

**Bài 2. Trò chơi “Chuột ăn tiền”** (Lưu tệp tên **Trochoi.sb2** trong thư mục của em)



Trên sân khấu có 3 nhân vật là Chuột, Tiền 1 (có màu vàng), tiền 2 (có màu đen).

- Tiền 1 và Tiền 2 xuất hiện ngẫu nhiên trên màn hình. Số lần xuất hiện của Tiền 1 là 10, Tiền 2 là 3 (Không sử dụng câu lệnh in hình trong nhóm lệnh bút vẽ cho 2 nhân vật Tiền 1 và Tiền 2).

- Chuột : Lúc đầu Chú chuột hướng lên phía trên. Để chuột di chuyển được thì em sẽ nhấn 4 phím mũi tên (lên, xuống, trái, phải) điều khiển chú chuột. Khi di chuyển được 10 bước, chú chuột sẽ thay đổi hình dạng.

Nhiệm vụ của chú chuột là ăn các đồng tiền vàng. Khi ăn mỗi đồng tiền vàng chuột sẽ được cộng 10 điểm và có một âm thanh “Pop” phát ra, còn ăn tiền đen sẽ bị trừ 5 điểm, chuột kêu “chomp”. Sau thời gian 60 giây, trò chơi sẽ kết thúc. Các đồng tiền Vàng và đen sẽ xuất hiện ngẫu nhiên trong sân khấu, khi bị chuột ăn sẽ bị ẩn đi và sẽ xuất hiện lại sau thời gian 1 giây.

(Nhân vật chuột lấy trong thư viện phần mềm, tiền 1 và tiền 2 thí sinh tự tạo ra. Âm thanh lấy trong thư viện phần mềm)

**Bài 3. Tổng các chữ số** (Lưu tệp có tên là **Tongchuso.sb2** trong thư mục của em)

Sử dụng ngôn ngữ Scratch viết chương trình thực hiện các công việc sau:

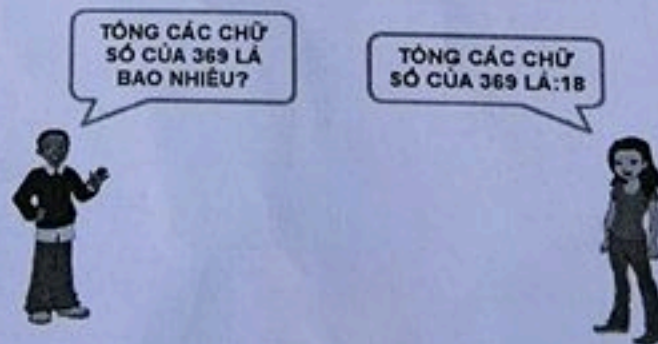
Đầu tiên chương trình yêu cầu nhập vào một số nguyên dương N

Nhân vật thầy giáo sẽ thông báo ra màn hình “Tổng các chữ số của ... là bao nhiêu?” (trong dấu...là số N vừa nhập lúc đầu)

Khi nhấp chuột vào nhân vật học sinh thì nhân vật học sinh sẽ thông báo ra màn hình tổng các chữ số của số N.

(Lưu ý: Thầy giáo lấy từ nhân vật Devin, học sinh lấy từ nhân vật Abby trong thư viện Scratch.)

VÍ DỤ:



**Hết**

Họ và tên thí sinh ..... Số báo danh .....

Chữ ký của giám thị 1 .....