

### Bài 3. Dãy số.

Cho dãy số: 1, 1, 2, 3, 5, 8, ...

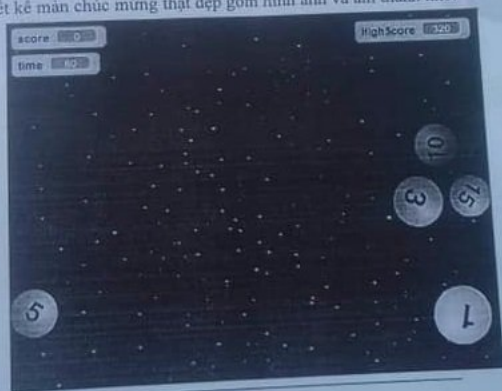
Hãy viết chương trình Scratch để thực hiện các yêu cầu sau:

- Tính tổng 10 số hạng đầu tiên của dãy số.
- Phần tử thứ 50 có giá trị là bao nhiêu?
- Tính tổng các số hạng của dãy số có giá trị nhỏ hơn N? (N là số tự nhiên được nhập vào từ bàn phím)

Các câu trả lời hiện thị trong thời gian 2 giây.

### Bài 4. Chạm bóng:

Trên màn hình xuất hiện 5 loại bóng mang số hiệu 1, 3, 5, 10 và 15. Số hiệu càng lớn kích thước càng nhỏ. Các quả bóng xuất hiện ngẫu nhiên trên màn hình, tốc độ chạy của bóng bằng số hiệu của bóng nhân đôi. Khi người chơi dùng chuột chạm vào quả bóng nào thì quả bóng đó biến mất và xuất hiện trở lại sau đúng số giây tương ứng với số hiệu của quả bóng. Số điểm của người chơi tăng lên đúng bằng số hiệu của bóng. Trò chơi sẽ kết thúc sau 60 giây, khi trò chơi kết thúc nếu người chơi đạt điểm cao hơn HighScore hiện tại thì điểm của người chơi sẽ được cập nhật là HighScore và sẽ xuất hiện màn hình chúc mừng, em hãy thiết kế màn chúc mừng thật đẹp gồm hình ảnh và âm thanh nhé!



- Thí sinh không được sử dụng tài liệu
- Giám thị không giải thích gì thêm.