

CÂU HỎI ÔN TẬP

Câu 1: Khối lệnh lặp với số lần lặp biết trước là



Câu 2: Hoạt động nào sau đây lặp với số lần lặp biết trước?

A. Giặt tới khi sạch

B. Học bài cho tới khi thuộc bài

C. Gọi điện tới khi có người nghe máy

D. Ngày đánh răng 2 lần

Câu 3: Với kịch bản như sau, hãy cho biết sau khi kịch bản hoàn thành hướng của nhân vật là bao nhiêu?



A. 1 độ

B. 0 độ

C. 90 độ

D. -180 độ

Câu 4: Lệnh dưới đây để vẽ hình gì?

A. Hình tam giác

B. Hình chữ nhật

C. Hình tròn

D. Hình vuông

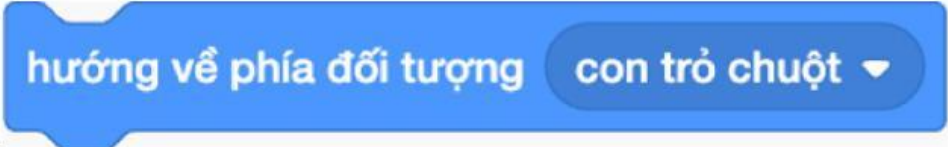
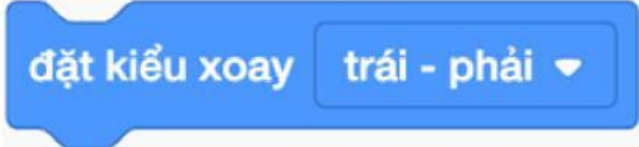
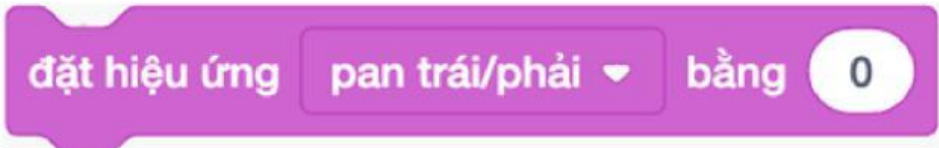


Câu 5: Khối lệnh dưới đây có cấu trúc gì?



- A. Lệnh lặp liên tục.
- B. Lệnh lặp có điều kiện.
- C. Lệnh lặp với số lần biết trước.
- D. Lệnh lặp với số lần không biết trước.

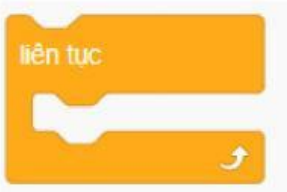
Câu 6: Khi tạo chương trình Scratch điều khiển nhân vật vẹt bay, em cần sử dụng lệnh nào để vẹt không bị lộn ngược?

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

Câu 7: Cấu trúc lặp có điều kiện là

- A. dùng để mô tả một công việc được lặp đi lặp lại với một số lần cho trước.
- B. dùng để mô tả một công việc được lặp đi lặp lại với điều kiện nhất định.
- C. dùng để mô tả một công việc được lặp đi lặp lại liên tục.
- D. dùng để mô tả một công việc được tuần tự lặp đi lặp lại.

Câu 8: Trong Scratch, để mô tả một khối lệnh lặp có điều kiện, em cần sử dụng lệnh nào?

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

Câu 9: Để dừng chương trình trong phần mềm Scratch, em nhấp chuột vào nút lệnh

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

Câu 10: Để kiểm tra chuột máy tính có được nhấp hay không, em dùng biểu thức điều kiện nào?

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

Câu 11: Theo em, sau khi bấm cờ xanh, giá trị của biến tổng bằng bao nhiêu?

