# ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP CUỐI KỲ I – LỚP 2

Họ và tên:.....

Lớp:.....

**Câu 1: Em hãy nối các bộ phận của máy tính ứng với tên gọi của chúng:**

| Bàn phím | Chuột | Màn hình | Thân máy tính |
|---|---|---|---|

**Câu 2: Đâu là công cụ nước để thêm/bớt hoặc đổi màu nước?**

A. B. C. D.

**Câu 3: Em hãy cho biết đâu là công cụ làm phẳng địa hình để địa hình trở nên mượt hoặc bằng phẳng?**

A. B. C. D.

**Câu 4: Đâu là công cụ nâng/hạ địa hình để tạo đồi núi hay thung lũng?**

A. B. C. D.

LIVEWORKSHEETS

**Câu 5: Hình nào là biểu tượng nhân vật Kodu?**

A. B. C. D.

**Câu 6: Muốn thêm nhân vật vào địa hình, em chọn biểu tượng nào sau đây?**

A. B. C. D.

**Câu 7: Em tạo đường đi cho nhân vật bằng công cụ nào?**

A. B C. D.

**Câu 8: Để phóng to thu nhỏ địa hình trong phần mềm Kodu, em nhấn giữ bộ phận nào của chuột?**

**A.** Bánh lăn **B.** Chuột trái **C.** Chuột phải **D.** Không có

**Câu 9: Để di chuyển địa hình trong phần mềm Kodu, em nhấn giữ bộ phận nào của chuột?**

**A.** Bánh lăn **B.** Chuột trái **C.** Chuột phải **D.** Không có

**Câu 10: Để xoay địa hình trong phần mềm Kodu, em nhấn giữ bộ phận nào của chuột?**

**A.** Bánh lăn **B.** Chuột trái **C.** Chuột phải **D.** Không có

**Câu 11: Muốn tạo mới 1 trò chơi, em chọn nút lệnh nào?**

**A.** Tạo mới

**B.** Tiếp tục

**C.** Mở trò chơi

**D.** Hỗ trợ

LIVEWORKSHEETS

**Câu 12: Muốn mở 1 trò chơi có sẵn, em chọn nút lệnh nào?**

**A.** Tạo mới
**B.** Tiếp tục
**C.** Mở trò chơi
**D.** Hỗ trợ

**Câu 13: Muốn tạo mới 1 trò chơi, em chọn nút lệnh nào?**

**A.** Tạo mới
**B.** Tiếp tục
**C.** Mở trò chơi
**D.** Hỗ trợ

**Câu 14: Muốn tiếp tục xây dựng 1 trò chơi, em chọn nút lệnh nào?**

**A.** Tạo mới
**B.** Tiếp tục
**C.** Mở trò chơi
**D.** Hỗ trợ

**Câu 15: Muốn khởi động phần mềm Kodu có sẵn biểu tượng trên màn hình nền, em thực hiện:**

**A.** Nháy đúp chuột
**B.** Nháy chuột phải
**C.** Nháy chuột trái
**D.** Nháy 2 lần chuột phải

**Câu 16: Để chọn màu cho nhân vật, em đưa con trỏ chuột vào nhân vật sau đó sử dụng những phím nào trên bàn phím?**

A.
B.
C.
D.

**Câu 17: Để chọn âm thanh hoặc nhạc, em thực hiện theo các bước sau:**

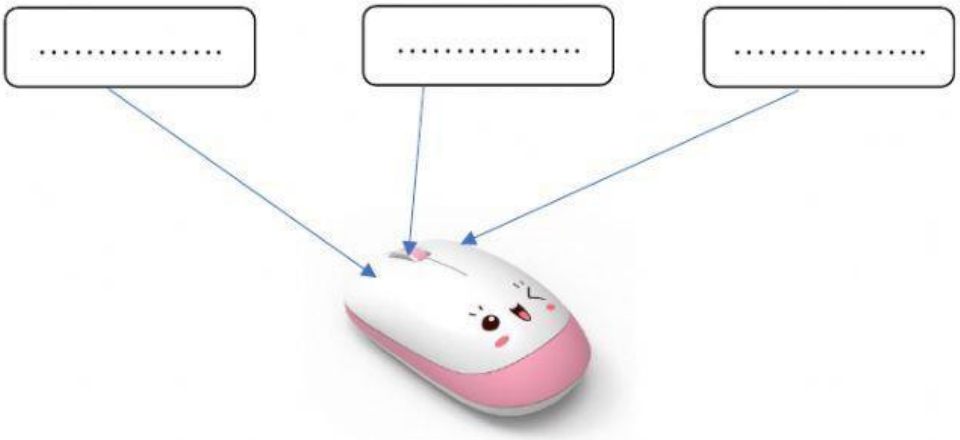
Chọn nhân vật -> Chọn hành động -> Chọn thêm -> Chọn

-> Chọn âm nhạc, chọn loại âm nhạc thích hợp.

