

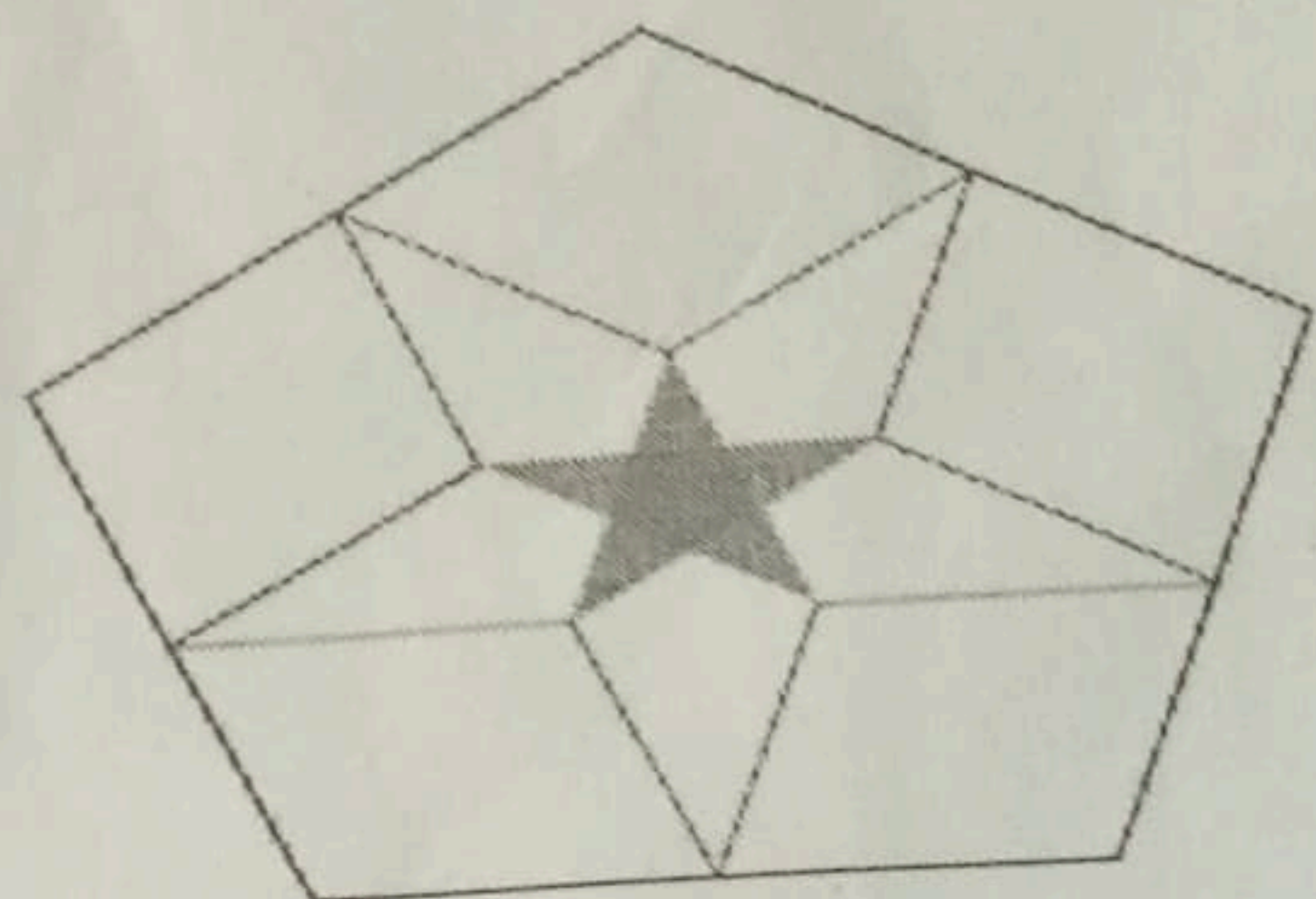
TỔNG QUAN BÀI THI			
TT	Tên bài	File lưu chương trình	Điểm
1	Vẽ hình	Vehinh.sb3	25
2	Bảng nhân	Bangnhan.sb3	30
3	Dãy số	Dayso.sb3	25

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

**BÀI 1 (25 điểm): VẼ HÌNH**

Sử dụng phần mềm Scratch để vẽ hình bên. Yêu cầu tô màu vàng hình ngôi sao nhỏ.

