BÀI KIỂM TRA ĐỊNH KỲ LẦN 2

CHECKPOINT 2

Bộ môn: Coding	**Năm môn:** Scratch Creator - Basic
Độ tuổi học viên: 8 - 10 Tuổi	**Thời lượng:** 30 phút

TRẮC NGHIỆM

CÂU HỎI 1:	(TH – Tư duy máy tính) Cơ chế nhân bản (clone) dùng để làm gì?

A. Tạo ra một bản sao với các thẻ lệnh giống với nhân vật gốc

B. Tạo ra một bản sao với hình dạng giống với nhân vật gốc

C. Dùng để làm cho ảnh nền sân khấu ít trống trải hơn

D. Dùng để khởi tạo nhân vật mới

Đáp án đúng là: B

CÂU HỎI 2:	(VD - Tư duy máy tính) Khi một bản sao được tạo, nó được xuất hiện ở đâu trên sân khấu?

A. Vị trí con trỏ chuột

B. Vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu

C. Vị trí của nhân vật gốc

D. Luôn ở giữa sân khấu

Đáp án đúng là: C

LIVEWORKSHEETS

CÂU HỎI 3:	(NB - Kỹ năng sử dụng máy tính) Thẻ lệnh tạo bản sao thuộc nhóm thẻ lệnh nào?
A.	Motion
B.	Events
C.	Control
D.	Variable

Đáp án đúng là: C

CÂU HỎI 4:	(NB - Tư duy máy tính) Chọn phương án đúng nhất về cơ chế tạo bản sao
A.	Bản sao giống với nhân vật gốc từ cách di chuyển đến trang phục
B.	Mỗi bản sao đều phải có các thẻ lệnh lập trình khác nhau
C.	Các bản sao được lập trình giống nhau
D.	Tất cả đều đúng

Đáp án đúng là: C

CÂU HỎI 5:	(VD - Tư duy máy tính) Khi nào thì cần xóa bản sao bằng thẻ lệnh <**delete this clone**>
A.	Khi số lượng bản sao được tạo ra vượt qua số lượng cho phép
B.	Khi bản sao va chạm phải nhân vật chính hoặc di chuyển khỏi sân khấu
C.	Trước khi trò chơi kết thúc
D.	Bản sao được tự động xóa khi không còn giá trị.

Đáp án đúng là: B

LIVEWORKSHEETS

CÂU HỎI 6:	(NB - Kỹ năng sử dụng máy tính) Đâu là hiệu ứng còn thiếu trong các hiệu ứng có sẵn? ● color ● fisheye ● whirl ● pixelate ● mosaic ● ghost

A. brightness

B. size

C. zoom

D. graphic

Đáp án đúng là: A

CÂU HỎI 7:	(TH - Kỹ năng giải quyết vấn đề) Hiệu ứng nào dùng để tăng/giảm độ trong suốt của nhân vật

A. Ghost

B. Whirl

C. Mosaic

D. Pixelate

Đáp án đúng là: A

CÂU HỎI 8:	(NB - Kỹ năng sử dụng máy tính) Các thẻ lệnh phát tin - nhận tin thuộc nhóm lệnh nào?

LIVEWORKSHEETS

A. Motion

B. Events

C. Control

D. Variable

Đáp án đúng là: B

CÂU HỎI 9:	(TH - Tư duy máy tính) Chọn phương án đúng nhất: Khi một tin nhắn được phát, nhân vật nào có thể nhận được tin nhắn đó?

A. Chỉ phông nền

B. Chỉ nhân vật đang phát tin

C. Các nhân vật khác trừ nhân vật phát tin

D. Tất cả các nhân vật và phông nền

Đáp án đúng là: D

CÂU HỎI 10:	(VD - Tư duy máy tính) Chọn phương án đúng nhất: Nhân vật nào thì có thể thực hiện phát tin?

A. Chỉ các bản sao

B. Chỉ nhân vật chính

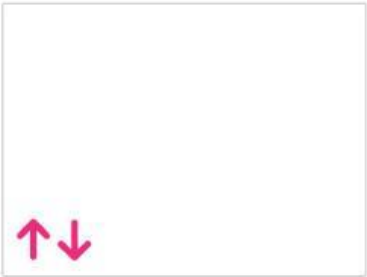
C. Tất cả các nhân vật

D. Tất cả các nhân vật và phông nền

Đáp án đúng là: D

LIVEWORKSHEETS

THỰC HÀNH

ĐỀ BÀI:	**BONG BÓNG BAY** Tạo hiệu ứng bong bóng bay từ cạnh dưới lên cạnh trên của màn hình
HƯỚNG DẪN:	Bước 1: Khởi tạo nhân vật Balloon1 (ẩn) và 2 nhân vật Arrow được thiết lập vị trí như hình ảnh. (1 điểm)  Bước 2: Tạo bản sao cho nhân vật Balloon1 di chuyển từ cạnh dưới lên cạnh trên của màn hình với tốc độ tạo 1 giây/bản sao. (1 điểm) Bước 3: Khi nhấn chuột vào mũi tên hướng lên, nhân vật bong bóng bay sẽ xuất hiện nhiều hơn (thời gian giữa các bản sao sẽ giảm). Ngược lại, khi nhấn chuột vào mũi tên hướng xuống, nhân vật bong bóng sẽ xuất hiện ít hơn. (2 điểm) Bước 4: Mỗi lần xuất hiện, bong bóng sẽ có độ mờ, rõ khác nhau một cách ngẫu nhiên (1 điểm)

LIVEWORKSHEETS