

**PHẦN I: TRẮC NGHIỆM (4 điểm).** Em hãy điền hoặc khoanh vào chữ cái trước đáp án đúng: (mỗi câu đúng được 0.5 điểm)

**Câu 1:** (M1- 0.5đ) Chương trình nào sau đây có cấu trúc lặp có số lần lặp biết trước ?



**Câu 2 :** (M1- 0.5đ) Chương trình trong hình dưới đây dừng lại khi nào?



- A. Khi con trỏ chuột chạm vào nhân vật
- B. Khi nhân vật xoay góc 15 độ
- C. Khi nhân vật di chuyển 10 bước
- D. Khi bấm phím cách

**Câu 3 :** (M1- 0.5đ) Hãy điền vào chỗ chấm.Chương trình sau đây vẽ hình .....

- A. Hình Chữ nhật
- B. Hình vuông
- C. Hình thoi
- D. Hình ngũ giác



**Câu 4. (M1- 0.5đ)** Trong phần mềm Scratch, để điều khiển mèo bay không dừng lại, em sử dụng lệnh nào?

- A.  B. 
- C.  D. 

**Câu 5. (M2- 0.5đ)** Em hãy sắp xếp thứ tự đúng của các bước tạo biến của người dùng?

- A. Vào nhóm lệnh các biến số  
B. Đặt tên cho biến  
C. Gõ phím Enter  
D. Nháy chuột chọn

Tạo một biến

**Thứ tự sắp xếp đúng là:** .....

**Câu 6. (M1- 0.5đ)** Trong phần mềm Scratch, Lệnh nào sau đây là lệnh điều khiển cấu trúc: **Nếu<điều kiện> thì<công việc 1>Nếu không thì<công việc 2>**

- A.  B.  C.  D. 

**Câu 7. (M1- 0.5đ)** Chương trình dưới đây vẽ hình gì ?

- A. Hình vuông  
B. Hình tứ giác  
C. Hình ngũ giác  
D. hình tam giác



**Câu 8. (M2- 0.5đ)** Em hãy ghép tên lệnh với lệnh tương ứng?

1.  2.  3.  4. 

- A. Lặp có số lần biết trước  
B. Lặp liên tục  
C. Lặp có điều kiện  
D. Lệnh điều khiển cấu trúc **Nếu <điều kiện> thì < Công việc>**

**Thứ tự ghép là:** 1-..... 2-..... 3-..... 4-.....

**Câu 9 :** Nếu chọn sai nhân vật muốn thay đổi nhân vật nhưng đã viết xong chương trình ta làm thế nào ?

- A. Xóa nhân vật đó, thay nhân vật khác và viết lại chương trình
- B. Chọn nhân vật khác
- C. Không cần chọn nhân vật
- D. Thêm nhân vật và nhúng toàn bộ chương trình đã viết sang nhân vật mới chọn.  
Rồi xóa nhân vật ban đầu.

**Câu 10 .** Trong chương trình sau chú mèo phát âm thanh khi nào ?

- A. Mèo đứng im
- B. Mèo chạm cạnh
- C. Mèo thay trang phục mới
- D. Khi mèo di chuyển

