

TIN HỌC LỚP 5_TUẦN 20



BÀI 1: BIẾN TRONG SCRATCH

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

1. Điền vào chỗ chấm (...) bằng cách chọn phương án trong mỗi ô trống



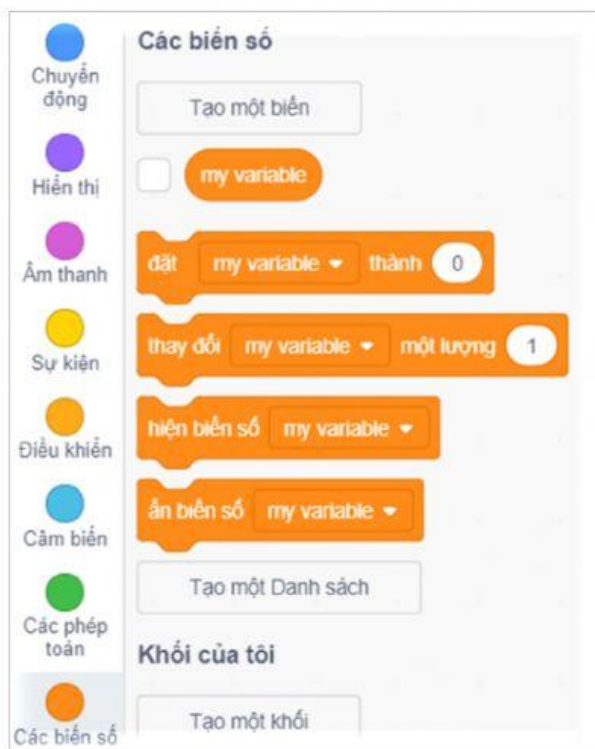
Lệnh **thay đổi a một lượng 1** làm thay đổi giá trị của biến **a** từ đến, mỗi lần tăng đơn vị.

Lệnh **nói a trong 2 giây** điều khiển mèo đọc ra các giá trị của **a**

2. Em hãy nối các bước để được thao tác đúng tạo biến a

Bước 2: Nháy chọn

Bước 3: Hộp thoại biến mới xuất hiện, nhập tên biến a



Bước 4: Nháy chọn OK

Bước 1: Nháy chọn

3. Bằng cách kéo thả, em hãy điền vào chỗ trống trong chương trình để điều khiển nhân vật đếm các số từ 1 đến 20, mỗi lần hiển thị 2 giây.



0

1

2

10

20