Họ và tên: .....

Lớp: .....

ÔN TẬP HỌC KỲ II
TIN HỌC LỚP 2 (NĂM HỌC 2021-2022)

<u>Câu 1:</u> Lệnh sau đây cho phép người chơi dùng thao tác nào để điều khiển nhân vật di chuyển?



A. Nháy chuột trái

B. Nháy chuột phải

C. Nhấn phím mũi tên

D. Nhấn các phím WASD

<u>Câu 2:</u> Khi thực hiện lệnh này kodu di chuyển thế nào?



A. Di chuyển đi lang thang

B. Di chuyển trên đường dẫn màu xanh

C. Đi thẳng về phía trước

D. Đi theo hướng di chuyển của cá

<u>Câu 3</u>: Để tạo được chiếc cầu trong trò chơi, em có thể sử dụng công cụ nào?

A. 

B. 

C. 

D. 

<u>Câu 4</u>: Chọn phương án đúng nhất để trả lời câu hỏi: Đâu là nhân vật của phần mềm Kodu?

A. Xe máy

B. Kodu

C. Xe tự hành

D. Tất cả các ý đều đúng

<u>Câu 5</u>: Em hãy cho biết trong lệnh dưới đây, khi nào trò chơi kết thúc và người chơi số 1 chiến thắng?



A. Khi chạm vào phần sân màu xanh

B. Khi chạm vào phần sân màu đỏ

C. Khi điểm màu xanh bằng 20 điểm

D. Khi điểm màu đỏ bằng 20 điểm

LIVEWORKSHEETS

Câu 6: Nhân vật trong lệnh dưới đây có hành động gì?



A. Ngụy trang

B. Đi lang thang

C. Đổi màu

D. Cả hai phương án A và B

Câu 7: Câu lệnh bên phải có ý nghĩa gì?



A. Chạm vào cá đen thì được cộng 1 điểm

B. Chạm vào cá đỏ thì chiến thắng

C. Chạm vào cá đen thì giữ lấy nó và giành chiến thắng

D. Chạm vào cá đỏ thì chiến thắng.

Câu 8: Nút lệnh dưới đây có ý nghĩa gì?



A. Lưu điểm số của nhân vật

B. Để nhân vật có các hành động khác nhau

C. Để nhân vật chạm vào nhân vật khác

D. Để nhân vật di chuyển trên địa hình

Câu 9: Để đổ nước vào hồ em sử dụng công cụ nào?

A. 

B. 

C. 

D. 

Câu 10: Khi thực hiện câu lệnh dưới đây, Kodu sẽ có hành động gì?



A. Kodu chạm đồng tiền thì giữ lấy đồng tiền.

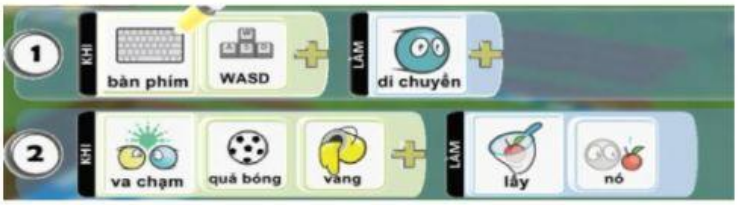
B. Kodu chạm đồng tiền thì ăn đồng tiền

C. Kodu gặp táo thì ăn táo và được cộng 1 điểm

D. Kodu chạm vào cá thì làm cá dừng ngụy trang.

LIVEWORKSHEETS

Câu 11: Khi người chơi điều khiển Kodu di chuyển mà va chạm với quả bóng màu vàng thì giữ lấy bóng? Đúng hay sai?



A. Đúng **B.** Sai

Câu 12: Hãy khoanh vào phương án đúng?

A. Kodu không thể di chuyển ở hồ nước với các bạn cá

B. Xe máy không thể di chuyển chậm được.

C. Trong một trò chơi em chỉ có thể tạo một nhân vật duy nhất

D. Em có thể điều khiển nhân vật bằng các phím mũi tên.

Câu 13: Em dùng công cụ  **để làm gì?**

A. Tạo đường dẫn **C.** Chạy trò chơi

B. Thêm nhân vật cho trò chơi **D.** Lập trình cho nhân vật

Câu 14: Để lập trình xe máy va chạm với Kodu bị trừ 1 điểm em sử dụng nút lệnh nào?

A. 

B. 

C. 

D. 

Câu 15: Đâu là nút lệnh để điều khiển nhân vật bằng các phím mũi tên?

A. 

B. 

C. 

D. 

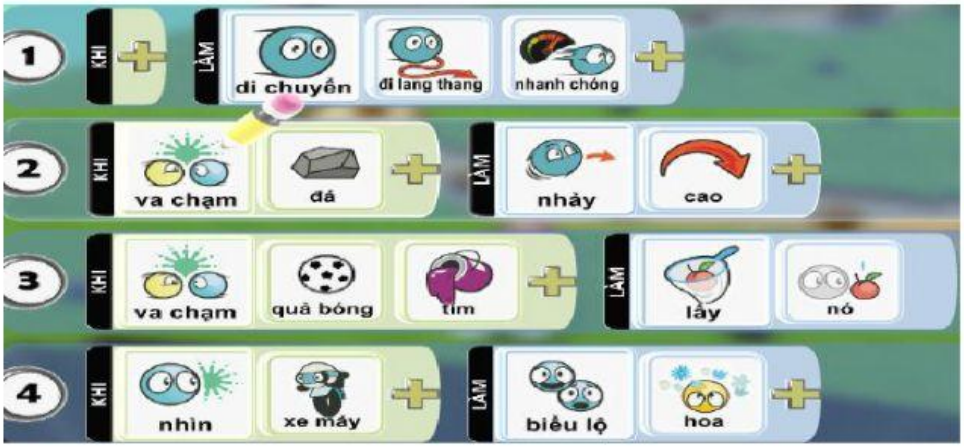
Câu 16: Để lập trình điều khiển nhân vật em nháy chuột phải sau đó chọn?

A. Thay đổi kích cỡ **C.** Thay đổi độ cao

B. Sao chép **D.** Lập trình

LIVEWORKSHEETS

<u>Câu 17</u>: Nhân vật Kodu có hành động gì khi thực hiện các lệnh này? Hãy chuyển các câu lệnh sau sang ngôn ngữ nói.



Câu lệnh 1

Câu lệnh 2

Câu lệnh 3

Câu lệnh 4

LIVEWORKSHEETS

Câu 18: Xe máy do người chơi điều khiển di chuyển bằng tổ hợp phím 

. Trên đường đua nếu va chạm với đồng tiền thì ăn đồng tiền, mỗi lần sẽ được cộng 10 điểm (màu đỏ). Người chơi sẽ điều khiển xe máy xanh hướng về đích, nếu chạm vào ngôi sao thì sẽ chiến thắng.

Các câu lệnh dưới đây lập trình cho các thao tác trên đúng hay sai?



A. Đúng

B. Sai

Câu 19: Hãy chuyển những câu lệnh dưới đây sang ngôn ngữ nói



Câu lệnh 1

Câu lệnh 2

Câu lệnh 3

Câu lệnh 4

LIVEWORKSHEETS

<u>Câu 20:</u> Các câu lệnh sau lập trình cho Kodu màu xanh lá, em hãy điền vào chỗ trống (...) để diễn đạt nội dung của từng câu lệnh



- Được người chơi điều khiển bằng .....
- Va chạm với táo .....thì ăn táo và .....màu xanh lá.
- Khi đạt được .....thì người chơi .....

LIVEWORKSHEETS