

TIN HỌC LỚP 4



Trường: _____
Lớp: _____
Tên: _____

Bài 4: LỆNH LẬP SỐ LẦN LẬP BIẾT TRƯỚC

Em hãy xem kỹ lại video bài học để làm bài tốt hơn nhé

1. Em hãy cho biết đâu là biểu tượng của phần mềm SCRATCH?



2. Hãy điền tên gọi của các thành phần trên phần mềm Scratch bằng cách kéo thả các cụm từ đã cho vào đúng vị trí.

The image shows the Scratch software interface with several components labeled by dashed boxes and arrows pointing to empty text boxes. The components are:

- Top-left box:** Points to the "Scratch" logo and navigation tabs (Tệp tin, Cảnh sửa, Hướng dẫn, Dự án Scratch).
- Top-right box:** Points to the "Stage" area (Sân khấu).
- Middle-left box:** Points to the "Scripts" area (Các nhóm lệnh).
- Middle-right box:** Points to the "Costumes" area (Sân khấu).
- Bottom-left box:** Points to the "Sprites" area (Đối tượng được cho).
- Bottom-middle box:** Points to the "Code" area (Vùng lệnh được chọn).
- Bottom-right box:** Points to the "Stage" area (Sân khấu).

Below the interface is a word bank with five pink boxes containing the following text:

- Các nhóm lệnh
- Vùng lệnh được chọn
- Sân khấu
- Đối tượng được cho (hiện là mèo)
- Các lệnh cho sẵn của nhóm Chuyển động

3. Lệnh dưới đây lấy trong nhóm lệnh nào?



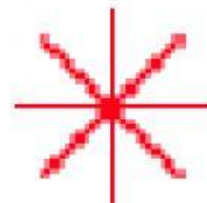
- A Chuyển động C Âm thanh
B Hiển thị D Điều khiển

4. Khối lệnh sau đây vẽ được hình gì?



5. Em hãy mở phần mềm Scratch và tạo khối lệnh vẽ các hình:

- Hình bông tuyết 8 cánh, mỗi cánh dài 15 bước như hình .



- Hình vuông lặp 8 lần, cạnh của hình vuông dài 100 bước.