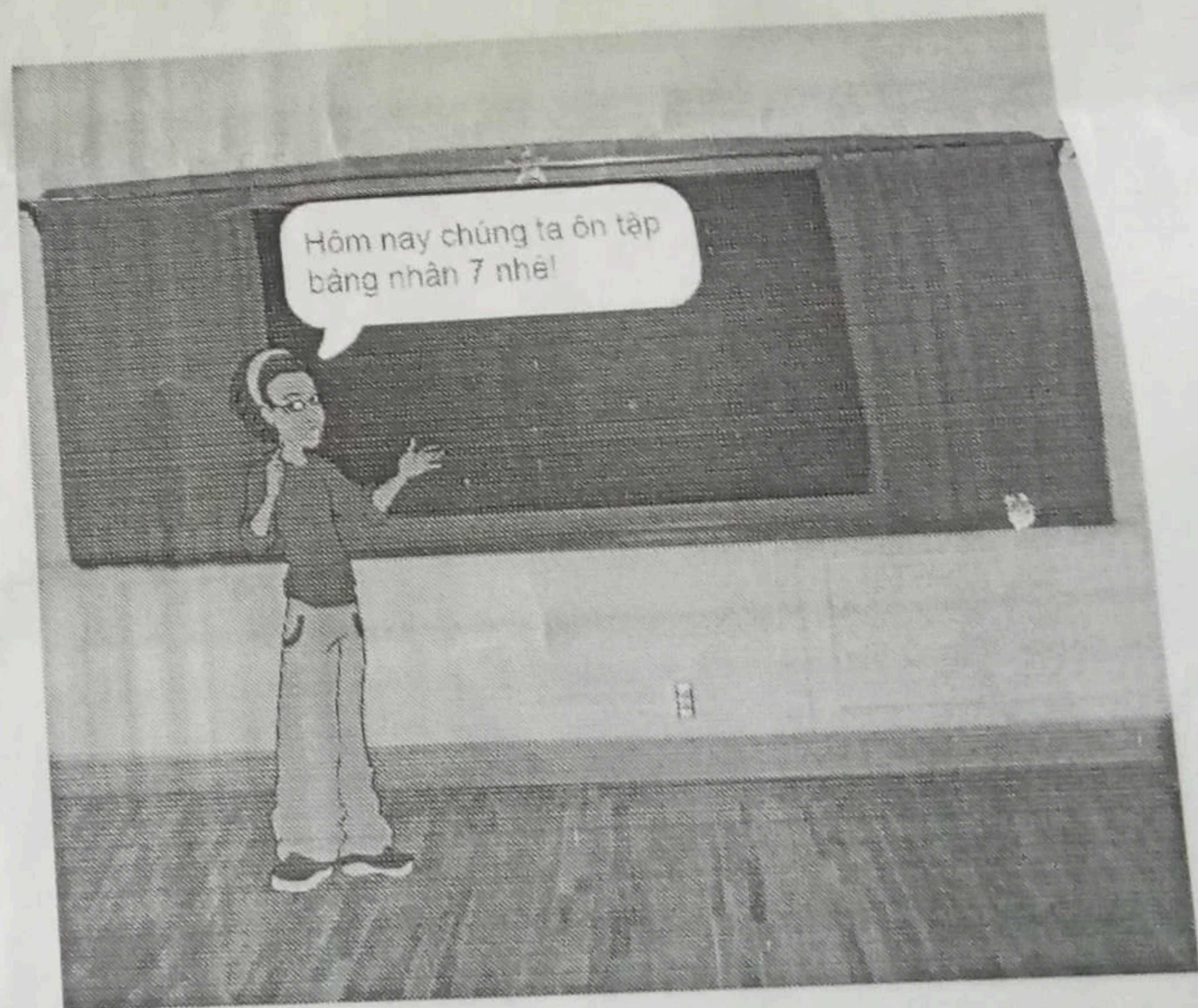
Lưu tệp có tên **Vehinh.sb3**



**BÀI 2: (30 điểm): BẢNG NHÂN 7**

Em hãy dùng phần mềm Scratch tạo một game với nhân vật là cô giáo (trên hình nền như bên) sẽ đặt câu hỏi ôn tập phép nhân trong bảng nhân 7:

- Cô giáo nói: “Chào các em thân mến!” (trong 2 giây) và sau đó, cô giáo nói tiếp “Hôm nay chúng ta ôn tập bảng nhân 7 nhé!” (trong 3 giây)
- Cô giáo đặt câu hỏi là các phép tính trong bảng nhân 7; mỗi lần chỉ hỏi một phép tính nhân ngẫu nhiên, 7 nhân với một số tự nhiên bất kì trong phạm vi từ 1 đến 10.



Ví dụ:  $7 \times 2 = ?$  Bạn hãy nhập kết quả của phép nhân vào ô dưới đây”. (Em sẽ tạo các phép nhân ngẫu nhiên với thừa số thứ nhất là 7; Thừa số thứ hai được lấy ngẫu nhiên các số từ 1 đến 10 và có ô trả lời để người chơi nhập kết quả của phép tính nhân).

- Cô giáo kiểm tra kết quả và sau đó nói:
  - + Nếu trả lời bằng đúng kết quả phép nhân đã hỏi thì cô giáo đáp: “Đúng rồi” và lặp lại phép nhân + kết quả đúng. Ví dụ: “Đúng rồi.  $7 \times 2 = 14$ ”.
  - + Nếu trả lời không đúng kết quả phép đã hỏi thì cô giáo đáp: “Rất tiếc! và lặp lại phép nhân + kết quả đúng.

Ví dụ: “Rất tiếc!  $7 \times 5 = 35$

Tất cả những hoạt động trên được lặp lại 10 lần.

Lưu tệp có tên **bangnhan.sb3**