

Em hãy dùng phần mềm Scratch 3.0 để viết chương trình tìm số hạng bất kỳ của dãy số trên được nhập từ bàn phím và thông báo trên màn hình:

Trả lời	3	10
Thông báo	Số hạng thứ 3 của dãy là 8	Số hạng thứ 10 của dãy là 246

**Bài 4:** Cây xanh không những làm cho trường em thêm đẹp mà còn cho bóng mát để các em chơi đùa. Nhưng lá cây rụng xuống lại làm bẩn sân trường. Để giữ cho trường xanh, sạch, đẹp chúng ta hãy cùng nhặt lá hàng ngày nhé.

Em hãy viết chương trình bằng phần mềm Scratch 3.0, dùng hình nền **sân trường** và đối tượng **lá cây** (có trong thư mục *Thư viện ảnh* trên desktop) với đối tượng **Tree** (trong thư viện scratch) như sau:

Khi nhấp cờ, lá cây rụng từ vị trí ngẫu nhiên có tung độ  $y=160$ . Người chơi dùng phím mũi tên trái/phải để điều khiển mèo. Mỗi lần nhấn phím, mèo sẽ di chuyển 50 bước. Nếu mèo chạm vào lá cây trước khi lá cây rơi xuống đất sẽ được 1 điểm. Lá cây sẽ biến mất khi chạm vào mèo hoặc chạm vào cạnh. Chương trình dừng khi người chơi nhấn phím x.



----- HẾT -----

Thí sinh không được sử dụng tài liệu.  
Giám thị không được giải thích gì thêm.

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