



PHIẾU BÀI TẬP



Tên Học sinh:

Lớp:.....



Câu 1: Hãy ghép mỗi tên cấu trúc với một cấu trúc và một lệnh tương ứng:

Tên cấu trúc	Cấu trúc	Lệnh
1) Rẽ nhánh dạng đủ	A) Nếu <điều kiện> thì <công việc>.	a) nếu  thì nếu không thì
2) Rẽ nhánh dạng thiếu	B) Nếu <điều kiện> thì <công việc 1> nếu không thì <công việc 2>	b) nếu  thì

Câu 2: Hãy ghép mỗi biểu thức với một điều kiện tương ứng:

Biểu thức
A) đang chạm Jellyfish ?
B) So chia lấy dư 2 = 0
C) So chia lấy dư 3 = 0

Điều kiện
a) Chia hết cho 2
b) Chia hết cho 3
c) Chạm vào Jellyfish (sứa)
d) Chạm vào Fish (cá)





PHIẾU BÀI TẬP



Câu 3: Quan sát chương trình điều khiển **Sứa** và cho biết chương trình điều khiển nhân vật hoạt động như thế nào?



A. Sứa di chuyển liên tục lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên, nếu chạm nhân vật cá thì nói chào bạn cá trong 2 giây.

B. Sứa di chuyển lướt trong 1 giây chạm nhân vật cá thì nói chào bạn cá trong 2 giây.

C. Sứa di chuyển để chạm nhân vật cá và nói chào bạn cá trong 2 giây.

