Câu 1: Phát biểu nào sau đây là SAI khi nói về ý tưởng, kịch bản chương trình máy tính?

A. Kịch bản cần được mô tả rõ ràng, cụ thể.

B. Kịch bản thường có ba phần: mở đầu, diễn biến, kết thúc.

C. Có thể viết kịch bản khi chưa có ý tưởng về trò chơi, câu chuyện.
D. Nên lấy ý kiến góp ý để chỉnh sửa, bổ sung, hoàn thiện kịch bản.

Câu 2: Phát biểu nào sau đây SAI?

A. Từ kịch bản, em dễ dàng tạo ra chương trình để thực hiện ý tưởng.

B. Để chạy chương trình trong Scratch, em nháy nút lệnh cờ xanh trên màn hình.

C. Kịch bản giúp em xác định cụ thể các công việc mà chương trình cần thực hiện.
D. Sau khi tạo chương trình, em không cần chạy thử.

LIVEWORKSHEETS

Câu 3: Kịch bản chương trình được viết KHÔNG trả lời câu hỏi nào sau đây?

A. Chương trình có những nhân vật nào?

B. Sân khấu là gì?

C. Hành động của các nhân vật là gì?

D. Làm thế nào để chạy chương trình?

Câu 4: Kịch bản gồm mấy phần?

A. 1.

B. 2.

C. 3.

D. 4.

Câu 5: Sắp xếp các bước viết kịch bản chương trình với ý nghĩa tương ứng

Mở đầu	
Diễn biến	
Kết thúc	

Mô tả bối cảnh kết thúc như tình huống kết thúc, điều kiện kết thúc, thông điệp kết thúc.

Mô tả bối cảnh ban đầu như phông nền, sân khấu, thời gian.

Mô tả diễn biến của trò chơi, câu chuyện hoạt động của các nhân vật, tương tác giữa các nhân vật, sự kiện.

LIVEWORKSHEETS

LIVEWORKSHEETS