo hình nhân vật gồm mũi tên (Arrow1), bia (Shot), phông nền màu trắng
 - + Bia (shot) di chuyển từ tọa độ (180,180) đến (180,-180) liên tục trong khoảng thời gian 1 hoặc 2 giây (nhẹ hay chậm tùy người lập trình thiết đặt).
 - + Mũi tên (Arrow1) ở vị trí xuất phát tại tọa độ (-180,0) chỉ bắn được theo chiều ngang từ trái sang phải đến tọa độ (180,0).
- Nhấn phím Space bar để bắn mũi tên vào bia. Nếu trúng bia thì thông báo "Trúng đích", ngược lại thông báo "Trượt". Khi mũi tên (Arrow1) trúng đích thì bia (Shot) biến mất trong 2 giây rồi lại tiếp tục di chuyển như mô tả ở trên.
- Hai biến đếm *Trúng đích*, *Trượt* lần lượt đếm số lần bắn trúng và bắn trượt.
- Người chơi được phép bắn 10 lần, hết số lần chơi nếu số điểm *Trúng đích* nhiều hơn thì chiến thắng đưa ra thông báo "Winner" ngược lại thì thông báo "Game over".



-
- Thí sinh không được sử dụng tài liệu;
 - Cán bộ coi thi không giải thích gì thêm;

Chữ kí của cán bộ coi thi 1: Chữ kí của cán bộ coi thi 2: