

# PHIẾU BÀI TẬP

## Bài 15: Tạo chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng(t2)

### Bài 1

#### Các bước thực hiện đổi nhân vật.

Bước 1:

Bước 2:

Bước 3:



### Bài 2

#### Đánh số thứ tự để thực hiện các bước thay đổi phong nền sân khấu.

Chọn phong nền sân khấu.

Nháy chuột vào nút lệnh

Chọn một Phong nền



### Bài 3

#### Chương trình nào dưới đây thực hiện ý tưởng của bạn An?

<p>Khi bấm vào</p> <p>bật lại nếu chạm cạnh</p> <p>phát âm thanh dog1 đến hết</p>	<p>Khi bấm vào</p> <p>di chuyển 100 bước</p> <p>bật lại nếu chạm cạnh</p> <p>phát âm thanh dog1 đến hết</p>	<p>Khi bấm vào</p> <p>đi lên vị trí ngẫu nhiên</p> <p>bật lại nếu chạm cạnh</p> <p>phát âm thanh dog1 đến hết</p>	<p>Khi bấm vào</p> <p>di chuyển 100 bước</p> <p>phát âm thanh dog1 đến hết</p>
---	---	---	--

# PHIẾU BÀI TẬP

## Bài 15: Tạo chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng(t2)

### Bài 4

**Các bước thực hiện lưu chương trình vào trong máy tính.**

Bước 1:

Bước 2:

Bước 3:

Bước 4:



### Bài 5

**Khi di chuyển hoặc quay nhân vật có thể bị lộn ngược. Em sử dụng lệnh nào để khắc phục?**

đi tới

bật lại nếu chạm cạnh

đặt kiểu xoay

