

BÀI 14 Khám phá môi trường lập trình trực quan

1 Trong Scratch, ghép mỗi lệnh với nhóm lệnh tương ứng.

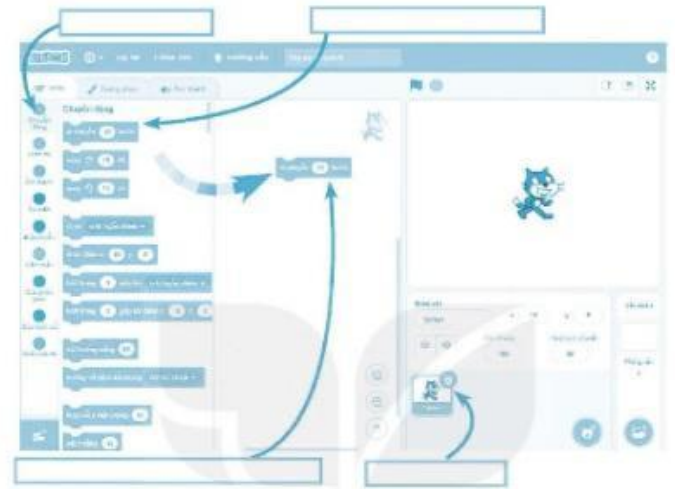
- | | |
|---|----------------|
| a) nói "Xin chào!" | 1. Chuyển động |
| b) ngừng mọi âm thanh | 2. Hình tử |
| c) thay đổi độ dày của nét bút | 3. Âm thanh |
| d) Khi bấm vào nhân vật này | 4. Bút vẽ |
| e) kích hoạt, ngừng khi, vì tôi nhấp nháy | 5. Sự kiện |

Trả lời: a) - ; b) - ; c) - ; d) - ; e) -

2 Em hãy sắp xếp các bước sau cho đúng thứ tự thực hiện đưa lệnh vào chương trình cho một nhân vật:

- 1 Chọn nhóm lệnh
- 2 Kéo thả lệnh vào vùng tạo chương trình
- 3 Chọn lệnh trong nhóm lệnh
- 4 Chọn nhân vật

3 Em hãy điền các bước thực hiện ở Câu 2 vào các ô trống trong hình sau cho phù hợp.



4 Trong cửa sổ Scratch chưa hiển thị nhóm lệnh **Bút vẽ**. Viết vào chỗ chấm các bước thực hiện sau theo thứ tự đúng để nhóm lệnh này xuất hiện ở khu vực nhóm lệnh.

.....	Chọn nhóm lệnh "Bút vẽ" trong danh sách nhóm lệnh mở rộng
.....	Nháy chuột vào biểu tượng 
.....	Xuất hiện danh sách nhóm lệnh mở rộng.
.....	Nhóm lệnh Bút vẽ được thêm vào khu vực nhóm lệnh.

5 Điền các từ hoặc cụm từ thích hợp (**nhóm lệnh**, **lệnh**, **cùng màu**) vào chỗ chấm trong các câu sau:

Trong Scratch, mỗi có nhiều lệnh và chúng có.....
 Mỗi  để đi và màu, hình, âm thanh, có thể là lệnh vẽ.