



ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP CUỐI KỲ I – KHỐI 1

Họ và tên:.....

Lớp:.....

1. Em hãy nối các bộ phận của máy tính ứng với tên gọi của chúng:



Bàn phím

Chuột

Màn hình

Thân máy

2. Máy tính có mấy bộ phận chính?

A. 2

B. 3

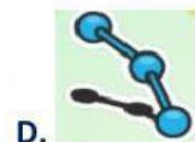
C. 4

D. 5

3. Hãy khoanh vào chữ cái có hình là nhân vật Kodu?



4. Đây là biểu tượng bút vẽ địa hình?



5. Đây là công cụ làm gồ ghề để tạo địa hình lởm chởm hoặc đồi núi?

- A.  B.  C.  D. 

6. Đâu là công cụ đổ nước để tạo hồ?

- A.  B.  C.  D. 

7. Đâu là công cụ nâng/hạ địa hình để tạo đồi núi hay thung lũng?

- A.  B.  C.  D. 

8. Đâu là công cụ san địa hình, làm mịn địa hình?

- A.  B.  C.  D. 

9. Để di chuyển địa hình trong phần mềm Kodu, em nhấn giữ bộ phận nào của chuột?

- A. Bánh lăn B. Chuột trái C. Chuột phải D. Không có

10. Để xoay địa hình trong phần mềm Kodu, em nhấn giữ bộ phận nào của chuột?

- A. Bánh lăn B. Chuột trái C. Chuột phải D. Không có

11. Để phóng to thu nhỏ địa hình trong phần mềm Kodu, em nhấn giữ bộ phận nào của chuột?

- A. Bánh lăn B. Chuột trái C. Chuột phải D. Không có

12. Hãy nối các bộ phận của chuột máy tính ứng với tên gọi của chúng:



13. Để thêm 1 mảng địa hình trong phần mềm Kodu, em dùng bộ phận nào của chuột?

- A. Bánh lăn B. Chuột trái C. Chuột phải D. Không có

14. Muốn khởi động phần mềm Kodu có sẵn biểu tượng trên màn hình nền, em thực hiện:

- A. Nháy đúp chuột
B. Nháy chuột phải
C. Nháy chuột trái
D. Nháy 2 lần chuột phải

15. Muốn mở 1 trò chơi có sẵn, em chọn nút lệnh nào?

- A. Tạo mới
B. Tiếp tục
C. Mở trò chơi
D. Hỗ trợ

16. Muốn tạo mới 1 trò chơi, em chọn nút lệnh nào?

- A. Tạo mới
B. Tiếp tục
C. Mở trò chơi
D. Hỗ trợ

17. Muốn tiếp tục xây dựng 1 trò chơi, em chọn nút lệnh nào?

- A. Tạo mới
B. Tiếp tục
C. Mở trò chơi
D. Hỗ trợ

18. Hãy sắp xếp các bước để thay đổi vị trí máy quay

- A. Nhấn giữ nút trái chuột: Di chuyển địa hình.
B. Lăn bánh xe: Phóng to thu nhỏ địa hình.
C. Nháy chuột vào 🖱️ (Di chuyển máy quay).
D. Nhấn giữ nút phải chuột: Xoay địa hình.

Thứ tự đúng là:

19. Muốn mở rộng hoặc thu hẹp địa hình, em thực hiện theo thứ tự các bước:

- A. Di chuyển chuột tới vị trí cần mở rộng hoặc xoá một mảng địa hình, nhấn chuột trái để thêm 1 mảng địa hình, nhấn chuột phải để xoá 1 mảng địa hình.
B. Chọn 🖌️ (Bút vẽ địa hình).

Thứ tự đúng là:

20. Để chọn màu cho nhân vật, em dùng phím mũi tên bên trái  và mũi tên bên phải 

A. Đúng

B. Sai

21. Điền các cụm từ cho sẵn dưới đây để hoàn thành các bước thay đổi kích cỡ của nhân vật xe máy

thay đổi kích cỡ

nháy phải chuột

Bước 1. Chọn công cụ vật thể , vào xe máy, xuất hiện bảng chọn



Bước 2. Chọn, xuất hiện



Bước 3. Dùng chuột kéo thanh trượt sang trái/phải để thay đổi kích cỡ xe máy.

22. Điền các cụm từ cho sẵn dưới đây để hoàn thành các bước thay đổi kích cỡ của nhân vật KODU

thay đổi kích cỡ

kéo thanh trượt

nháy phải chuột

Bước 1. Chọn , vào Kodu, xuất hiện bảng chọn



Bước 2. Chọn, xuất hiện



Bước 3. Dùng chuột..... sang trái/phải để thay đổi kích cỡ của Kodu.

23. Điền các cụm từ cho sẵn dưới đây để hoàn thành các bước thay đổi độ cao nhân vật máy bay

thay đổi độ cao

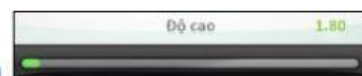
kéo thanh trượt

nháy phải chuột

Bước 1. Chọn , vào máy bay, xuất hiện bảng chọn



Bước 2. Chọn, xuất hiện



Bước 3. Dùng chuột..... sang trái/phải để thay đổi độ cao của máy bay.

24. Điền các cụm từ cho sẵn dưới đây để hoàn thành các bước nhân bản quả táo

sao chép

dán (táo 1)

nháy phải chuột

Bước 1. Chọn , vào quả táo, xuất hiện bảng chọn



Bước 2. Chọn, nháy chuột phải vào vị trí cần thêm, xuất hiện



Bước 3. Chọn nhân bản thêm táo.

THỰC HÀNH:

Tạo các hoạt hình sau:

1. Tạo địa hình đồi núi.

- Xây dựng địa hình đồi núi, thung lũng.
- Thêm nhân vật: Cây, Kodu, xe máy, xe tự hành.
- Thay đổi đặc điểm nhân vật:
 - + Điều chỉnh kích thước của cây sao cho phù hợp với địa hình.
 - + Chuyển màu thích hợp cho các nhân vật: Kodu, xe máy, xe tự hành.
- Sao chép để có 5 nhân vật Kodu.
- Lưu lại hoạt hình với tên: Tên của em_tên lớp (Ví dụ: Song Vỹ_1a2)

2. Tạo địa hình ao hồ.

- Xây dựng địa hình ao hồ.
- Thêm nhân vật: Cá, cây cỏ biển, sao biển, tàu thủy.
- Sao chép để có 5 con cá.
- Thay đổi đặc điểm nhân vật:
 - + Điều chỉnh kích thước của 1 con cá để thành con cá to nhất.
 - + Chuyển màu cho các nhân vật: Cá lớn màu đỏ, 4 cá bé màu vàng.
- Lưu lại hoạt hình với tên: Tên của em_tên lớp (Ví dụ: Song Vỹ_1a2)