

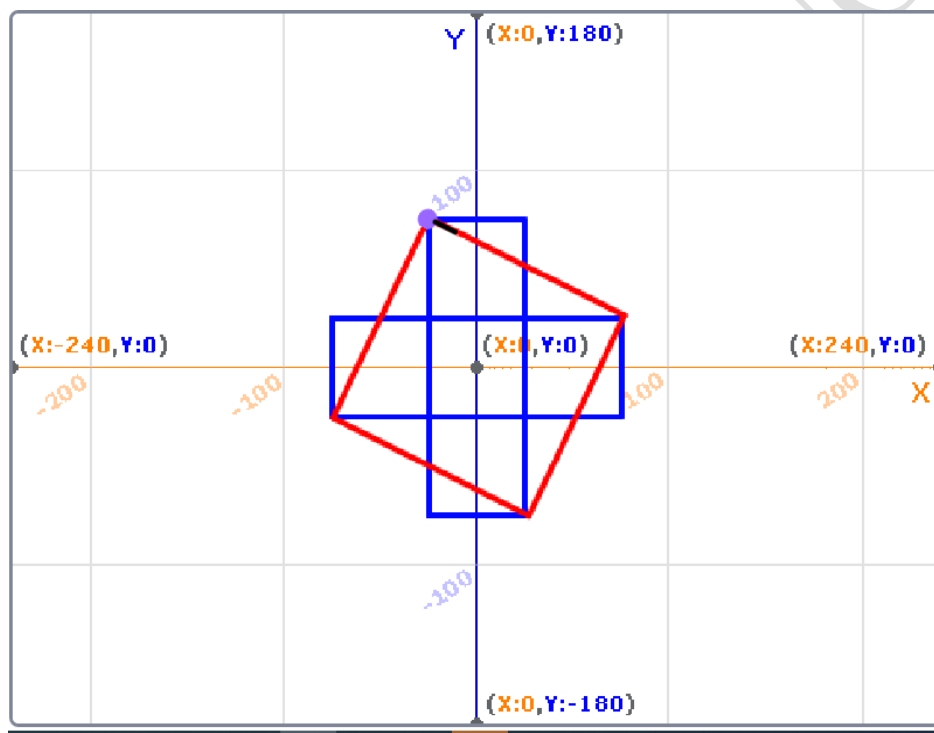
ĐỀ 2:

TẠO THƯ MỤC TRONG Ổ ĐĨA D VỚI TÊN NHƯ SAU:

HO VA TEN_SCRATCH

Thực hiện làm các bài tập sau lưu vào thư mục vừa tạo.

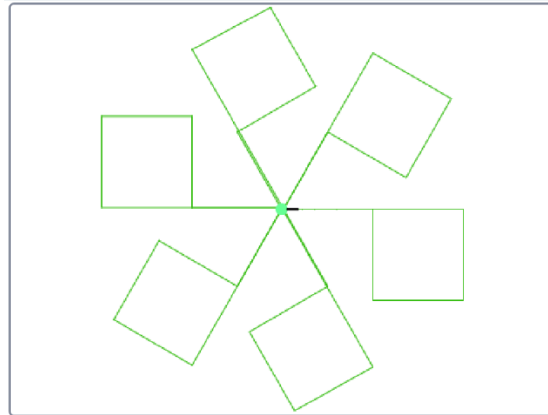
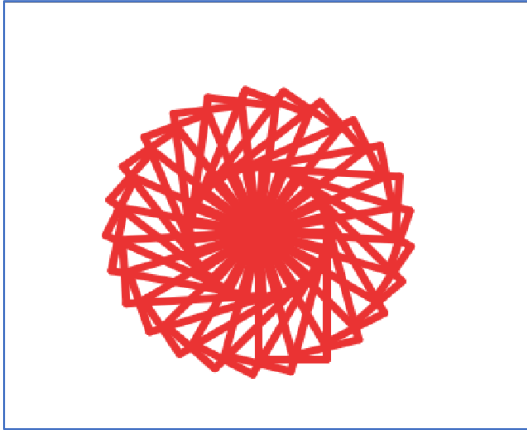
BAI 1.(2đ) Tạo tập tin với tên **BAI 1. SCRATCH** rồi thực hiện vẽ hình sau và lưu vào thư mục **HO VA TEN_SCRATCH** vừa tạo trong ổ đĩa D.



- Tạo block vẽ hình vuông có cạnh bằng 50. **1đ**
- Độ dài hình vuông to có cạnh 112
- Lập chương trình chính gồm 2 nhóm lệnh lặp và vẽ 1 hình vuông to. **1đ**

Lưu ý: Cần sử dụng nhóm lệnh lặp

Bài 2.(2đ) Tạo tập tin với tên **BAI 2. SCRATCH** rồi thực hiện vẽ hình sau và lưu vào thư mục **HO VA TEN_SCRATCH** vừa tạo trong ổ đĩa D.



Hình 1. Khi nhấn vào phím 1

- Tạo block vẽ hình chữ nhật với chiều dài 100, chiều rộng 50. **0.5đ**
- Tiến hành vẽ hình trên. **0.5đ**

Hình 2. Khi nhấn vào phím 2

- Tạo block vẽ hình vuông với cạnh = 80. **0.5đ**
- Tiến hành vẽ hình trên. **0.5đ**

BÀI 3.(2đ) Tạo tập tin với tên **BAI 3. SCRATCH** và lưu vào thư mục tên mình đã tạo. Thực hiện tạo các nhóm lệnh sau cho nhân vật.

1. **Khi nhấn phím 1**, nhập vào một danh sách số nguyên. Số lượng phần tử trong danh sách phải lớn hơn 10. **1đ**
2. **Khi nhấn phím 2**, In ra màn hình số lớn nhất trong danh sách. **0.5đ**
3. **Khi nhấn phím 3**, In ra tổng các giá trị trong danh sách. **0.5đ**

BÀI 4.(1đ) Tạo tập tin với tên **BAI 4.SCRATCH** và lưu vào thư mục tên mình đã tạo. Thực hiện tạo các nhóm lệnh sau cho nhân vật.

1. **Khi nhấn phím 1**, nhập vào 2 cạnh hình chữ nhật. Điều kiện là nhập cho đến khi 2 cạnh lớn hơn 0. **0.5đ**
2. **Khi nhấn phím 2**, in ra màn hình chu vi và diện tích của hình chữ nhật đó. **0.5đ**

BÀI 5. (3đ) Tạo tập tin với tên **BAI 5. SCRATCH** và lưu vào thư mục tên mình đã tạo

Tạo game theo ý tưởng như sau:

1. Tạo nền và nhân vật. **1đ**
2. Nhân vật chim luôn hướng theo và di chuyển đến chú rắn, sẽ tiếp tục di chuyển cho đến khi chạm vào chú rắn. Trong khi di chuyển sẽ phát ra tiếng kêu của chim và luôn thay đổi ngoại hình. **1đ**
3. Nhân vật chú rắn sẽ luôn hướng về phía trước và liên tục thay đổi ngoại hình để trườn đi. **1đ**

Chương trình sẽ kết thúc khi chú chim chạm vào chú rắn ở cuối sân khấu.



HẾT