



TIN HỌC LỚP 1

Họ và tên:.....

Lớp:.....

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP MÔN TIN HỌC HỌC KỲ I

1. Hãy nối các bộ phận của máy tính ứng với tên gọi của chúng



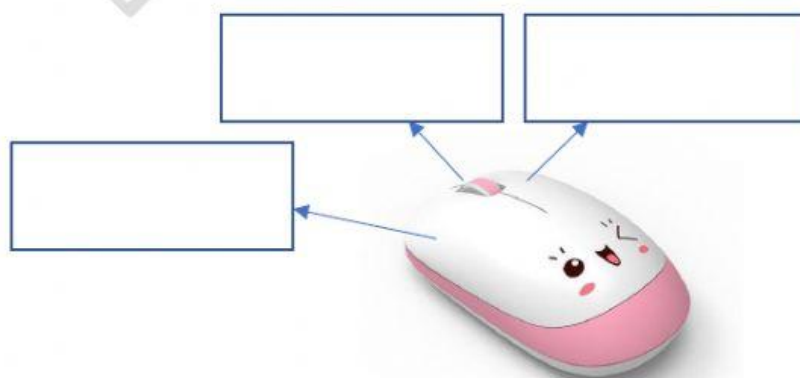
Bàn phím

Chuột

Màn hình

Thân máy tính

2. Hãy điền tên các bộ phận của chuột tính bằng cách kéo thả tên của chúng ứng với từng bộ phận.

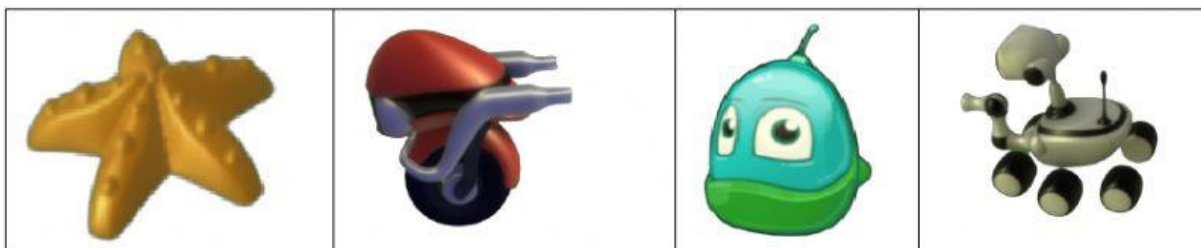


Chuột phải

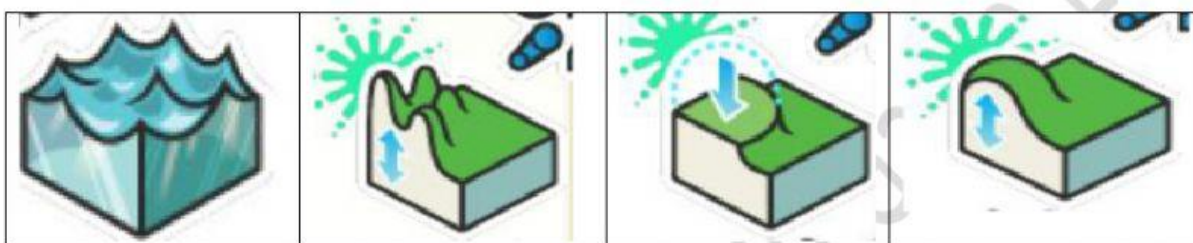