The image shows a Scratch script. On the left, a variable 'dãy số lẻ' (odd numbers) is defined as an array with values [1, 3, 5, 7, 9] and a length of 5. The script starts with a 'When green flag clicked' block, followed by 'set số to 1', 'set tổng to 0', and a 'repeat until' loop. The loop condition is 'số > kích thước của dãy số lẻ'. Inside the loop, it 'set tổng to phần tử thứ số của dãy số lẻ', 'set số to số + 1', and loops back.

A. 25

B. 30

C. 35

D. 40

Câu 12: Ý nghĩa của khối lệnh sau là

The image shows a Scratch 'Repeat until' loop block. Inside the loop is a 'say Xin chào! for 10 secs' block. The loop will repeat until the 'say' block has finished its execution.

A. Liên tục nói "Xin chào".

B. Nói "Xin chào" 10 lần.

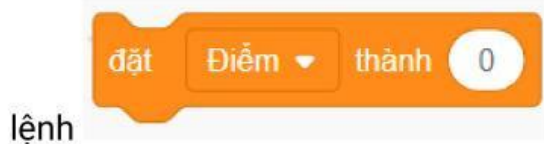
C. Nói "Xin chào" đến khi mệt thì nghỉ.

D. Nói "Xin chào" trong 10s.

Câu 13: Chương trình Mèo đuổi bóng. Khi chạy chương trình, Bóng di chuyển theo chuột máy tính còn Mèo đuổi Bóng. Chương trình cho nhân vật Bóng là



Câu 14: Tạo biến Điểm và đặt giá trị cho biến là 5. Sau khi thực hiện



Thì biến có giá trị là bao nhiêu?

A. 5

B. 0

C. 50

D. 15

Câu 15: Để hiện biến số ta chọn khối lệnh nào sau đây?



Câu 16: Em hãy cho biết giá trị của biến “điểm” sau khi thực hiện 2 lệnh sau là bao nhiêu?



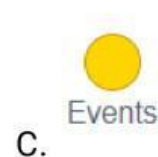
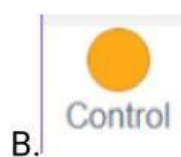
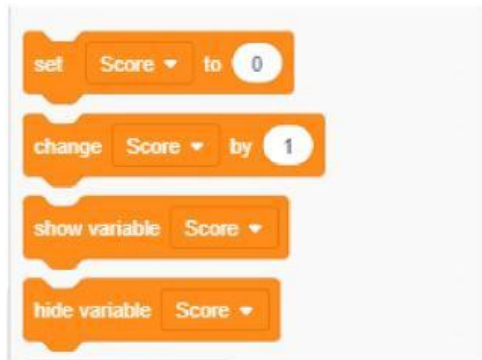
A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

Câu 17: Em sử dụng nhóm lệnh nào sau đây để tạo điểm cho trò chơi trên Scratch?



Câu 18: Cho đoạn lệnh lập trình nhân vật cá mập theo mẫu bên dưới. Em hãy lựa chọn nhận định đúng nhất về đoạn lệnh này.



- A. Nếu chạm vào sao biển, cá mập sẽ biến mất.
- B. Ban đầu điểm = 0. Nếu chạm vào sao biển, điểm trừ đi 1.
- C. Ban đầu điểm = 0. Nếu chạm vào sao biển, điểm cộng thêm 1.
- D. Nếu chạm vào cá mập, sao biển sẽ biến mất.

$$(2 * 3) + 4$$

Câu 19: Giá trị của biểu thức là

- A. 6 B. 14 C. 10 D. 11

Câu 20: Phép toán nào được thực hiện đầu tiên trong biểu thức:

$$9 * (21 / 7) + 6 - 10$$

- A. $9 * 21$ B. $7 + 6$
 C. $21 / 7$ D. $6 - 10$

Câu 21: Khối lệnh sau: biểu diễn phép toán nào?

- A. Cộng. B. Trừ. C. Nhân. D. Kết hợp

Câu 22: Giả sử biến và được dùng để lưu chiều dài và chiều rộng của hình chữ nhật. Theo em biểu thức nào sau đây tính diện tích hình chữ nhật trong Scratch?

