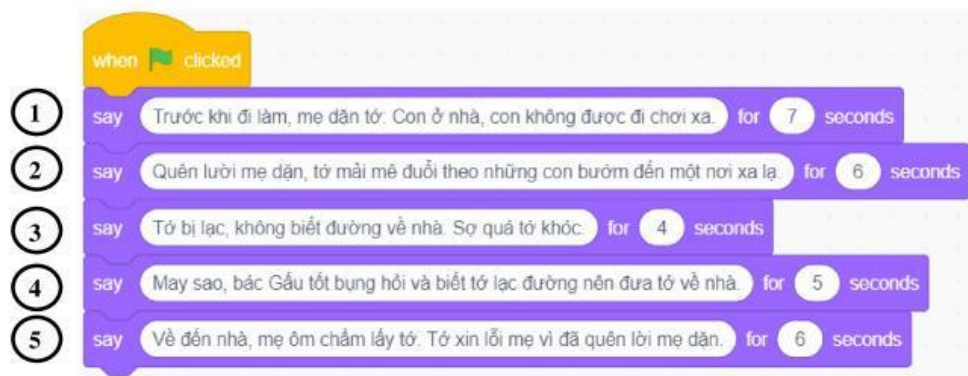


BÀI 13. TẠO CHƯƠNG TRÌNH MÁY TÍNH ĐỂ KỂ CHUYỆN

Câu 1. Em hãy ghép mỗi lệnh được đánh số thứ tự trong chương trình (Script) ở Hình 1 với kết quả tương ứng ở Hình 2.



Hình 1. Chương trình kể chuyện “Mèo con không vâng lời”



Hình 2. Kết quả chạy chương trình ở Hình 1

Câu 2. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để lưu chương trình Scratch vào máy tính.

- A. Chọn **Save to your computer**
- B. Gõ tên tệp vào ô **File name**
- C. Nháy chuột vào nút lệnh **Save**
- D. Chọn thẻ **File**
- E. Mở thư mục chứa tệp chương trình Scratch.

Thứ tự đúng:

Câu 3. Sắp xếp các lệnh dưới đây thành chương trình Scratch kể “Câu chuyện ở vườn trường” theo diễn biến như dưới đây:

- A. nói Trong khi các bạn khác đang thực hành theo sự hướng dẫn của cô giáo thì Tú và Tuấn lại nô đùa, té nước vào nhau. trong 10 giây
- B. nói Hôm nay lớp mình có giờ thực hành chăm sóc cây ở vườn trường. trong 5 giây
- C. Khi bấm vào
- D. nói Khi cô giáo nhắc nhở, hai bạn đã biết việc làm của mình là không đúng và xin lỗi cô giáo. trong 10 giây
- E. nói Lớp mình tiếp tục thực hành, sau đó cùng nhau quét dọn vệ sinh, cất dụng cụ lao động gọn gàng. trong 10 giây

Thứ tự đúng:

Câu 4. Sắp xếp các lệnh dưới đây thành chương trình Scratch kể các việc được thực hiện vào buổi sáng, trước khi đi học, theo trình tự hợp lí nhất.

- A. nói Sau đó đi đánh răng, rửa mặt. trong 2 giây
- B. nói Rồi xuống nhà ăn sáng. trong 2 giây
- C. Khi bấm vào
- D. nói Sau khi ăn sáng, mình thay quần áo để bố đưa đến trường. trong 5 giây
- E. nói Mình gấp chăn màn gọn gàng. trong 2 giây
- G. nói Buổi sáng mình thường thức dậy lúc 7 giờ. trong 5 giây

Thứ tự đúng:

Câu 5. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự để tạo và chạy chương trình Scratch kể chuyện.

A. Thực hiện lặp lại các việc sau đây đối với mỗi lời kể:

- Kéo thả câu lệnh  trong nhóm lệnh **Hiển thị**, ghép nối với lệnh đã có trong khu vực chương trình;
- Nhập lời kể vào ô .
- Nhập thời gian hiển thị lời kể vào ô .

B. Kéo thả câu lệnh  trong nhóm lệnh **Sự kiện** vào khu vực chương trình.

C. Nháy chuột vào nút lệnh cờ xanh (Go)  để chạy chương trình.

D. Kích hoạt phần mềm Scratch.

Thứ tự đúng: