

TỔNG QUAN BÀI THI

Em hãy tạo thư mục ở Desktop có tên là SBD của mình, sau đó lưu các tệp kết quả làm được vào thư mục đó. Ví dụ: bạn có SBD là A9, em tạo thư mục có tên là A9.

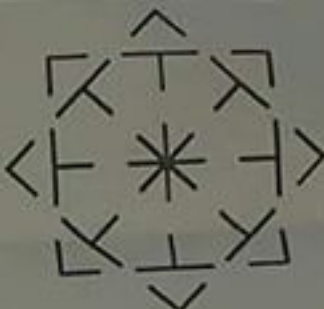
TT	Tên bài	Tên file chương trình	Điểm
Bài 1	Vẽ hình	vehinh.sb3	30
Bài 2	Nhớ số	nhoso.sb3	20
Bài 3	Tổng bình phương	tongbinhphuong.sb3	20
Bài 4	Bắn bóng	banbong.sb3	30

Bài 1 (30 điểm): Vẽ hình

Em hãy sử dụng ngôn ngữ Scratch để vẽ Hình 1.

Yêu cầu:

- Không được sử dụng nhân vật có hình ảnh như hình vẽ hoặc một phần hình vẽ.
- Bài làm được lưu với tệp có tên vehinh.sb3



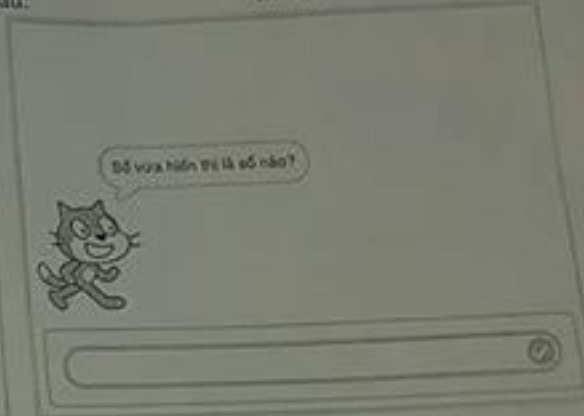
Hình 1

Bài 2 (20 điểm): Nhớ số

Em hãy sử dụng Scratch để thiết kế trò chơi như sau:



Hình 2



Hình 3

- Màn 1 (Hình 2): Con mèo sẽ nói "Hãy nhớ số này..." và một dãy số ngẫu nhiên có 6 chữ số sẽ xuất hiện, sau 3 giây, dãy số sẽ biến mất và chuyển tới màn 2.
- Màn 2 (Hình 3): Con mèo sẽ hỏi "Số vừa hiển thị là số nào?". Khi này thì người chơi sẽ nhập câu trả lời, nếu câu trả lời là số trùng với dãy số ban đầu xuất hiện thì con mèo thông báo "Chúc mừng bạn đã trả lời đúng!", ngược lại thì thông báo "Bạn trả lời sai rồi!"
- Chú ý: có thể sử dụng nhân vật, trang phục tùy ý.
- Bài làm được lưu với tệp có tên nhoso.sb3