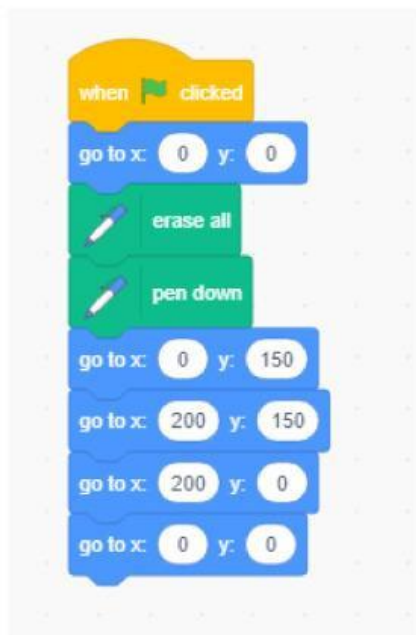


Câu 1. Đoạn chương trình sau thực hiện vẽ hình nào?



- A. Hình vuông
- B. Hình thoi
- C. Hình chữ nhật
- D. Hình bình hành.

Câu 2. Để thao tác với biến, em chọn nhóm lệnh nào trong các nhóm lệnh sau?

- A. Điều khiển
- B. Các biến số
- C. Sự kiện
- D. Các phép toán

Câu 3. Trong các phát biểu dưới đây, phát biểu nào về biến là đúng?

- A. Biến chỉ có thể lưu giá trị số.
- B. Biến có thể lưu cả giá trị số, chữ cái và ta có thể đặt tên cho biến.
- C. Biến chỉ có thể lưu chữ cái.
- D. Không có đáp án nào đúng.

Câu 4. Chương trình sau sử dụng mấy biến số?



- A. 1 biến
- B. 2 biến
- C. 3 biến
- D. 4 biến

Câu 5. Các biến số sử dụng trong chương trình là?



- A. Chiều dài, Chiều rộng, Diện tích
- B. Chiều dài, Chiều rộng
- C. Chiều dài, Chiều rộng, trả lời.
- D. Diện tích, trả lời.

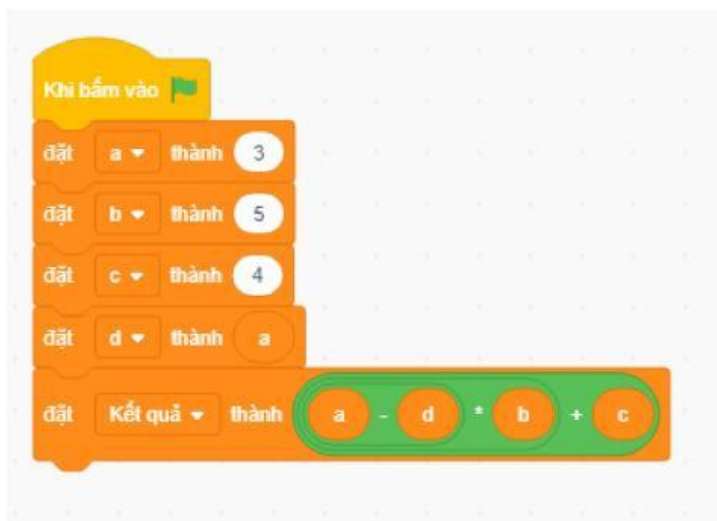
Câu 6. Biến **Số điểm và **Số ngôi sao** đều có giá trị là 10.**

Em hãy cho biết giá trị hai biến này sau khi thực hiện khối lệnh ở hình sau?



- A. 10
- B. 5
- C. 15
- D. 0

Câu 7. Giá trị của biến Kết quả sau khi thực hiện khối lệnh sau là?



- A. 4
- B. 0
- C. 19
- D. 5

Câu 8. Sau khi thực hiện chương trình sau, giá trị của biến a là?



- A. 1
- B. 21
- C. 2
- D. 10

Câu 9. Lệnh nào dùng để nhập câu trả lời từ bàn phím?

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

Câu 10. Sau khi thực hiện chương trình sau, giá trị của biến Tổng là?



- A. 41
- B. 10
- C. 21
- D. 20

Câu 11. Lệnh nào có chức năng: Cho phép chương trình kiểm tra xem màu A có chạm màu B không?

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

Câu 12. Khi thực hiện đoạn lệnh sau, theo em những điều gì sẽ xảy ra? Hãy chọn phương án đúng nhất trong các phương án sau.



- A. Nhân vật sẽ thay đổi trang phục sau 10 bước. Sau khi thay trang phục thì dừng chương trình 1 giây.
- B. Nhân vật sẽ thay đổi trang phục sau 2 bước. Sau khi thay trang phục thì dừng chương trình 1 giây.
- C. Nhân vật sẽ thay đổi trang phục sau mỗi 2 bước. Sau khi thay trang phục thì dừng chương trình 1 giây. Vòng lặp thực hiện chương trình là 10.
- D. Nhân vật sẽ thay đổi trang phục sau mỗi 10 bước. Sau khi thay trang phục thì dừng chương trình 1 giây.