

ĐỀ CHÍNH THỨC

Tổng quan bài thi

TT	Tên bài	Tên tệp kết quả	Điểm
1	Bài 1. Vẽ hình	Vehinh.sb2	30
2	Bài 2. Dây số	Dayso.sb2	20
3	Bài 3. Giải toán	Giaitoan.sb2	20
4	Bài 4. Con bọ nhặt đá	Nhatda.sb2	10

Trên màn hình Desktop, em hãy tạo thư mục có tên là SBD. Ví dụ: SBD - 03

(Tất cả các tệp bài làm được lưu tại thư mục này)

Bài 1. Vẽ hình

Sử dụng ngôn ngữ lập trình scratch:

- Vẽ đa giác đều với độ dài cạnh là 50 đơn vị, viền màu đỏ, số cạnh là N được nhập vào từ bàn phím ($3 \leq N \leq 6$).
- Tô màu cho đa giác đều là màu đỏ.

Bài 2. Dây số

Sử dụng ngôn ngữ lập trình scratch:

Cho dãy số 1, 4, 7, 10, ..., N

Nhập vào số N, nếu N thuộc dãy số thì tính tổng, nếu N không thuộc dãy số thì thông báo N không thuộc dãy số.

Bài 3. Giải toán

Sử dụng ngôn ngữ lập trình scratch giải bài toán sau:

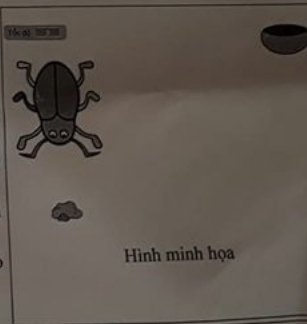
Một phần thi trong Giao lưu "Tuổi thơ khám phá" cấp trường, Ban tổ chức quy định: Mỗi câu trả lời đúng được 10 điểm, mỗi câu trả lời sai bị trừ 10 điểm. Sau cuộc chơi bạn Tin đã trả lời đủ 15 câu và nhận được 50 điểm. Hỏi bạn Tin đã trả lời được bao nhiêu câu đúng? Bao nhiêu câu sai?

Bài 4. Con bọ nhặt đá

Sử dụng ngôn ngữ lập trình scratch xây dựng chương trình "Con bọ nhặt đá":

- Có 3 đối tượng: "Con bọ", "Hòn đá", "Tô đựng"
- "Con bọ" di chuyển theo các phím mũi tên: lên, xuống, trái, phải.
- "Hòn đá" xuất hiện vị trí ngẫu nhiên mỗi lần chạy chương trình.
- "Tô đựng" xuất hiện ở vị trí cố định góc trên sân khấu.

Nhiệm vụ "Con bọ" là di chuyển "Hòn đá" vào "Tô đựng".



Hình minh họa

Họ và tên:

Số báo danh:

Cán bộ coi thi không giải thích gì thêm