

NAME : _____

CLASS : _____

DATE : _____

1. Đây là biểu tượng của phần mềm **Scratch 3.0** được cài đặt trên máy tính?

A



B



C



2. Đây là **website** của Scratch 3.0?

A

scratch.mit.com

B

scratch.mit.vn

C

scratch.mit.edu

D

scratch.edu

3.



Biểu tượng **Quả địa cầu** có chức năng gì?

A

Đổi file theo mong muốn

B

Địa chỉ website của Scratch

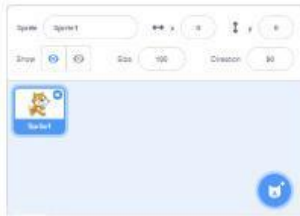
C

Mở chương trình quốc tế

D

Đổi ngôn ngữ giao diện theo mong muốn

4.



Muốn **đặt hoặc đổi tên** cho nhân vật ta sử dụng thuộc tính nào?

A

Size

B

Show

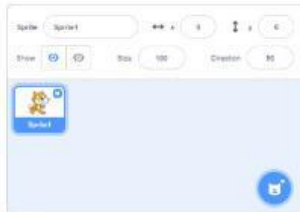
C

Direction

D

Sprite

5.



Thuộc tính **Size** có chức năng gì?

A

Thay đổi màu viền của nhân vật

B

Thay đổi kích cỡ của nhân vật

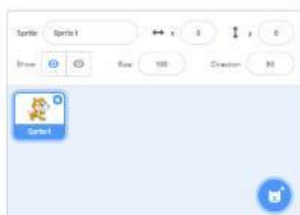
C

Thay đổi màu sắc của nhân vật

D

Thay đổi cân nặng của nhân vật

6.



Thuộc tính **Show** có chức năng gì?

A

Thay đổi kích thước của nhân vật

B

Thay đổi hướng của nhân vật

C

Ẩn/hiện nhân vật có trên sân khấu

D

Xóa nhân vật có trên sân khấu

7.



Biểu tượng này cho phép chúng ta làm gì?

A

Xóa nhân vật

B

Sao chép nhân vật

C

Tải file ảnh từ máy tính

D

Tạo nhân vật ngẫu nhiên

8.



Để tạo nhân vật bằng **cách vẽ**, ta chọn biểu tượng nào?

A

3

B

2

C

1

D

4