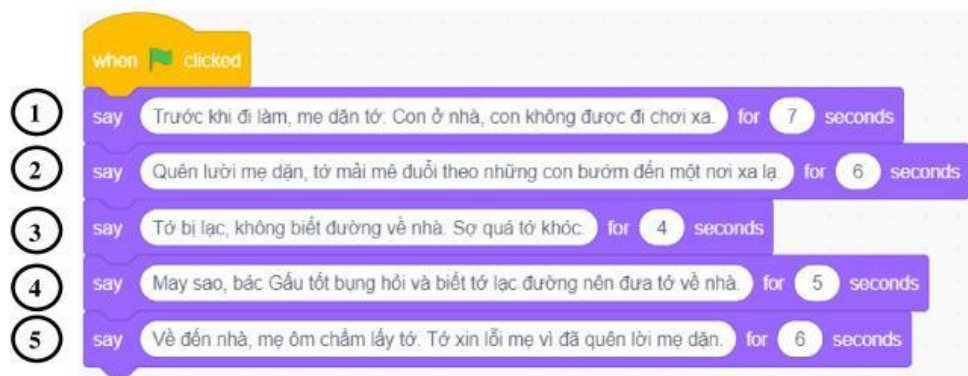


BÀI 13. TẠO CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH ĐỂ KỂ CHUYỆN

Câu 1. Em hãy ghép mỗi lệnh được đánh số thứ tự trong chương trình (Script) ở Hình 1 với kết quả tương ứng ở Hình 2.



Hình 1. Chương trình kể chuyện “Mèo con không vâng lời”



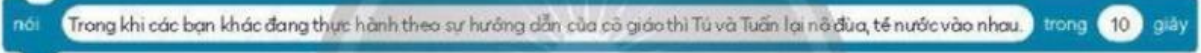
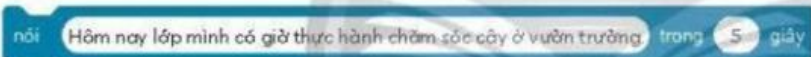
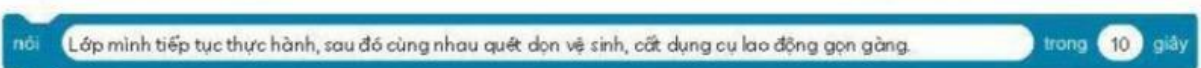
Hình 2. Kết quả chạy chương trình ở Hình 1

Câu 2. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để lưu chương trình Scratch vào máy tính.

- A. Chọn **Save to your computer**
- B. Gõ tên tệp vào ô **File name**
- C. Nháy chuột vào nút lệnh **Save**
- D. Chọn thẻ **File**
- E. Mở thư mục chứa tệp chương trình Scratch.

Thứ tự đúng:

Câu 3. Sắp xếp các lệnh dưới đây thành chương trình Scratch kể “Câu chuyện ở vườn trường” theo diễn biến như dưới đây:

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 
- E. 

Thứ tự đúng:

Câu 4. Sắp xếp các lệnh dưới đây thành chương trình Scratch kể các việc được thực hiện vào buổi sáng, trước khi đi học, theo trình tự hợp lí nhất.

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 
- E. 
- G. 

Thứ tự đúng:

Câu 5. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự để tạo và chạy chương trình Scratch kể chuyện.

A. Thực hiện lặp lại các việc sau đây đối với mỗi lời kể:

- Kéo thả câu lệnh  trong nhóm lệnh **Hiển thị**, ghép nối với lệnh đã có trong khu vực chương trình;
- Nhập lời kể vào ô .
- Nhập thời gian hiển thị lời kể vào ô .

B. Kéo thả câu lệnh  trong nhóm lệnh **Sự kiện** vào khu vực chương trình.

C. Nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh (Go)  để chạy chương trình.

D. Kích hoạt phần mềm Scratch.

Thứ tự đúng: