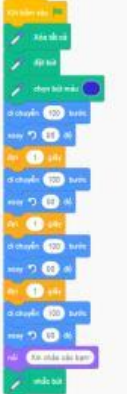


Câu 1: Em hãy nối ô ở dòng a với hình ở dòng b để được ý đúng:

| a | Chương trình                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Nhân vật                                                                          | Chỉ dẫn                                                                             |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| b | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Di chuyển 100 bước</li> <li>2. Quay trái 90 độ.</li> <li>3. Dừng lại 1 giây.</li> <li>4. Di chuyển 100 bước</li> <li>5. Quay trái 90 độ.</li> <li>6. Dừng lại 1 giây.</li> <li>7. Di chuyển 100 bước</li> <li>8. Quay trái 90 độ.</li> <li>9. Dừng lại 1 giây.</li> <li>10. Di chuyển 100 bước</li> <li>11. Quay trái 90 độ.</li> <li>12. Dừng lại 1 giây.</li> <li>13. Nói "Xin chào các bạn!"</li> </ol> |  |  |

Câu 2: Em hãy kéo thả những từ, cụm từ cho sẵn, điền vào chỗ trống để được câu đúng.

nhân vật trong máy tính

các câu lệnh

câu lệnh

- Mỗi chỉ dẫn trong ngôn ngữ lập trình được gọi là một .....
- Trong chương trình có .....được sắp xếp theo thứ tự xác định.
- Chương trình trong ngôn ngữ lập trình dùng để điều khiển .....