

TIN HỌC LỚP 1

Họ và tên:.....

Lớp:.....

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP MÔN TIN HỌC HỌC KỲ I

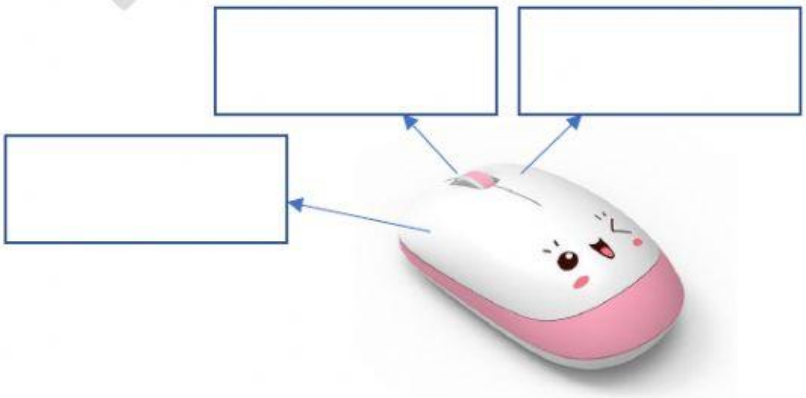
1. Hãy nối các bộ phận của máy tính ứng với tên gọi của chúng






