

## TIN HỌC LỚP 2\_TUẦN 19

Họ và tên:.....

Lớp:.....

Trường:.....

### BÀI 6: LẬP TRÌNH CHO NGƯỜI CHƠI ĐIỀU KHIỂN NHÂN VẬT (tiết 1)

Em hãy xem kỹ lại video bài học để làm bài tốt hơn nhé

1. Trong video có những nhân vật nào?



2. Em hãy mô tả lại ý nghĩa của câu lệnh sau (lập trình cho nhân vật Kodu 1) bằng việc chọn phương án trả lời thích hợp:








3. Để người chơi điều khiển Kodu 2 di chuyển bằng các phím mũi tên



, gặp táo thì ăn táo và tăng thêm 1 điểm (điểm màu đen), câu lệnh được tạo như sau đúng hay sai?



Đúng

Sai

4. Em có thể tăng giảm số điểm cho nhân vật trong quá trình lập trình không?

Có thể

Không thể

4. Nhân vật trong lập trình Kodu có thể có các kiểu di chuyển nào sau đây?  
Hãy tích vào phương án đúng:

Di chuyển đi lang thang 

Di chuyển tiến về phía trước 

Di chuyển nhanh chóng 

Di chuyển chậm 

5. Có nhiều cách để lập trình điều khiển cho nhân vật di chuyển:

Dùng phím bấm trên bàn phím

Dùng chuột

Dùng tay chạm vào màn hình