

## TIN HỌC LỚP 2 – TUẦN 14

Họ và tên:.....

Lớp:.....

### BÀI 4: LẬP TRÌNH TÍNH ĐIỂM CHO NHÂN VẬT (Tiết 2)

Em hãy xem lại video bài học sau:

Câu 1: Muốn cho Kodu di chuyển lang thang, nhìn thấy táo sẽ ăn táo, ta thực hiện lập trình các lệnh như hình sau đúng hay sai?



Đúng

Sai

**Câu 2: Để sao chép và dán quả Táo vào địa hình, ta làm thế nào?  
Em hãy sắp xếp các bước theo thứ tự đúng.**

Bước 1

Bước 2

Bước 3

Bước 4

Nháy chuột vào



Nháy nút chuột phải ra địa hình rồi chọn Dán  
(Táo)

Nháy chuột phải vào quả táo bất kì trên địa hình

Sau đó nháy nút chuột phải chọn Sao chép

Câu 3: Câu lệnh nào cho ta biết khi va chạm với táo thì Kodu sẽ được cộng 1 điểm?

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

Câu 4: Để lưu chương trình em thực hiện các bước như thế nào?  
Hãy nói đúng?

Bước 2

Nháy nút phải chuột vào biểu tượng

Bước 1

Xuất hiện menu chính nhấn chọn **Lưu**,  
sau đó lưu tên và nhấn chọn Lưu