Bàn phím | Chuột | Màn hình | Thân máy tính

2. Hãy điền tên các bộ phận của chuột tính bằng cách kéo thả tên của chúng ứng với từng bộ phận.



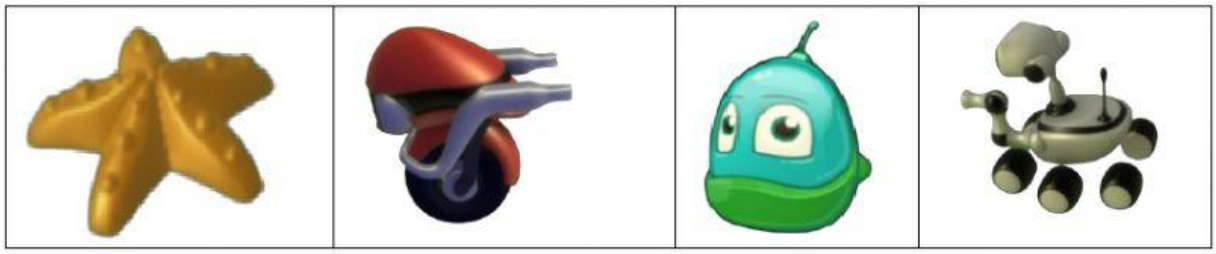
Chuột phải

Bánh lăn

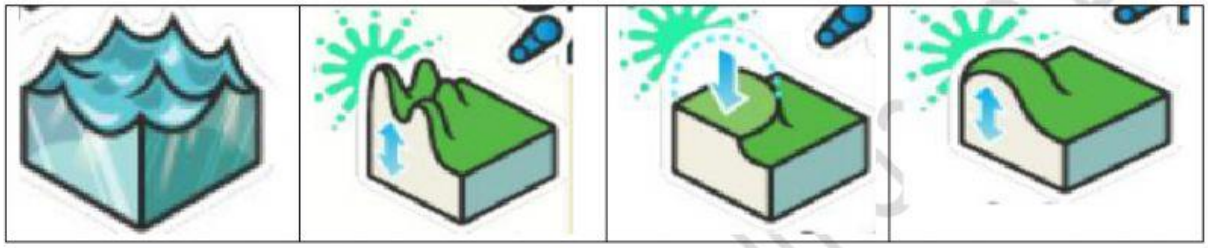
Chuột trái

LIVEWORKSHEETS

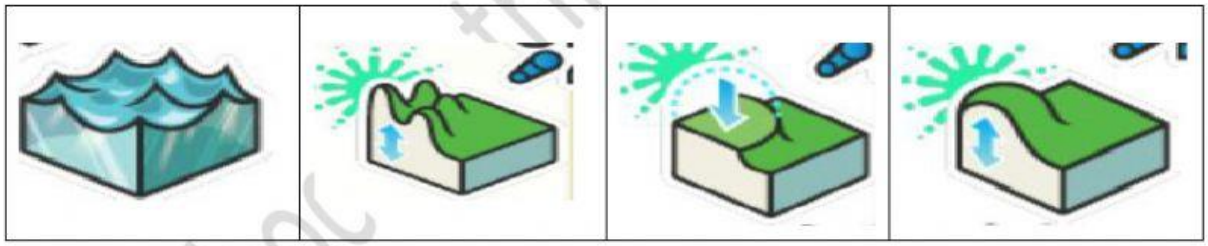
3. Đâu là nhân vật Kodu?



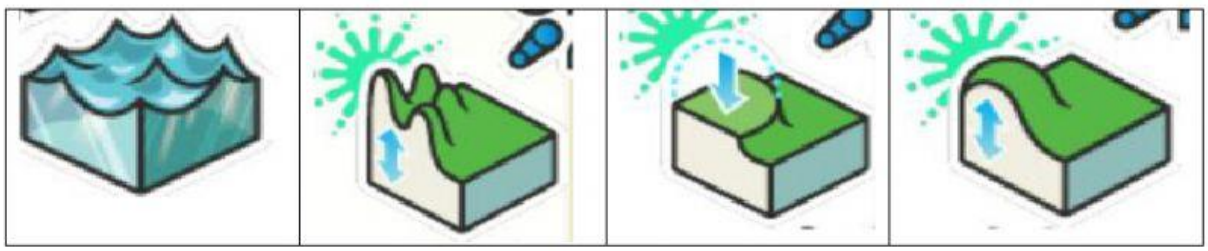
4. Đâu là công cụ NÂNG/HẠ ĐỊA HÌNH để tạo đồi núi hay thung lũng?



5. Đâu là công cụ LÀM PHẲNG ĐỊA HÌNH để địa hình trở nên mượt hoặc bằng phẳng?



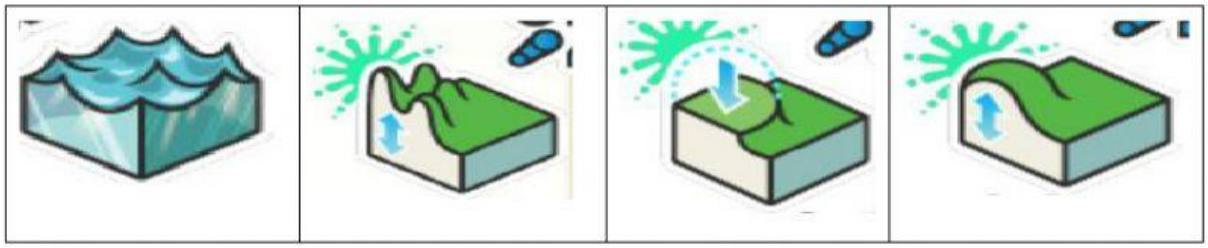
6. Đâu là công cụ LÀM GỒ GHỀ để tạo địa hình lởm chởm hoặc đồi núi?



