

20. Kịch bản dưới đây vẽ hình gì?



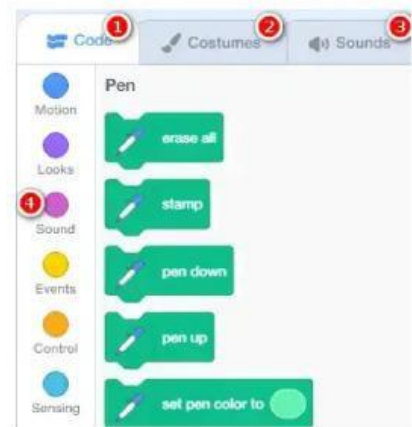
- ☐ Hình tam giác
- ☐ Hình vuông
- ☐ Hình tròn
- ☐ Ngũ giác

21. Kịch bản dưới đây vẽ hình gì?



- ☐ Tam giác
- ☐ Tứ giác
- ☐ Ngũ giác
- ☐ Lục giác

22. Có thể thêm nhiều âm thanh vào cho một nhân vật, bạn vào đâu để làm việc này?



- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ Mỗi nhân vật chỉ có một âm thanh kèm theo.
- ☐ Tùy thuộc vào nhân vật mà có thể thêm hoặc không thể thêm âm thanh vào.

23. Những lệnh này thuộc nhóm nào?



- ☐ Motion
- ☐ Looks
- ☐ Sound
- ☐ Operators
- ☐ Variables

24. Lệnh nào cho phép ta nối 2 chuỗi hoặc chuỗi và số lại với nhau?



- ☐ 1
- ☐ 3
- ☐ 5
- ☐ 7

25. Đây là lệnh lấy số dư của phép chia 2 số?



- ☐ 3
- ☐ 6
- ☐ 8
- ☐ 4

26. Bạn ra lệnh thay đổi hướng cho nhân vật nhưng nhân vật của bạn trên sân khấu không đổi hướng điều này là do bạn đã bật tùy chọn nào? (hình)



- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3

27. Giả sử nhân vật của bạn là một mũi tên và bạn ra lệnh như hình. Điểm nào của mũi tên sẽ về tọa độ 0,0



- ☐ Mũi nhọn
- ☐ Đuôi mũi tên
- ☐ Trọng tâm của mũi tên
- ☐ Con trỏ chuột chạy về 0,0 nhân vật đứng yên tại chỗ

28. Giả sử bạn cần kiểm tra trạng thái của chuột bạn phải kiểm tra cảm biến nào trong danh sách dưới đây ? (hình)



- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

29. Để vẽ được hình trên bạn cần sử dụng bao nhiêu vòng lặp lồng nhau ?



- ☐ 1 vòng lặp
- ☐ 2 vòng lặp
- ☐ 3 vòng lặp
- ☐ 4 vòng lặp
- ☐ 5 vòng lặp

30. Phần lớn những lệnh trong hình dưới đây gọi là gì?



- ☐ Điều khiển
- ☐ Cảm biến
- ☐ Lặp
- ☐ Bầy

31. Chọn mô tả đúng về phép toán logic : Chỉ cần một biểu thức là đúng thì sẽ nhận kết quả đúng.



- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C

32. Chọn mô tả đúng về phép toán logic : Chỉ cần một biểu thức là sai thì sẽ nhận kết quả là sai.



- ☐ A
- ☐ B
- ☐ C

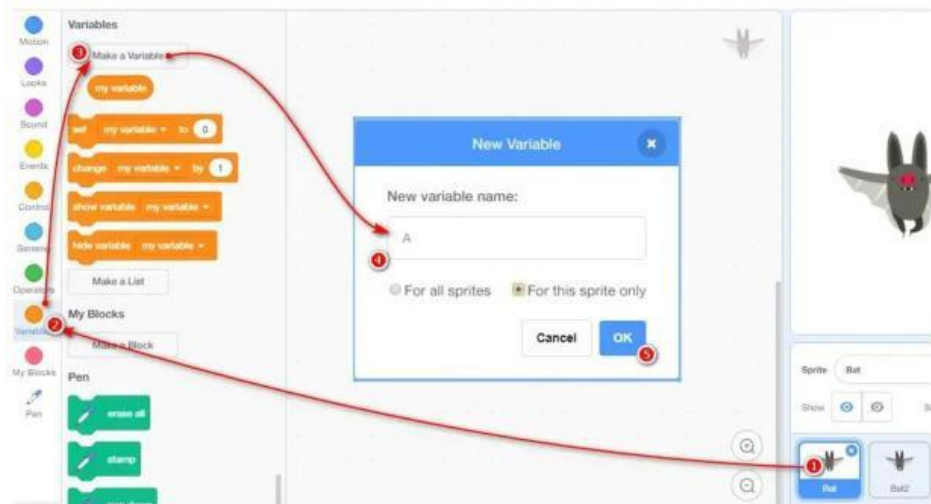
33. Nó là 1 vùng trong bộ nhớ, được đặt tên bằng một dãy chữ và số (ví dụ: a, a1,...), dùng để lưu trữ các giá trị (số, chữ hoặc logic). Nó có thể do hệ thống tạo sẵn hoặc do người dùng tự tạo ra để giúp giải quyết các bài toán lập trình. Nó ở đây, trong lập trình được gọi là:

- ☐ Hàm
- ☐ Biến
- ☐ Thủ tục
- ☐ Khối mở rộng

34. Khi bạn chọn sẵn khẩu rồi tạo ra một biến thì các nhân vật khác có thấy được biến này không?

- ☐ Có vì nó là biến toàn cục
- ☐ Không, chỉ khi bấm vào sẵn khẩu thì mới thấy được biến này.

35. Giả sử quá trình tạo ra biến KQ được tạo theo trình tự 1 2 3 4 5 (Hình) Hỏi sau khi tạo xong thì nhân vật Bat2 có thể truy cập được biến KQ không?



- ☐ Có
- ☐ Không

36. Sau vòng lặp này biến KQ sẽ bằng bao nhiêu?



- ☐ 9
- ☐ 10
- ☐ 11
- ☐ 12

37. Sau khi kết thúc vòng lặp này thì KQ bằng bao nhiêu?



- ☐ 99
- ☐ 100
- ☐ 101
- ☐ Không xác định được.

38. BẠN VÀO Đâu để ra lệnh tạo ra một bản sao cho nhân vật?



- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5
- ☐ 6