

KHỐI 4 – ÔN TẬP 1

1/ Sắp xếp theo thứ tự cách chèn hình ảnh vào văn bản:

Bước 1

Bước 2

Bước 3

Trong cửa sổ Insert Picture mở ra, mở thư mục chứa tệp hình ảnh, chọn tệp hình ảnh, chọn nút lệnh Insert.

Chọn thẻ Insert; chọn nút lệnh Pictures;

Đặt con trỏ soạn thảo vào nơi muốn chèn hình ảnh

2/ Nối theo thứ tự các bước về thay đổi cách bố trí hình ảnh trong trang văn bản:

1

- Nháy chuột vào nút lệnh Layout Options;

2

- Chọn kiểu trình bày.

3

- Chọn hình ảnh;

3. Khoanh vào chữ đặt trước đáp án đúng.

Đâu là biểu tượng của phần mềm Scratch?



4. Chọn chữ đặt trước đáp án đúng.

Để tạo hiệu ứng chuyển trang, em chọn trang chiếu và chọn thẻ nào?

A. Transitions

B. New Folder

C. Rename

5. Đúng em ghi Đ, sai em ghi S

☐ A. Scratch là một phần mềm lập trình trực quan.

☐ B. Trong Scratch, khi thực hiện các thay đổi trong chương trình thì trò chơi sẽ không thay đổi.

6. Em hãy sắp xếp thứ tự các bước cần thực hiện để lưu chương trình Scratch vào máy tính:

Điền số thứ tự 1, 2, 3, 4 vào ô vuông đặt trước mô tả thao tác của mỗi bước.

	Nháy chuột vào nút lệnh Save
	Chọn thẻ Tập tin , chọn Lưu về máy tính .
	Gõ tên tệp vào ô File name
	Mở thư mục sẽ chứa tệp chương trình.

7/ Nối theo thứ tự các bước Sao chép phần văn bản:

1	Chọn nút lệnh Paste (hoặc gõ tổ hợp phím Ctrl + V)
2	Đưa con trỏ soạn thảo đến vị trí muốn sao chép đến
3	Chọn phần văn bản cần sao chép
	Chọn nút lệnh Copy (hoặc gõ tổ hợp phím Ctrl + C)

8. Chèn ảnh vào văn bản bằng các lệnh:

A . Insert và Pictures

B . Insert và Shapes

C . Wrap Text và Square

-----Hết-----