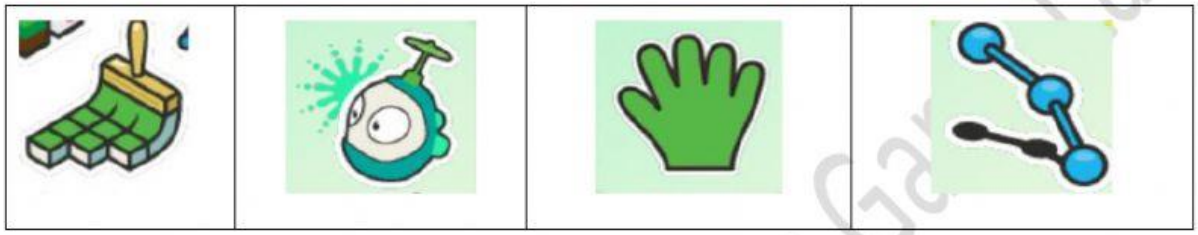
Em học lập trình Kodu

LIVEWORKSHEETS

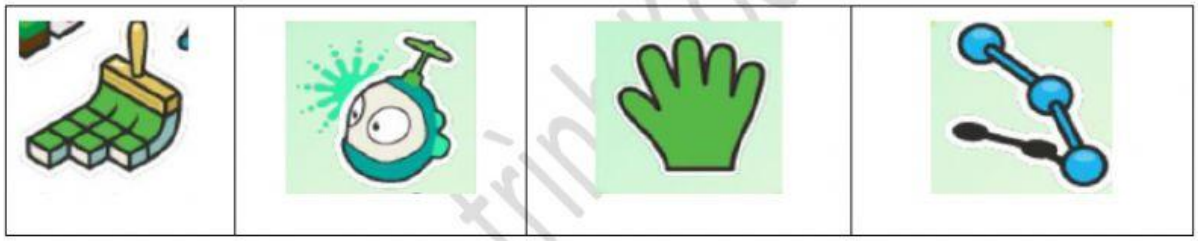
7. Đâu là công cụ NƯỚC để thêm, bớt hoặc đổi màu nước?



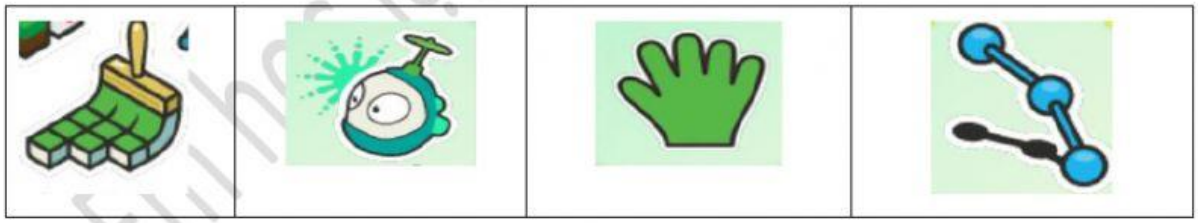
8. Muốn thêm nhân vật vào địa hình, em chọn biểu tượng nào sau đây:



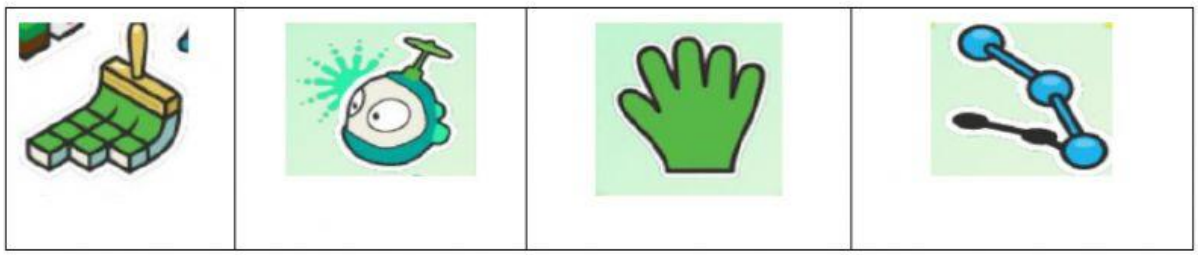
9. Đâu là biểu tượng giúp em di chuyển máy quay để quan sát địa hình?



10. Đâu là biểu tượng bút vẽ địa hình?



11. Để vẽ đường đi, em chọn công cụ nào?



LIVEWORKSHEETS

12. **Muốn phóng to, thu nhỏ màn hình trong phần mềm Kodu, em dùng bộ phận nào của chuột?**

Bánh lăn | Chuột trái | Chuột phải

13. **Để thêm 1 mảng địa hình trong phần mềm Kodu, em dùng bộ phận nào của chuột?**

Bánh lăn | Chuột trái | Chuột phải

14. **Để di chuyển địa hình trong phần mềm Kodu, em nhấn giữ bộ phận nào của chuột?**

Bánh lăn | Chuột trái | Chuột phải

Em học lập trình Kodu Game Lab

LIVEWORKSHEETS