
ĐỀ 4:

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.

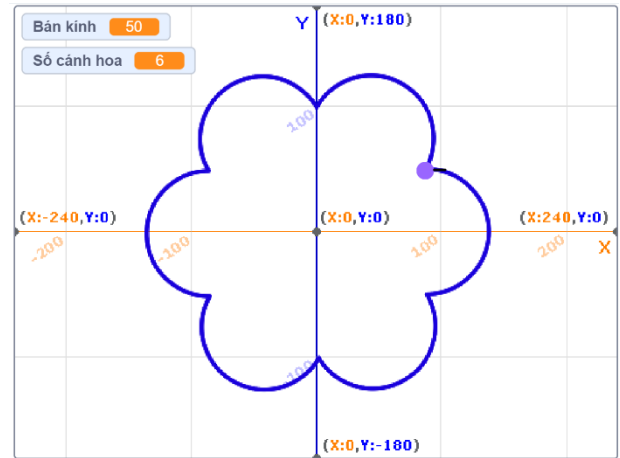
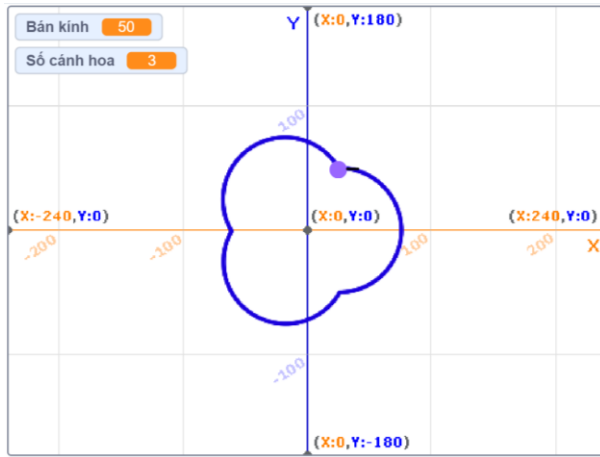
BAI 1.(2đ)Tạo tập tin với tên **BAI 1. SCRATCH** rồi thực hiện vẽ hình sau và lưu vào thư mục **HO VA TEN_SCRATCH** vừa tạo trong ổ đĩa D.



- Tạo block vẽ hình tròn với tham số bk = 150 **(0.5đ)**
- Tạo block vẽ và tô màu hình thoi với tham số cạnh **(1đ)**
 - + Cạnh = $(bk/2)+2$
 - +Góc quay: 26 và 154
- Tạo chương trình chính **(0.5đ)**

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.



- Tạo block vẽ cánh hoa (vẽ nửa đường tròn (180 độ)). **1đ**
- Khi nhấn vào phím 1 vẽ hoa 3 cánh với góc quay 60 độ. **0.5đ**
- Khi nhấn vào phím 2 vẽ hoa 6 cánh với góc quay 120 độ. **0.5đ**

BÀI 3.(2đ) Tạo tập tin với tên **BAI3.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**, số chẵn trong danh sách sẽ được lưu vào **ds số chẵn**. số lẻ trong ds sẽ được lưu vào **danh sách số lẻ**. **0.5đ**
3. **Khi nhấn phím 3**, In ra màn hình dãy số gồm số lẻ đứng trước và số chẵn đứng sau. **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.

Khi nhấn vào lá cờ, nhập vào 2 số a, b và phép tính. In ra màn hình kết quả của phép tính đó (+,-,*,/). **1đ**

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

Tạo clip theo ý tưởng như sau:

1. Tạo nền và nhân vật. **0.5đ**



2. Nhân vật người luôn di chuyển về phía phải màn hình. Khi chạm vào cạnh thì sẽ quay lại từ đầu. **1.5đ**

3. Nhân vật Thuyền luôn di chuyển về hướng trái màn hình. Khi chạm cạnh thì quay lại từ đầu. **0.5đ**

4. Đám mây di chuyển cùng hướng với người nhưng chậm hơn người. khi chạm cạnh thì quay lại từ đầu. **0.5đ**



HẾT