

Câu 4: Ai tinh mắt (40 điểm) Chương trình được lưu thành tệp *Cau4.sb3*

a. Phần cơ bản (35 điểm)

Kịch bản trò chơi như sau :

- Khi nhấn phím cách, trên sân khấu xuất hiện các số mang các giá trị từ 1 đến 36 nằm ngẫu nhiên trên lưới (Hình 1), người chơi cần nhanh chóng ghi nhớ vị trí của các số.

- Sau 10 giây sẽ xuất hiện các ô vuông che đi các số vừa hiển thị. Lúc này, nhân vật giáo viên và số cần tìm cũng sẽ hiển thị trên sân khấu (Hình 2).

- Em cần nhanh chóng tìm ra vị trí của số đang hiển thị trên sân khấu bằng cách nháy đúp chuột vào một trong các ô vuông. Trong quá trình chơi, em có thể nhấn phím cách để thay đổi số cần tìm.

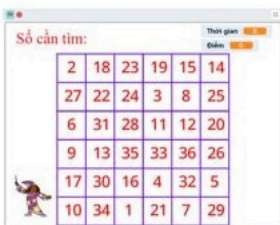
- Nếu chọn đúng giáo viên nói “Đúng rồi, chúc mừng em” và thưởng 10 điểm đồng thời ô vuông vừa chọn sẽ biến mất trong 2 giây sau đó lại xuất hiện che đi số (Hình 3). Ngược lại giáo viên nói “Sai rồi số cần tìm ở vị trí này.” và em bị trừ 5 điểm lúc này số đúng sẽ hiện ra trong 3 giây sau đó lại bị ô vuông che đi.

Trò chơi kết thúc sau 40 giây, nếu đạt trên 50 điểm thông báo chiến thắng, ngược lại thông báo thua.

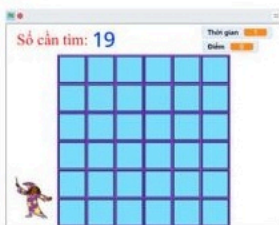
Điều kiện bắt buộc :

- Khi bắt đầu trò chơi, vị trí của các ô số là ngẫu nhiên.
- Các số và số cần tìm thể hiện bằng nhân vật, bản sao hoặc in hình.
- Để chọn các ô vuông em cần thực hiện nháy đúp chuột.

Ví dụ: Các trạng thái của trò chơi



Hình 1: Khi bắt đầu trò chơi



Hình 2: Sau 10 giây, bắt đầu tìm số



Hình 3: Khi chọn đúng ô vuông



Hình 4: Khi chọn sai ô vuông

b. Phần mở rộng (5 điểm)

Mở rộng trò chơi theo sáng tạo của riêng em.

Sau đây là một số gợi ý:

- Các số cần tìm không xuất hiện quá 2 lần trong một lượt chơi.
- Có một ngôi sao may mắn thay thế một số bất kỳ. Nếu chọn đúng em được thưởng thêm 10 giây.
- Khi bắt đầu trò chơi, em có 3 lượt nêu trả lời sai mất 1 lượt. Trò chơi kết thúc ngay khi hết lượt chơi.