

KHỐI 4 – ÔN TẬP 2

1/ Sắp xếp theo thứ tự các bước lưu chương trình Scratch vào máy tính:

Bước 1	Nháy chuột vào nút lệnh Save
Bước 2	Gõ tên tệp vào ô File name
Bước 3	Mở thư mục sẽ chứa tệp chương trình.
Bước 4	Chọn thẻ Tập tin , chọn Lưu về máy tính .

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. New Folder

B. Transitions

C. Rename

5. Biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản ?



6. Để lưu tệp văn bản em chọn?

A. Save

B. Home


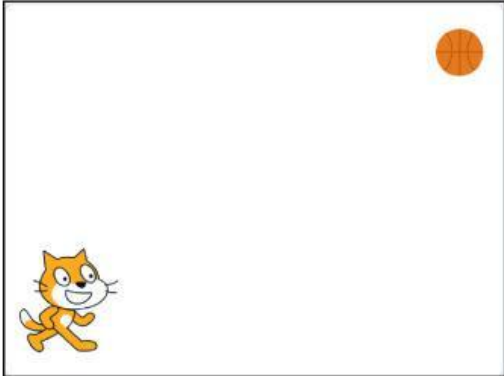
C. New

7. Em hãy thực hiện nối mỗi dãy thao tác ở cột bên trái với kết quả tương ứng ở cột bên phải.

Thao tác
1. Sao chép phần văn bản
2. Di chuyển phần văn bản
3. Xóa phần văn bản
4. Chọn phần văn bản

Kết quả
a/ Phần văn bản có nền màu sẫm
b/ Tại vị trí sao chép đến sẽ có thêm phần văn bản giống với phần văn bản đã chọn
c/ Phần văn bản được chọn bị xóa
d/ Phần văn bản được chọn sẽ xuất hiện ở vị trí mới và không còn tồn tại ở vị trí ban đầu.

8. Hình 1 là chương trình trò chơi Mèo bắt bóng. Em hãy điền vào chỗ trống để hoàn thành các câu sau:

	
Hình 1a. Chương trình trò chơi Mèo bắt	Hình 1b. Sân khấu trò chơi Mèo bắt
Hình 1. Trò chơi Mèo bắt	

a/ Có thể sử dụng các phím..... để di chuyển nhân vật mèo trên sân khấu.

b/ Khi chạm vào quả bóng nhân vật mèo sẽ nói:.....

c/ Khi thay đổi cụm từ “Tớ bắt được bóng rồi.” trong chương trình thì..... của nhân vật mèo sẽ thay đổi.

d/ Muốn nhân vật mèo di chuyển nhanh hơn ta cần thay các số trong chương trình bằng số có giá trị.....

-----Hết-----