



ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP CUỐI KỲ I – LỚP 2

Họ và tên:.....

Lớp:.....

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



Bàn phím

Chuột

Màn hình

Thân máy tính

Câu 2: Đây là công cụ nước để thêm/bớt hoặc đổi màu nước?



Câu 3: Em hãy cho biết đây là công cụ làm phẳng địa hình để địa hình trở nên mượt hoặc bằng phẳng?



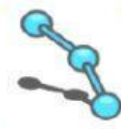
Câu 4: Đây là công cụ nâng/hạ địa hình để tạo đồi núi hay thung lũng?



Câu 5: Hình nào là biểu tượng nhân vật Kodu?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 6: Muốn thêm nhân vật vào địa hình, em chọn biểu tượng nào sau đây?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 7: Em tạo đường đi cho nhân vật bằng công cụ nào?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 8: 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

Câu 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

Câu 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

Câu 11: Muốn tạo mới 1 trò chơi, em chọn nút lệnh nào?

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

Câu 12: 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

Câu 13: Muốn tạo mới 1 trò chơi, em chọn nút lệnh nào?

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

Câu 14: 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

Câu 15: 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

Câu 16: Để chọn màu cho nhân vật, em đưa con trỏ chuột vào nhân vật sau đó sử dụng những phím nào trên bàn phím?



Câu 17: Để chọn âm thanh hoặc nhạc, em thực hiện theo các bước sau:

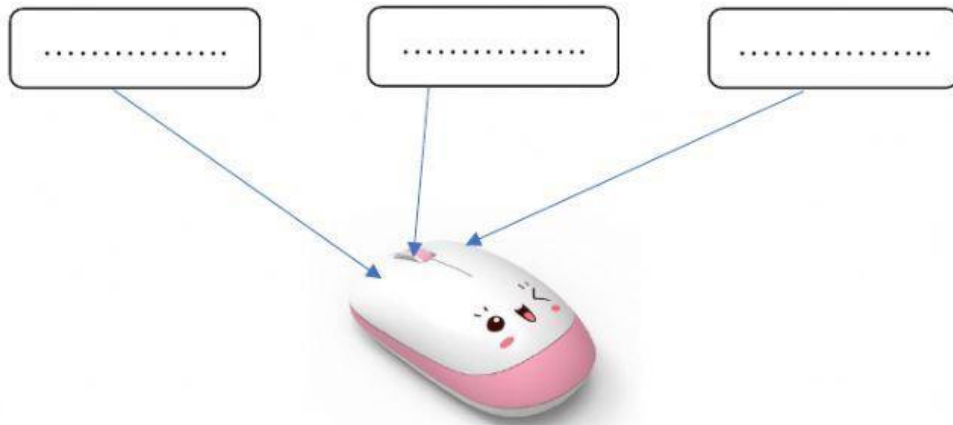


Chọn nhân vật -> Chọn hành động -> Chọn thêm -> Chọn  -> Chọn âm nhạc, chọn loại âm nhạc thích hợp.

A. Đúng

B. Sai

Câu 18: Em hãy viết tên các bộ phận của chuột máy tính.



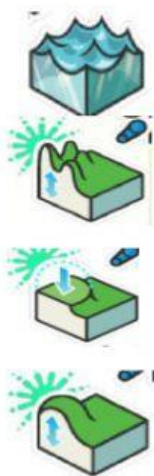
Câu 19: Muốn chuyển trang mới trong lập trình cho nhân vật, em gõ phím nào?

- A. B. C. D.

Câu 20: Muốn chuyển về trang trước đó, em nhấn phím nào?

