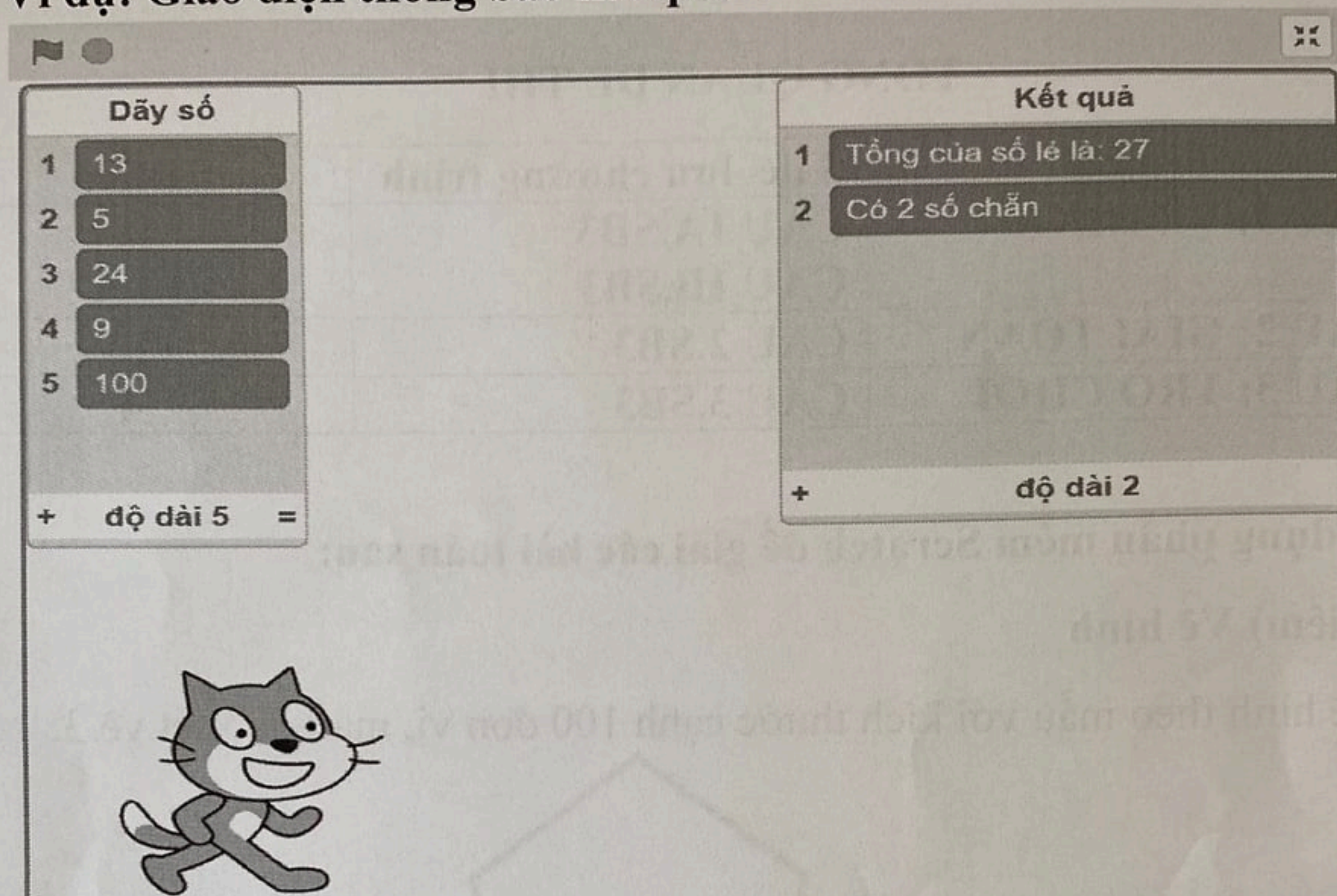


Câu 2: (10 điểm) Bài toán

Viết chương trình nhập n số bất kì từ bàn phím vào trong danh sách. Việc nhập kết thúc khi nhập số 0.

- Hiện thị danh sách các số vừa nhập.
- Đếm số chẵn trong danh sách.
- Tính tổng các số lẻ trong danh sách.

Ví dụ: Giao diện thông báo kết quả



The screenshot shows a Python program window with two panels. The left panel, titled "Dãy số", contains a list of five numbers: 13, 5, 24, 9, and 100. Below the list, it says "+ độ dài 5 =". The right panel, titled "Kết quả", contains two lines of text: "1 Tổng của số lẻ là: 27" and "2 Có 2 số chẵn". Below the results, it says "+ độ dài 2 =". A cartoon cat is visible at the bottom of the window.

Câu 3: (4 điểm) Trò chơi TẬP SỬ DỤNG CHUỘT

Để hạn chế lây lan dịch bệnh Covid-19 trong trường học, chúng ta phải ở nhà học trực tuyến. Vì thế một số học sinh bỡ ngỡ trong việc sử dụng máy tính, nhất là đối với học sinh khối lớp 1, khối lớp 2 chưa được học môn Tin học nên việc sử dụng chuột còn chậm. Để giúp các bạn ấy sử dụng chuột thành thạo, em hãy thiết kế phần mềm **TẬP SỬ DỤNG CHUỘT** giúp các bạn ấy tự tin trong việc học tập trực tuyến.

Yêu cầu:

- Trên màn hình xuất hiện ngẫu nhiên các quả bóng bay (**Balloon1**) từ dưới lên có màu xanh, tím, vàng. Nếu bóng chạm cạnh trên thì bật lại. Mỗi lần xuất hiện chỉ trong 0.5 giây và lại xuất hiện tại 1 vị trí khác. Khi xuất hiện chúng có thể có kích thước khác nhau.
- Người chơi cần nhanh tay nháy lên các quả bóng trên. Nếu click đúng bóng thì sẽ xuất hiện tiếng kêu "pop", quả bóng sẽ biến mất, sau đó lại xuất hiện ở vị trí khác. Mỗi lần nháy trúng quả bóng thì được cộng thêm 1 điểm.
- Thời gian chơi giới hạn đúng 1 phút. Sau 1 phút sẽ xuất hiện 1 cô giáo (**Abby**) thông báo số bóng đã đánh trúng.