



TIN HỌC LỚP 2

Họ và tên:.....

Lớp:.....

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP MÔN TIN HỌC HỌC KỲ I

1. Hãy nối các bộ phận của máy tính ứng với tên gọi của chúng



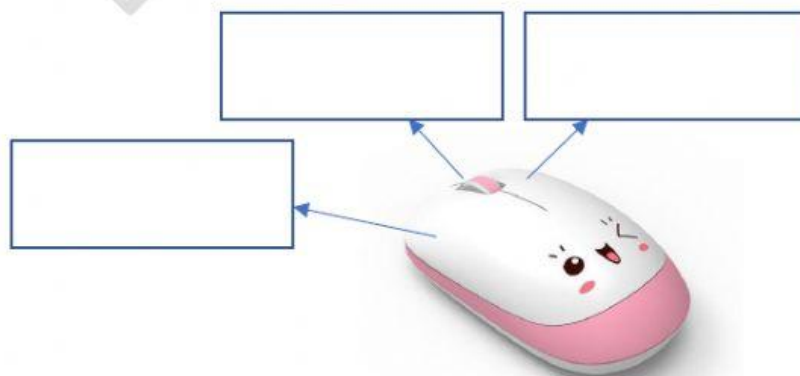
Bàn phím

Chuột

Màn hình

Thân máy tính

2. Hãy điền tên các bộ phận của chuột tính bằng cách kéo thả tên của chúng ứng với từng bộ phận.

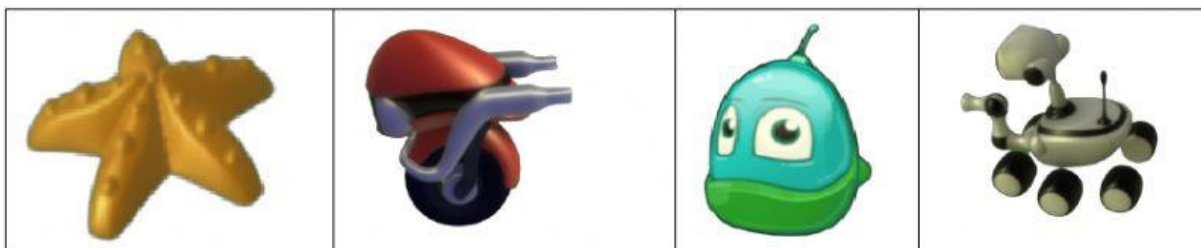


Chuột phải

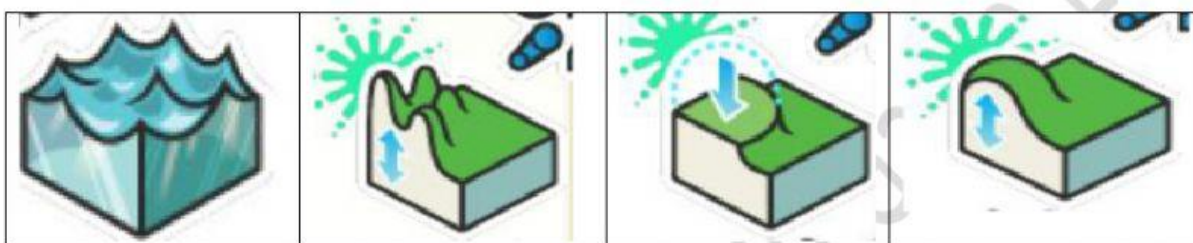
Bánh lăn

Chuột trái

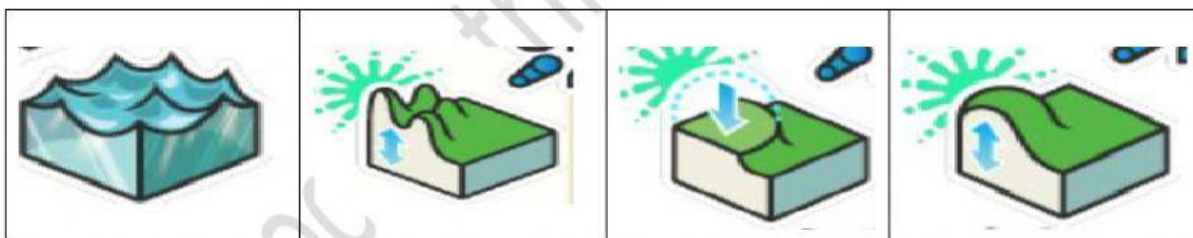
3. Đây là nhân vật Kodu?



