

ĐỀ CƯƠNG TIN HỌC CUỐI KÌ I KHỐI 2

Câu 1: Em hãy kéo thả đáp án vào ô trống sao cho đúng.



Màn hình
Bàn Phím

Thân máy
Chuột

Câu 2: Trong các câu sau câu nào sau, câu nào **SAI**?

- 1) Nhờ có màn hình, ta có thể xem các chữ, hình ảnh và video hiện ra từ máy tính.
- 2) Nhờ có loa, ta có thể nghe được nhạc và âm thanh từ video hiện ra trên mạng hình.
- 3) Nhờ có bàn phím, ta có thể nhập các chữ, số và kí hiệu vào máy tính.
- 4) Nhờ có chuột máy tính, ta có thể lưu trữ và xử lí thông tin.

Câu 3: Khi cầm đúng chuột thì em dùng ngón tay nào để nháy nút phải chuột?

- A. Ngón cái B. Ngón trỏ C. Ngón giữa D. Ngón út

Câu 4: Điền đáp án đúng vào chỗ trống?



Câu 5: Khu vực chính của bàn phím có mấy hàng phím?

A. 2

B. 3

C. 4

D. 5

Câu 6: Hàng phím dưới đây được gọi là hàng phím gì?



Câu 7: Nối cột A với cột B sao cho đúng.

CỘT A

CỘT B

Nháy chuột

Nhấn nút chuột trái rồi thả ngón tay ra.

Lăn nút cuộn chuột

Ngón tay trỏ đặt nhẹ lên nút cuộn chuột và di chuyển để lăn nút này

Kéo thả chuột

Đồng thời nhấn, giữ nút chuột trái và di chuyển chuột đến vị trí mới, rồi thả ngón tay ra.

Câu 8: Hàng phím nào chứa dấu cách?

A. Hàng phím cơ sở

B. Hàng phím số

C. Hàng phím chứa dấu cách

D. Hàng phím trên.

Câu 9: Lập trình Kodu là gì?

A. Môi trường lập trình game 3D dành cho trẻ em.

B. Phần mềm soạn thảo văn bản.

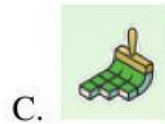
C. Phần mềm gõ chữ Tiếng Việt.

D. Phần mềm vẽ trên máy tính.

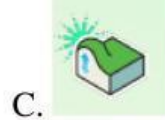
Câu 10: Để chạy phần mềm Kodu (mở phần mềm Kodu) em nháy đúp chuột vào biểu tượng nào?



Câu 11: Em có thể tạo thung lũng cách chọn:



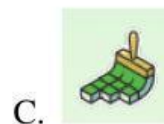
Câu 12: Để di chuyển máy quay quan sát địa hình em chọn



Câu 13: Khi em chọn công cụ bút vẽ địa hình , muốn xoá địa hình em dùng chuột gì?

- A. Nút chuột trái
- B. Nút chuột phải
- C. Con lăn chuột.

Câu 14: Em có thể tạo thung lũng, tạo ao hồ bằng cách chọn:



Câu 15: Các bước chọn nhân vật Kodu:

Bước 1:

Bước 2:

Bước 3:

Bước 4:

Câu 16: Muốn thêm nhân vật vào địa hình, em chọn biểu tượng nào sau đây?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 17: Để thay độ cao của nhân vật Kodu , em nháy phải chuột vào nhân vật Kodu sau đó chọn:

- A. Thay đổi độ cao B. Xoay C. Sao chép D. Cắt

Câu 18: 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.

Câu 19: Đây là biểu tượng của xe tự hành?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 20: Chọn màu cho nhân vật Kodu em sử dụng phím nào sau đây?

- A.  B.  hoặc  C. Phím 