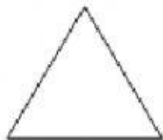


BÀI 2. NHÓM LỆNH ĐIỀU KHIỂN VÀ VẼ HÌNH

PHIẾU BÀI TẬP

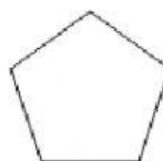
Bài 1. Vẽ các hình sau:



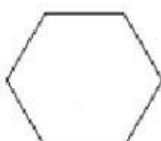
Tam giác đều



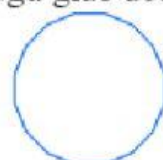
Hình vuông



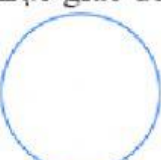
Ngũ giác đều



Lục giác đều



Thập lục giác đều



Hình tròn

Lưu lại các hình vẽ được thành tệp tin.

Bài 2. Quan sát các lệnh vẽ một đa giác. Ví dụ nhóm lệnh sau để vẽ một hình vuông:



Điền vào bảng sau:

Đa giác đều	Số lần lặp vẽ cạnh	Góc quay bút vẽ
Tam giác đều		
Hình vuông		
Ngũ giác đều		
Lục giác đều		
Bát giác đều		
Thập lục giác đều		

Tổng quát:

- Số cạnh:
- Góc quay của bút vẽ: $360 / \dots$

Xây dựng công thức vẽ hình tròn:

- Số cạnh:
- Góc quay của bút vẽ: $360 / \dots$

Bài 3. Lập trình giúp trái đất chuyển động xung quanh mặt trời trên một quỹ đạo



Hướng dẫn bài 3:

1. Tạo 3 nhân vật



2. Lập trình cho 2 nhân vật: **Button1** và **Earth** cùng nhảy tới một tọa độ cách xa **Ball**.

Ví dụ: `go to x: 150 y: 0`

3. Lập trình cho **Button1** vẽ ra quỹ đạo riêng ẩn phía dưới trái đất
4. Lập trình cho **Earth** chuyển động mãi mãi