Bánh lăn

Chuột trái

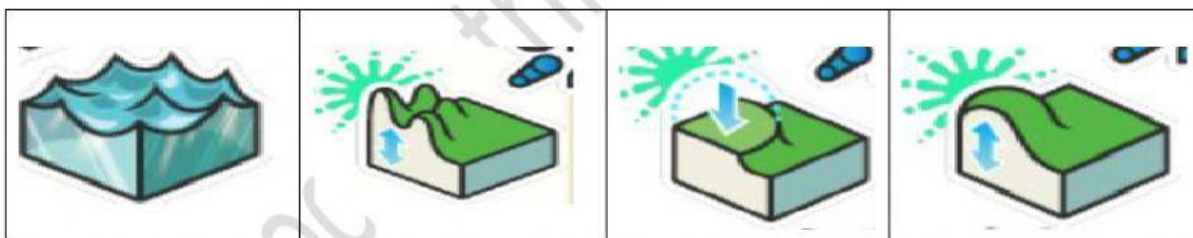
3. Đây là nhân vật Kodu?



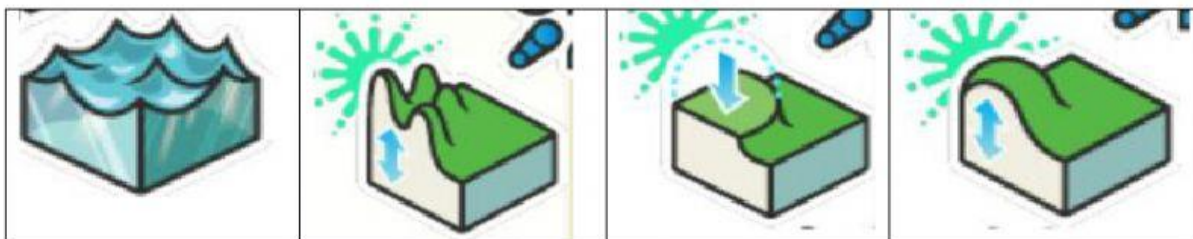
4. Đây là công cụ NÂNG/HẠ ĐỊA HÌNH để tạo đồi núi hay thung lũng?



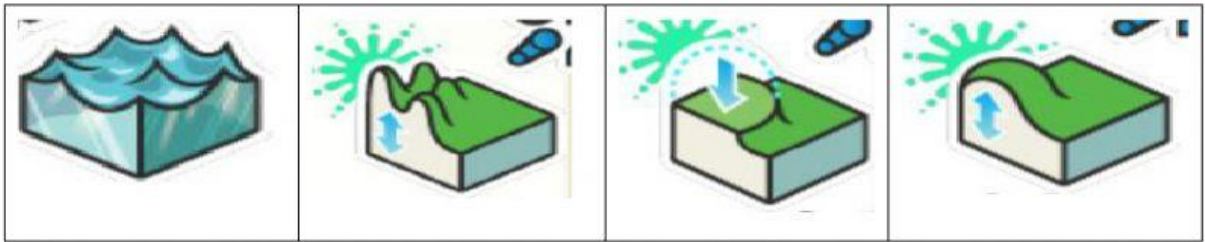
5. Đây là công cụ LÀM PHẪNG ĐỊA HÌNH để địa hình trở nên mượt hoặc bằng phẳng?



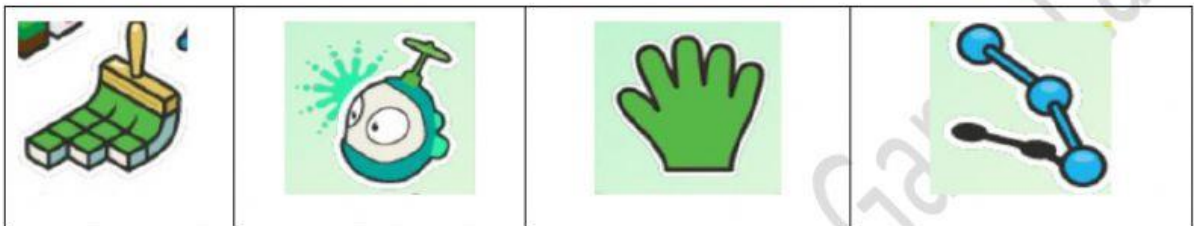
6. Đây là công cụ LÀM GÒ GHỀ để tạo địa hình lồi chồm hoặc đồi núi?