- A. Shift + Tab B. Ctrl + Tab C. Alt + Tab D. Ctrl + Alt

Câu 20: Em hãy nối các hình sau với chức năng của chúng?



tạo đồi núi hay thung lũng

làm phẳng địa hình

tạo địa hình lồi chồm

thêm, bớt hoặc đổi màu nước

Câu 21: Muốn cho xe tự hành di chuyển từ đường màu nâu sang đường màu đỏ em thực hiện thế nào? Em hãy sắp xếp các bước theo thứ tự đúng bằng cách nối:

Bước 1

KHI
bàn phím
A

+

LÀM
chuyển
trang 2

Bước 2

KHI
+

+

LÀM
di chuyển
trên đường dẫn
đường nâu

Bước 3

KHI
+

+

LÀM
di chuyển
trên đường dẫn
đường đỏ

Câu 22: Câu lệnh nào cho ta biết: Khi va chạm với xe tự hành, xe máy phát ra tiếng nổ E?

A.

1
bàn phím
Space

+

LÀM
chuyển
trang 2

B.

2
bàn phím
Space

+

LÀM
di chuyển
trên đường dẫn
đường đỏ

C.

3
va chạm
xe tự hành

+

LÀM
chơi âm thanh
tiếng nổ E

Câu 23: Khi sử dụng bàn phím, em sử dụng phím nào trong dòng lệnh dưới đây để Kodu di chuyển từ đường màu đỏ sang đường màu nâu?

KHI
bàn phím
Space

+

LÀM
chuyển
trang 2

- A. Phím cách

C. Phím A

B. Phím mũi tên

D. Phím B

Câu 24: Đây là dòng lệnh lập trình cho Kodu di chuyển đi lang thang trên địa hình:



Câu 25: Câu lệnh này để lập trình cho Kodu làm việc gì?



- a. Kodu đi lang thang
- b. Kodu đi trên đường dẫn màu đỏ
- c. Ăn được một quả táo thì được cộng một điểm
- d. Kodu không làm gì cả

Câu 26: Điền các cụm từ cho sẵn dưới đây để hoàn thành các bước nhân bản quả táo

sao chép

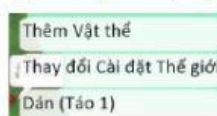
dán (táo 1)

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 để nhân bản táo

Câu 27: Em hãy dịch dòng lệnh dưới đây sang ngôn ngữ nói:



1. Nhân vật va chạm với cá đỏ thì

2. Nhân vật va chạm với cá vàng thì.....

Câu 28: Điền từ thích hợp vào chỗ (...) cho các dòng lệnh dưới đây



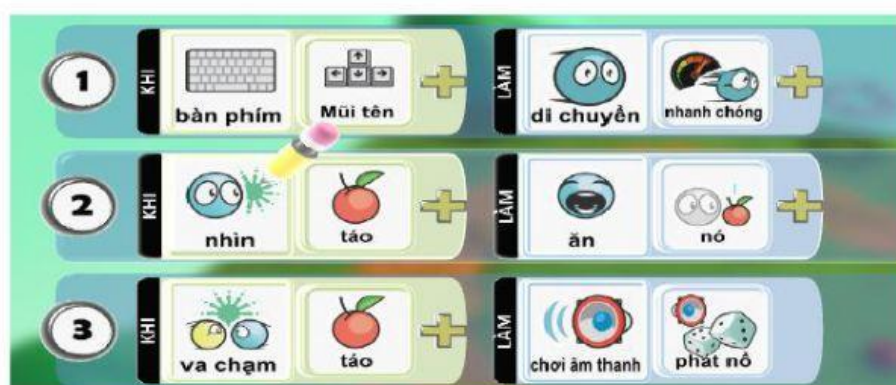
1. Nhân vật di chuyển.....nhanh chóng

2. Nhân vật va chạm với đồng tiền thì.....

3. Nhân vật biểu lộ.....

4. Nhấn phím số 2.....trang 1

Câu 29: Dịch các câu lệnh sau sang ngôn ngữ nói:



1. Khi nhấn phím mũi tên nhân vật

2. Khi nhìn thấy

3. Khi va chạm với.....