TIN HỌC LỚP 2

Họ và tên:.....

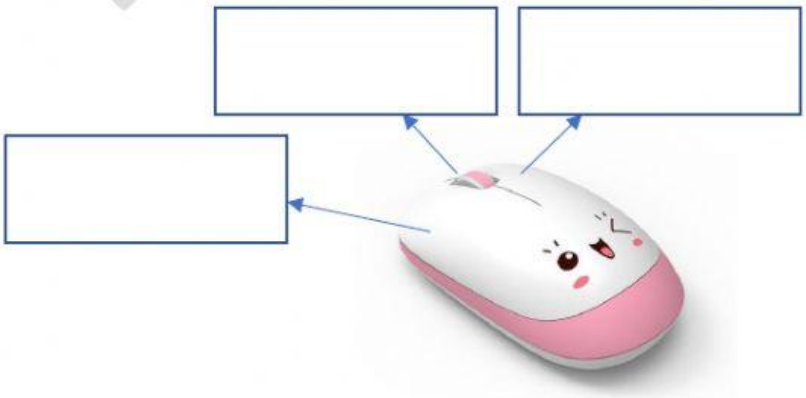
Lớp:.....

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.



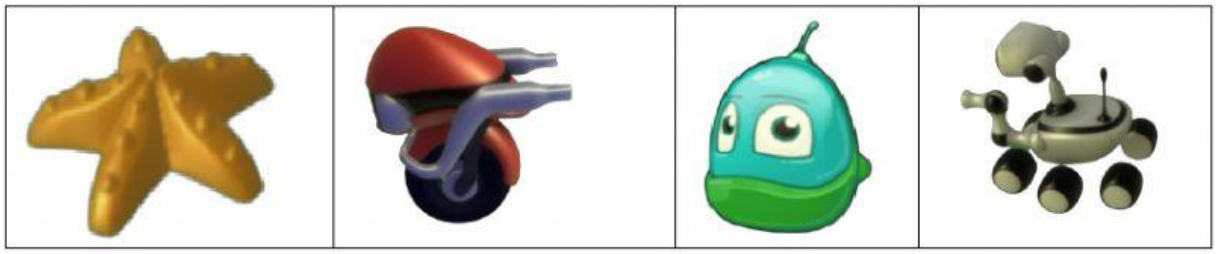
Chuột phải

Bánh lăn

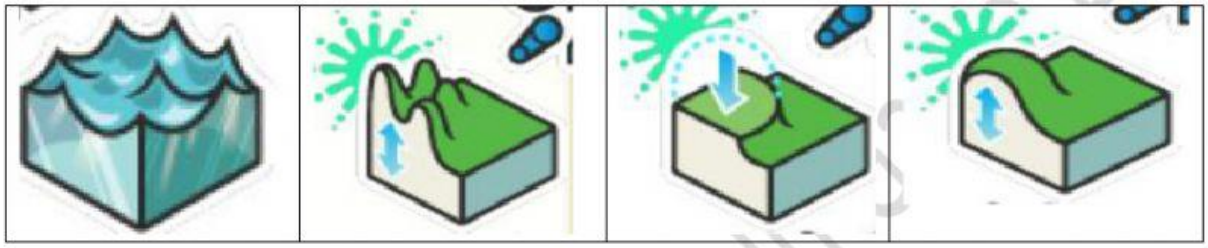
Chuột trái

LIVEWORKSHEETS

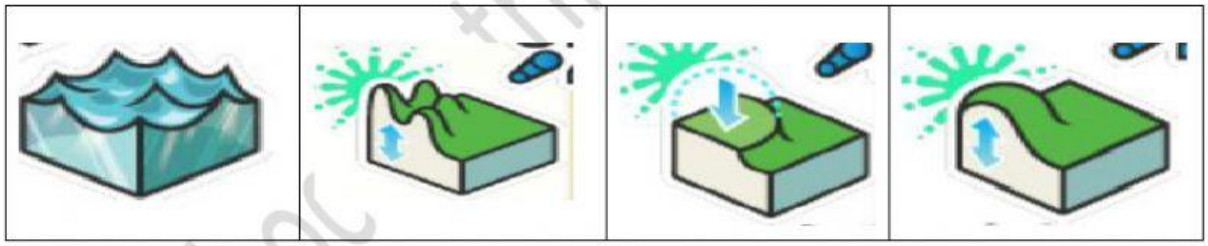
3. Đâu là nhân vật Kodu?



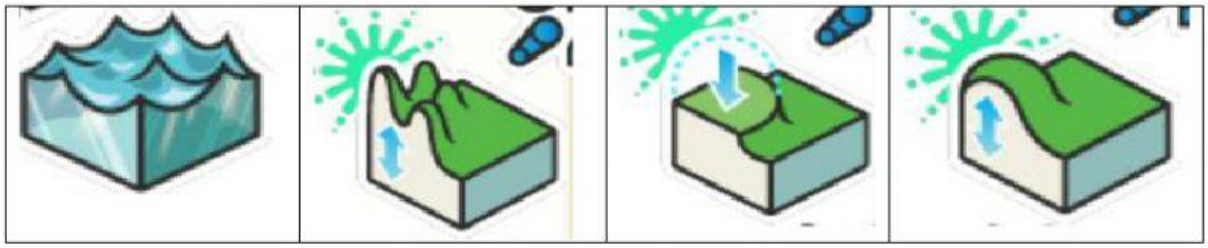
4. Đâu là công cụ NÂNG/HẠ ĐỊA HÌNH để tạo đồi núi hay thung lũng?



