TIN HỌC LỚP 5

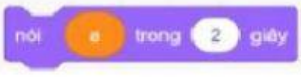


BÀI 1: BIẾN TRONG SCRATCH

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



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

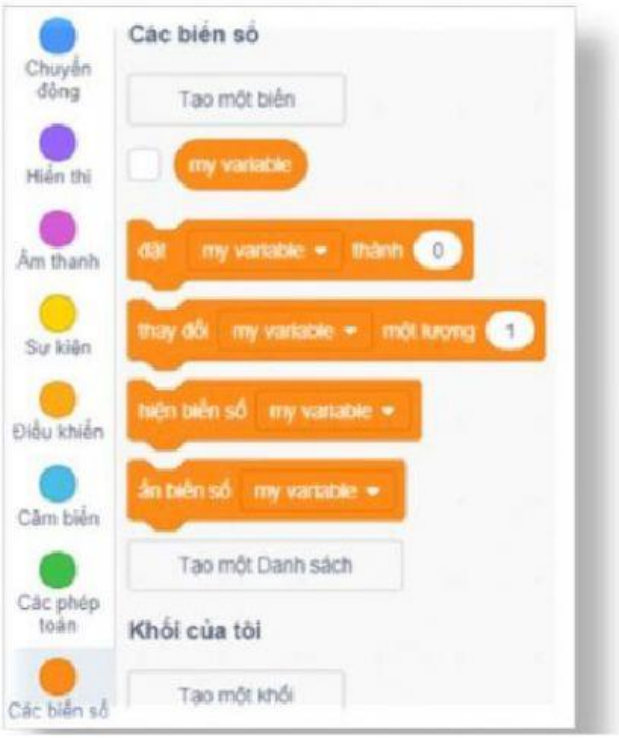
Lệnh  điều khiển mèo đọc ra các giá trị của ..... a.

LIVEWORKSHEETS

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

LIVEWORKSHEETS