**A. Đúng** **B. Sai**

LIVEWORKSHEETS

**Câu 18: Em hãy viết tên các bộ phận của chuột máy tính.**



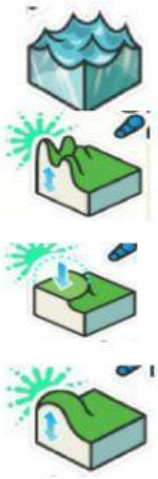

**Câu 19: Muốn chuyển trang mới trong lập trình cho nhân vật, em gõ phím nào?**

**A.** Alt **B.** Caps lock **C.** Tab **D.** Space

**Câu 20: Muốn chuyển về trang trước đó, em nhấn phím nào?**

**A.** Shift + Tab **B.** Ctrl + Tab **C.** Alt + Tab **D.** Ctrl + Alt

**Câu 20: Em hãy nối các hình sau với chức năng của chúng?**



tạo đồi núi hay thung lũng

làm phẳng địa hình

tạo địa hình lởm chởm

thêm, bớt hoặc đổi màu nước

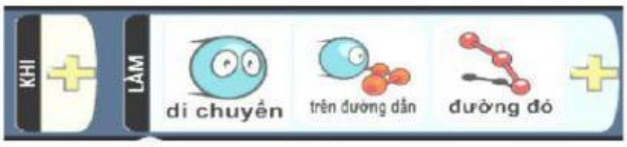
LIVEWORKSHEETS

**Câu 21: Muốn cho xe tự hành di chuyển từ đường màu nâu sang đường màu đỏ em thực hiện thế nào? Em hãy sắp xếp các bước theo thứ tự đúng bằng cách nối:**

Bước 1

Bước 2

Bước 3




**Câu 22: Câu lệnh nào cho ta biết: Khi va chạm với xe tự hành, xe máy phát ra tiếng nổ E?**

**A.**

**B.**

**C.**

**Câu 23: Khi sử dụng bàn phím, em sử dụng phím nào trong dòng lệnh dưới đây để Kodu di chuyển từ đường màu đỏ sang đường màu nâu?**

**A.** Phím cách

**C.** Phím A

**B.** Phím mũi tên

**D.** Phím B

LIVEWORKSHEETS

**Câu 24: Đâu là dòng lệnh lập trình cho Kodu di chuyển đi lang thang trên địa hình:**

A.


B.


C.


D.


**Câu 25: Câu lệnh này để lập trình cho Kodu làm việc gì?**

a. Kodu đi lang thang

b. Kodu đi trên đường dẫn màu đỏ

c. Ăn được một quả táo thì được cộng một điểm

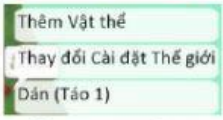
d. Kodu không làm gì cả

**Câu 26: Điền các cụm từ cho sẵn dưới đây để hoàn thành các bước nhân bản quả táo**

*sao chép* *dán (táo 1)* *nháy phải chuột*

Bước 1. Chọn , ..... vào quả táo, xuất hiện bảng chọn

Bước 2. Chọn ....., nháy chuột phải vào vị trí cần thêm, xuất hiện




Bước 3. Chọn .....để nhân bản táo

LIVEWORKSHEETS

**Câu 27: Em hãy dịch dòng lệnh dưới đây sang ngôn ngữ nói:**

1. Nhân vật va chạm với cá đỏ thì .....

2. Nhân vật va chạm với cá vàng thì.....

**Câu 28: Điền từ thích hợp vào chỗ (...) cho các dòng lệnh dưới đây**

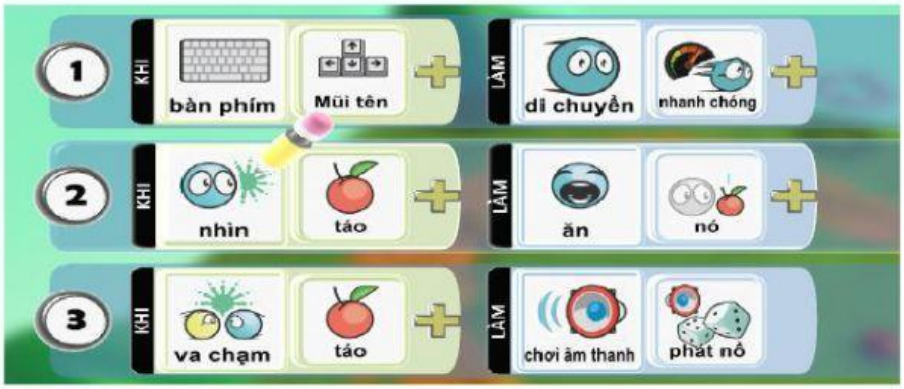
1. Nhân vật di chuyển.....nhanh chóng

2. Nhân vật va chạm với đồng tiền thì.....

3. Nhân vật biểu lộ.....

4. Nhấn phím số 2.....trang 1

**Câu 29: Dịch các câu lệnh sau sang ngôn ngữ nói:**




1. Khi nhấn phím mũi tên nhân vật .....

2. Khi nhìn thấy .....

3. Khi va chạm với.....

LIVEWORKSHEETS