

b) Nhấn phím **b** để chạy chương trình vẽ và tô màu hình mẫu dưới đây, mỗi hình nhỏ là một hình tam giác màu khác nhau với độ dài mỗi cạnh được nhập vào từ bàn phím. (Hình Tô màu)

MỪNG SINH NHẬT BÁC HỒ KÍNH YÊU
19-5-2019



Hình Lá cờ



Hình Tô màu

Bài 3 (3 điểm) Cho tổng $S = 1 + 4 + 7 + 10 + 13 + 16 + \dots + \leq n$. Em viết chương trình tính Tổng S với các yêu cầu:

- Nhập n vào từ bàn phím;
- Tính tổng và hiển thị kết quả lên màn hình bằng lệnh thông báo.

Bài 4: (4 điểm): Trong phần mềm Scratch, em thiết kế chương trình gom thu rác góp phần làm sạch biển quê em gồm các yêu cầu sau:

- Bãi biển có rất nhiều rác, và có một thùng rác (Rác và thùng rác là các nhân vật đơn giản do học sinh thiết kế). Rác được tự động nhân bản sau một thời gian tùy ý.
- Viết chương trình để khi kéo bỏ rác vào thùng rác đúng nơi quy định thì điểm của người chơi được cộng **10 điểm**.
- **Thời gian** của trò chơi là 1 phút. Khi chương trình kết thúc, nếu số điểm lớn hơn 200 thì thông báo "CHÚC MỪNG BẠN ĐÃ CHIẾN THẮNG!", ngược lại thì thông báo "CÓ GẮNG LẦN SAU".



HẾT - CHÚC CÁC EM THÀNH CÔNG

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