- A. $(a + b) * 2$ B. $a - b$
 C. $(a + b) / 2$ D. $a * b$

Câu 23: Cho biểu thức số học $(10 - 3) \times 5 - 4$ khối phép tính tương ứng là

- A. B.
 C. D.

Câu 24: Viết biểu thức toán học tương ứng của biểu thức sau trong Scratch



A. $a + b \times 2$.

B. $(a + b) \times 2$

C. $a \times 2 + b$

D. $a \times b \times 2$

Câu 25: Hai biến a, b lưu độ dài hai cạnh của hình chữ nhật. Nhập giá trị của hai biến lần lượt là $a = 2$; $b = 4$

Khi đó, lệnh



trong chương trình sẽ đưa thông báo nào ra màn hình?

A. Diện tích hình chữ nhật là 3.

B. Diện tích hình chữ nhật là 12.

C. Diện tích hình chữ nhật là 4.

D. Diện tích hình chữ nhật là 8.

Câu 26: Đoạn chương trình nào sau đây tương ứng với mô tả: nếu điều kiện “chuột được nhấn” được thoả mãn thì thực hiện lệnh “nói Xin chào!”, nếu không thì thực hiện lệnh “di chuyển 10 bước”?



Câu 27: Kịch bản của chương trình sau là:



- A. nhân vật thực hiện lặp 10 lần, rồi bấm phím trắng thì đổi màu
- B. nhân vật thực hiện lặp 100 lần rồi bấm phím trắng thì đổi màu
- C. nhân vật thực hiện lặp 10 lần nếu phím trắng được bấm thì đổi màu
- D. nhân vật thực hiện lặp 100 lần nếu phím trắng được bấm thì đổi màu

Câu 28: Chương trình sau được mô tả như thế nào?



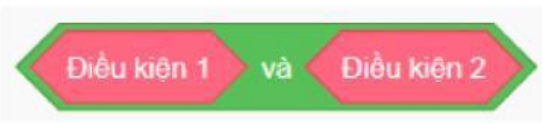
- A. Nhân vật mèo thực hiện lặp liên tục âm thanh mèo kêu “nếu chạm con trỏ chuột thì ngừng mọi âm thanh”.
- B. Nhân vật mèo thực hiện lặp liên tục “nếu chạm con trỏ chuột thì ngừng mọi âm thanh, nếu không thì phát âm thanh mèo kêu đến hết”.
- C. Nhân vật mèo thực hiện lặp liên tục “nếu chạm con trỏ chuột thì phát âm thanh mèo kêu đến hết, nếu không thì ngừng mọi âm thanh”.
- D. Nhân vật mèo “nếu chạm con trỏ chuột thì thực hiện lặp liên tục âm thanh mèo kêu đến hết, nếu không thì ngừng mọi âm thanh”.

Câu 29: Em hãy chọn đáp án đúng cho mô tả: Chỉ cần một điều kiện đúng thì sẽ nhận kết quả đúng?

A. 

B. 

C. 

D. 

Câu 30: Theo em, điểm của bạn Nam đang xếp loại gì? Biết rằng mức điểm hiện tại của bạn là 7.



- A. Khá
- B. Trung Bình
- C. Tốt
- D. Không thuộc nhóm nào

Câu 31: Cho đoạn chương trình sau. Khi người chơi click vào chú mèo thì chú mèo không vẽ được hình vuông? Hãy chọn câu giải thích đúng về lỗi xảy ra trong tình huống này



- A. Vì đoạn chương trình làm chú mèo di chuyển theo hình tam giác
- B. Vì đặt bút vẽ màu tím nên không vẽ được hình vuông
- C. Vì phải có câu lệnh "erase all" trước khi vẽ hình
- D. Vì thiếu câu lệnh "pen down" trước khi di chuyển theo hình vuông