


# TIN HỌC LỚP 2_TUẦN 13

Họ và tên:.....

Lớp:.....

# BÀI 4: LẬP TRÌNH TÍNH ĐIỂM CHO NHÂN VẬT (tiết 1)

1. Em hãy xem video bài học sau:

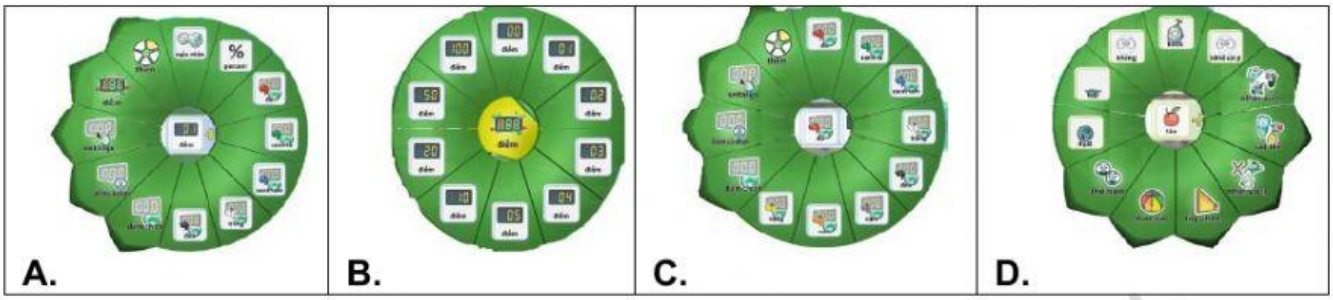
Em học lập trình Kodu Game Lab

2. Em hãy cho biết để lưu điểm số của nhân vật trong trò chơi em chọn công cụ nào?

| | | | |
|---|---|---|---|
| A.   | B.   | C.   | D.   |

LIVEWORKSHEETS

3. Em hãy cho biết để chọn giá trị điểm số ta chọn công cụ nào?




4. Để lập trình cho Kodu ăn được 1 quả táo thì được cộng 1 điểm em lập trình thế nào? Hãy chọn ý đúng:

1




2




3




4




5. Muốn màu điểm của nhân vật có màu đỏ ta chọn công cụ nào?




6. Sau khi tạo thiết kế xong, em nên lưu lại chương trình. Đúng hay sai?




Đúng

Sai

LIVEWORKSHEETS