

TIN HỌC LỚP 4



Trường: _____
Lớp: _____
Tên: _____

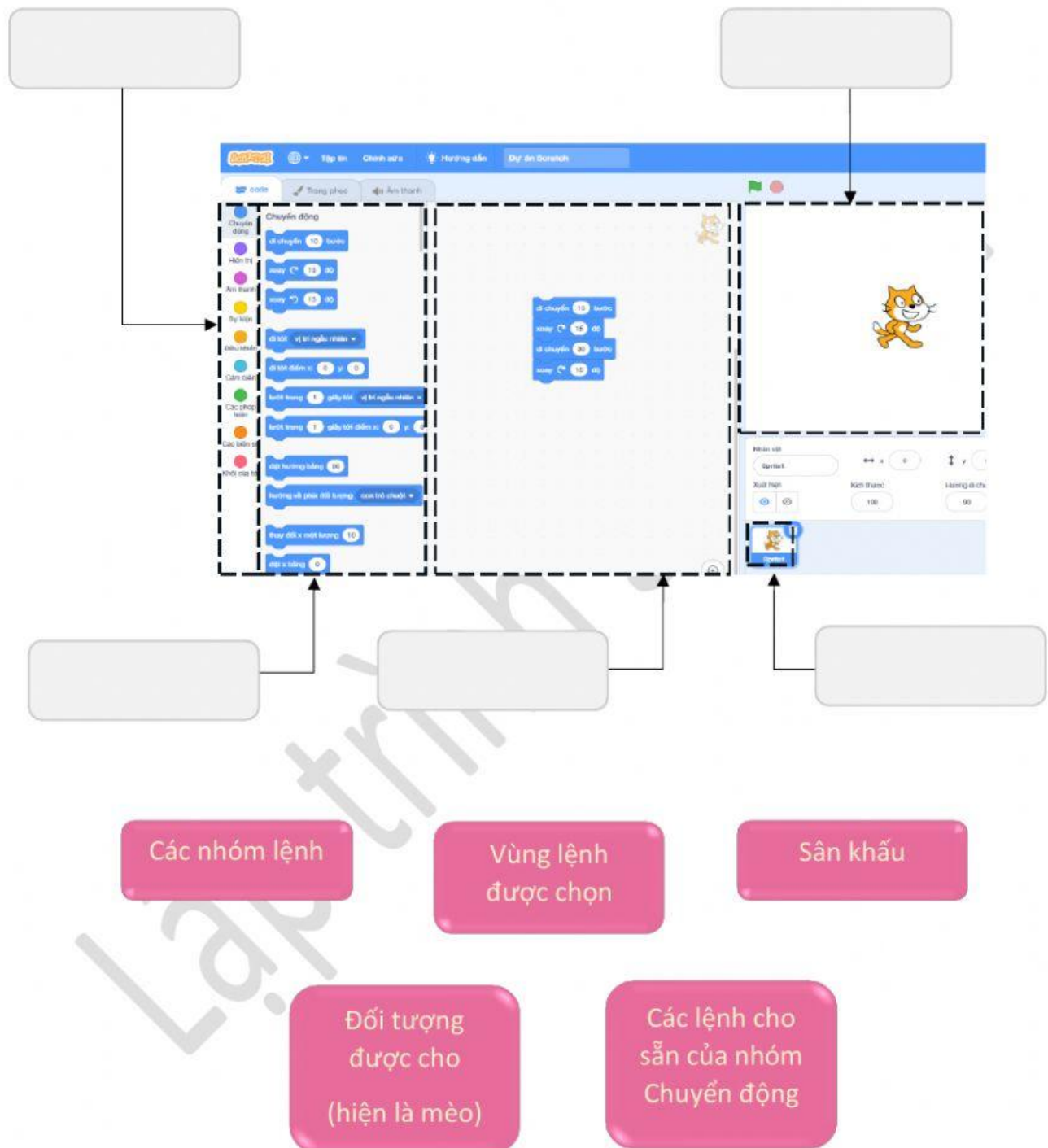
Bài 4: LỆNH LẬP SỐ LẦN LẬP BIẾT TRƯỚC

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

1. Em hãy cho biết đâu là biểu tượng của phần mềm SCRATCH?



2. Hãy điền tên gọi của các thành phần trên phần mềm Scratch bằng cách kéo thả các cụm từ đã cho vào đúng vị trí.



The image shows the Scratch software interface with several callout boxes and labels. The callout boxes are empty rectangles with arrows pointing to specific parts of the interface: one points to the 'Chuyển động' (Motion) category in the left sidebar, another points to the 'Chuyển động' (Motion) block in the central workspace, a third points to the 'Mèo' (Cat) sprite in the bottom right, and a fourth points to the 'Chuyển động' (Motion) block in the bottom right. The labels are pink rounded rectangles with white text: 'Các nhóm lệnh' (Command groups), 'Vùng lệnh được chọn' (Selected command area), 'Sân khấu' (Stage), 'Đối tượng được cho (hiện là mèo)' (Object given (currently cat)), and 'Các lệnh cho sẵn của nhóm Chuyển động' (Ready-made commands of the Motion group).

Các nhóm lệnh

Vùng lệnh được chọn

Sân khấu

Đối tượng được cho (hiện là mèo)

Các lệnh cho sẵn của nhóm Chuyển động

3. Lệnh dưới đây lấy trong nhóm lệnh nào?



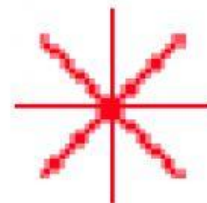
- A Chuyển động C Âm thanh
B Hiển thị D Điều khiển

4. Khối lệnh sau đây vẽ được hình gì?



5. Em hãy mở phần mềm Scratch và tạo khối lệnh vẽ các hình:

- Hình bông tuyết 8 cánh, mỗi cánh dài 15 bước như hình .



- Hình vuông lặp 8 lần, cạnh của hình vuông dài 100 bước.