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



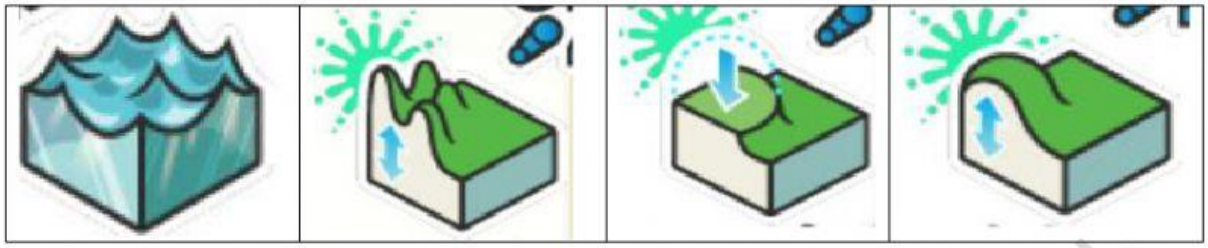
6. Đâu là công cụ LÀM GỒ GHỀ để tạo địa hình lởm chởm hoặc đồi núi?



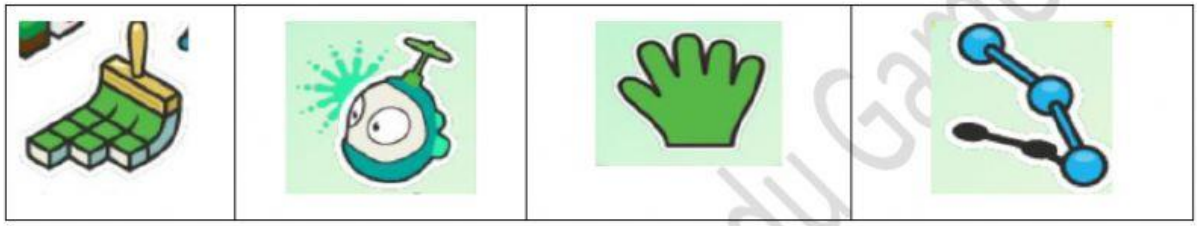
Em học lập trình Kodu ... Lab

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. Muốn thêm trang mới trong lập trình cho nhân vật, em gõ phím nào?

10. Muốn chuyển về trang trước đó, em nhấn phím:

Shift + Tab

Ctrl + Tab

Alt + Tab

Ctrl + Alt

Em học lập trình Kodu Game Lab

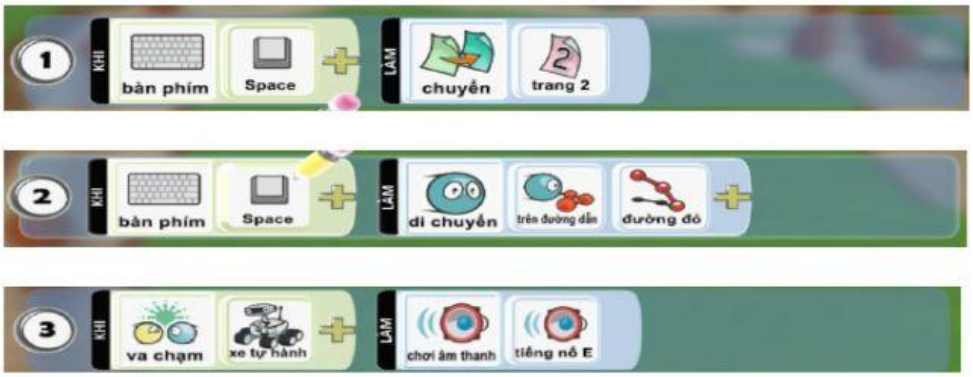
LIVEWORKSHEETS

11. Câu lệnh nào cho ta biết: Khi nhấn phím Space, xe máy chuyển sang trang lập trình mới?

12. Câu lệnh nào cho ta biết: Khi nhấn phím Space, xe máy di chuyển trên đường màu đỏ?

LIVEWORKSHEETS

13. Câu lệnh nào cho ta biết: Khi va chạm với xe tự hành, xe máy phát ra tiếng nổ E?



14. Muốn cho xe tự hành di chuyển từ đường màu nâu sang đường màu đỏ em thực hiện thế nào? Bằng cách kéo thả em hãy sắp xếp các bước theo thứ tự đúng?

Bước 1

Bước 2

Bước 3

a

b

c

Em học lập trình Kodu Game Lab

LIVEWORKSHEETS