TIN HỌC LỚP 2_TUẦN 20



BÀI 6: LẬP TRÌNH CHO NGƯỜI CHƠI ĐIỀU KHIỂN NHÂN VẬT (tiết 2)

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

1. Trong video có những nhân vật nào?

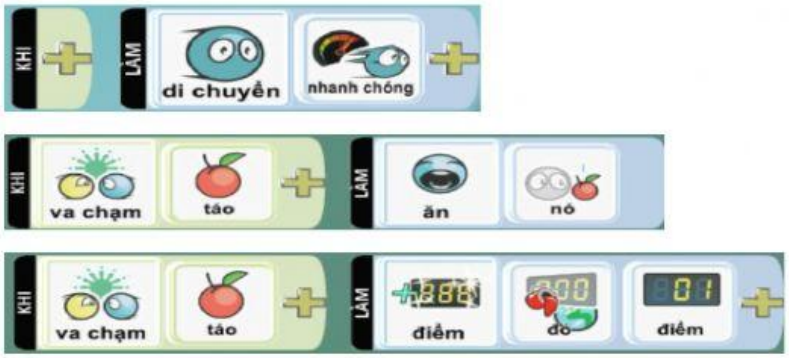






LIVEWORKSHEETS
LIVEWORKSHEETS

2. Câu lệnh sau được lập trình cho nhân vật Kodu 1: Di chuyển nhanh chóng trên địa hình, gặp táo thì ăn táo và được cộng 1 điểm (điểm màu đỏ). Đúng hay sai?



Đúng

Sai

3. Để người chơi điều khiển Kodu 2 di chuyển lang thang, gặp táo thì ăn táo và tăng thêm 1 điểm (điểm màu xanh lam), câu lệnh được tạo như sau đúng hay sai?



Đúng

Sai

LIVEWORKSHEETS
LIVEWORKSHEETS

4. Các dòng lệnh sau lập trình cho nhân vật xe máy được dịch ra ngôn ngữ nói như sau:







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

Dùng tay chạm vào màn hình

Dùng chuột

Dùng phím bấm trên bàn phím

LIVEWORKSHEETS LIVEWORKSHEETS