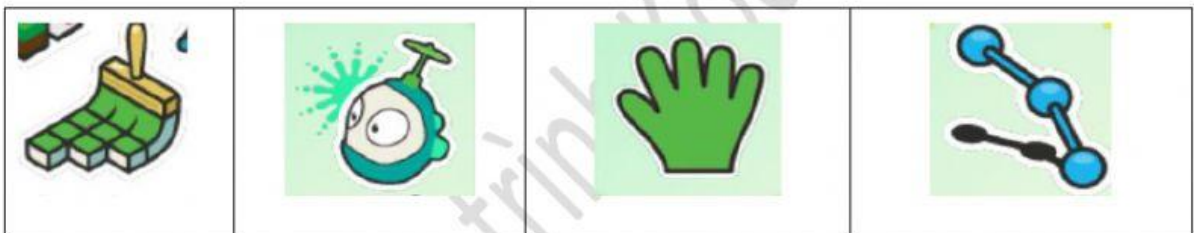
7. Đây là công cụ NƯỚC để thêm, bớt hoặc đổi màu nước?



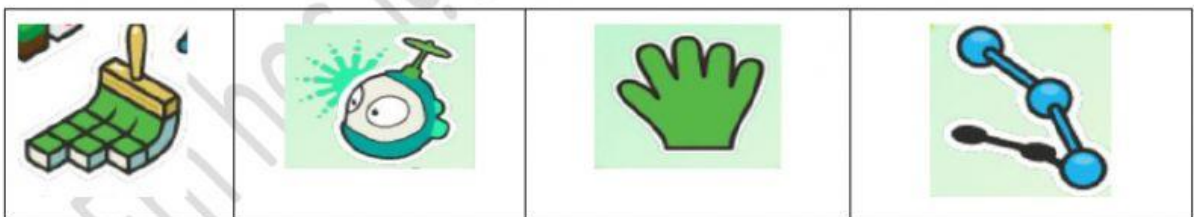
8. Muốn thêm nhân vật vào địa hình, em chọn biểu tượng nào sau đây:



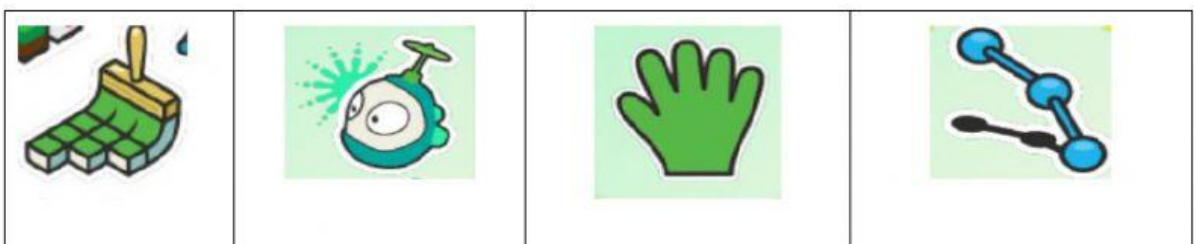
9. Đây là biểu tượng giúp em di chuyển máy quay để quan sát địa hình?



10. Đây là biểu tượng bút vẽ địa hình?



11. Để vẽ đường đi, em chọn công cụ nào?



12. Muốn phóng to, thu nhỏ màn hình trong phần mềm Kodu, em dùng bộ phận nào của chuột?

Bánh lăn

Chuột trái

Chuột phải

13. Để thêm 1 mảng địa hình trong phần mềm Kodu, em dùng bộ phận nào của chuột?

Bánh lăn

Chuột trái

Chuột phải

14. Để di chuyển địa hình trong phần mềm Kodu, em nhấn giữ bộ phận nào của chuột?

Bánh lăn

Chuột trái

Chuột phải