

TIN HỌC LỚP 2_TUẦN 21



BÀI 6: LẬP TRÌNH ĐỂ NGƯỜI CHƠI ĐIỀU KHIỂN NHÂN VẬT (tiết 3)

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

1. Trong video có những nhân vật nào?



2. Trong video có những nhân vật nào được lập trình ứng với câu lệnh sau:



3. Em hãy mô tả ý nghĩa của câu lệnh sau (được lập trình cho nhân vật cá màu xanh lam) bằng cách chọn phương án trả lời thích hợp:





4. Để người chơi điều khiển Cá màu xanh lam di chuyển bằng các phím

mũi tên , khi chạm được với bất kỳ 1 vật gì trên đường thì cộng 1 điểm (điểm màu xanh lam), câu lệnh được tạo như sau đúng hay sai?



Đúng

Sai

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

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

Có thể

Không thể