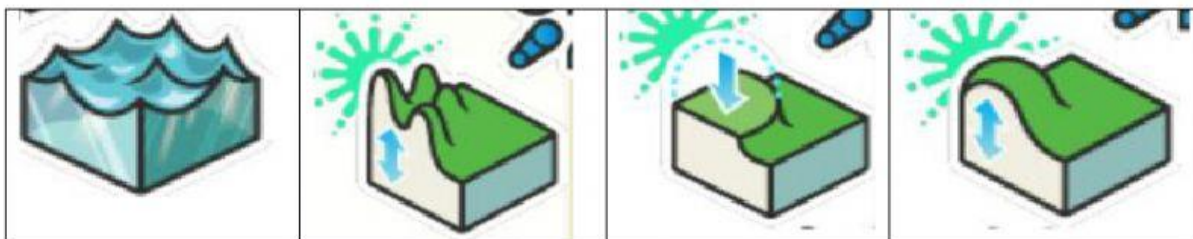
4. Đây là công cụ NÂNG/HẠ ĐỊA HÌNH để tạo đồi núi hay thung lũng?



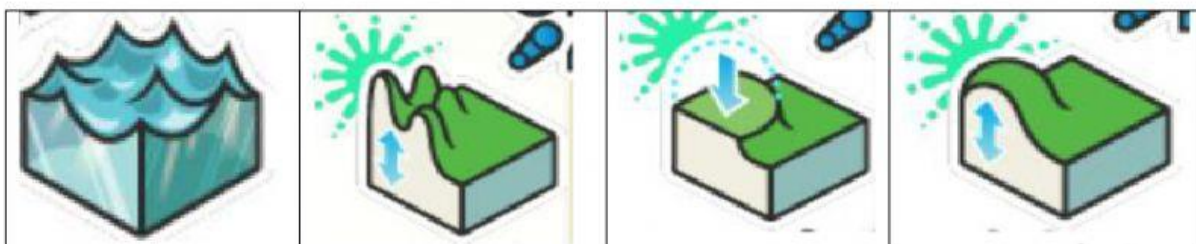
5. Đây là công cụ LÀM PHẪNG ĐỊA HÌNH để địa hình trở nên mượt hoặc bằng phẳng?



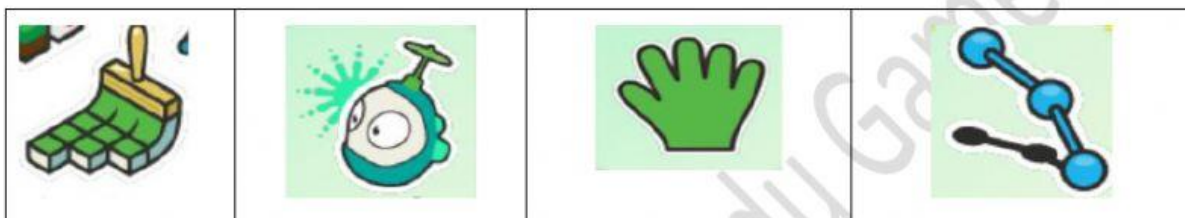
6. Đây là công cụ LÀM GÒ GHỀ để tạo địa hình lờm chờm hoặc đồi núi?



7. Đây là công cụ NƯỚC để thêm, bớt hoặc đổi màu nước?



8. Muốn thêm nhân vật vào địa hình, em chọn biểu tượng nào sau đây:



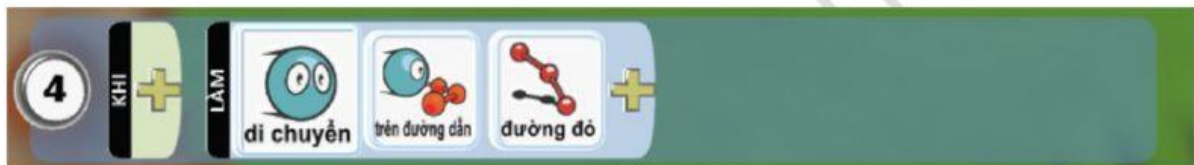
9. Muốn thêm trang mới trong lập trình cho nhân vật, em gõ phím nào?



10. Muốn chuyển về trang trước đó, em nhấn phím:



11. Câu lệnh nào cho ta biết: Khi nhấn phím Space, xe máy chuyển sang trạng lập trình mới?



12. Câu lệnh nào cho ta biết: Khi nhấn phím Space, xe máy di chuyển trên đường màu đỏ?



13. Câu lệnh nào cho ta biết: Khi va chạm với xe tự hành, xe máy phát ra tiếng nổ E?



14. Muốn cho xe tự hành di chuyển từ đường màu nâu sang đường màu đỏ em thực hiện thế nào? Bằng cách kéo thả em hãy sắp xếp các bước theo thứ tự đúng?

Bước 1

Bước 2

Bước 3

