

PHẦN I: TRẮC NGHIỆM (4 điểm). Em hãy điền hoặc khoanh vào chữ cái trước đáp án đúng: (mỗi câu đúng được 0.5 điểm)

Câu 1: (M1- 0.5đ) Chương trình nào sau đây có cấu trúc lặp có số lần lặp biết trước ?



Câu 2 : (M1- 0.5đ) Chương trình trong hình dưới đây dừng lại khi nào?



A. Khi con trỏ chuột chạm vào nhân vật

B. Khi nhân vật xoay góc 15 độ

C. Khi nhân vật di chuyển 10 bước

D. Khi bấm phím cách

Câu 3 : (M1- 0.5đ) Hãy điền vào chỗ chấm.Chương trình sau đây vẽ hình

A. Hình Chữ nhật

B. Hình vuông

C. Hình thoi

D. Hình ngũ giác



Câu 4. (M1- 0.5đ) Trong phần mềm Scratch, để điều khiển mèo bay không dừng lại, em sử dụng lệnh nào?

- A.  B. 
- C.  D. 

Câu 5. (M2- 0.5đ) Em hãy sắp xếp thứ tự đúng của các bước tạo biến của người dùng?

- A. Vào nhóm lệnh các biến số
B. Đặt tên cho biến
C. Gõ phím Enter
D. Nháy chuột chọn

Tạo một biến

Thứ tự sắp xếp đúng là:

Câu 6. (M1- 0.5đ) Trong phần mềm Scratch, Lệnh nào sau đây là lệnh điều khiển cấu trúc: **Nếu<điều kiện> thì<công việc 1>Nếu không thì<công việc 2>**

- A.  B. 
- C.  D. 

Câu 7. (M1- 0.5đ) Chương trình dưới đây vẽ hình gì ?

- A. Hình vuông
B. Hình tứ giác
C. Hình ngũ giác
D. hình tam giác



Câu 8. (M2- 0.5đ) Em hãy ghép tên lệnh với lệnh tương ứng?

1.  2. 
3.  4. 

- A. Lặp có số lần biết trước
B. Lặp liên tục
C. Lặp có điều kiện
D. Lệnh điều khiển cấu trúc **Nếu <điều kiện> thì < Công việc>**

Thứ tự ghép là: 1-..... 2-..... 3-..... 4-.....

Câu 9 : Nếu chọn sai nhân vật muốn thay đổi nhân vật nhưng đã viết xong chương trình ta làm thế nào ?

- A. Xóa nhân vật đó, thay nhân vật khác và viết lại chương trình
- B. Chọn nhân vật khác
- C. Không cần chọn nhân vật
- D. Thêm nhân vật và nhúng toàn bộ chương trình đã viết sang nhân vật mới chọn.
Rồi xóa nhân vật ban đầu.

Câu 10 . Trong chương trình sau chú mèo phát âm thanh khi nào ?

- A. Mèo đứng im
- B. Mèo chạm cạnh
- C. Mèo thay trang phục mới
- D. Khi mèo di chuyển

