

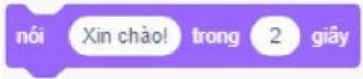
Câu hỏi 1. Đối tượng trong Scratch được gọi là gì?

- A. Biến số B. Hình nền C. Nhân vật (sprite) D. Khối lệnh (Nhóm lệnh)

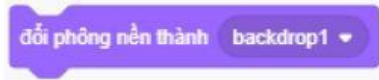
Câu hỏi 2. Khối lệnh nào trong Scratch giúp lặp lại một nhóm lệnh nhiều lần?

- A.  Sự kiện B.  Điều khiển C.  Hiển thị D.  Âm thanh

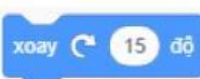
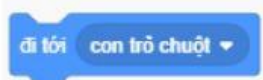
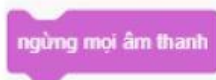
Câu hỏi 3. Lệnh nào dưới đây nằm trong nhóm lệnh sự kiện?

- A.  Khi bấm vào B.  di chuyển 10 bước
- C.  nói Xin chào! trong 2 giây D.  đổi phông nền thành backdrop1

Câu hỏi 4. Trong Scratch, lệnh nào để thay đổi màu sắc của nhân vật?

- A.  đổi phông nền thành backdrop1
- B.  đổi kích thước một lượng 10
- C.  thay đổi hiệu ứng màu một lượng 25
- D.  thay đổi âm lượng một lượng -10

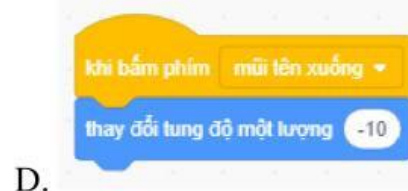
Câu hỏi 5. Khối lệnh nào giúp di chuyển nhân vật đến một vị trí xác định?

- A.  đi tới điểm x: 0 y: 0 B.  xoay 15 độ
- C.  đi tới con trỏ chuột D.  ngừng mọi âm thanh

Câu hỏi 6. Bạn có thể thay đổi kích thước của nhân vật bằng cách sử dụng khối lệnh nào?

- A.  đặt kích thước thành 100 % B.  đổi phông nền thành backdrop1
- C.  đặt âm lượng 100 % D.  lặp lại 10

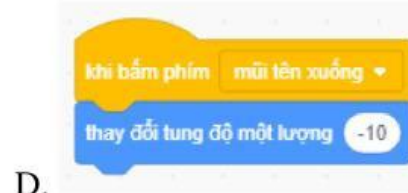
Câu hỏi 7. Để thực hiện một hành động “Khi bấm phím mũi tên lên thì nhân vật mèo sẽ di chuyển đi lên trên” trong Scratch.



Câu hỏi 8. Để thực hiện một hành động “Khi bấm phím mũi tên xuống thì nhân vật mèo sẽ di chuyển xuống dưới” trong Scratch.



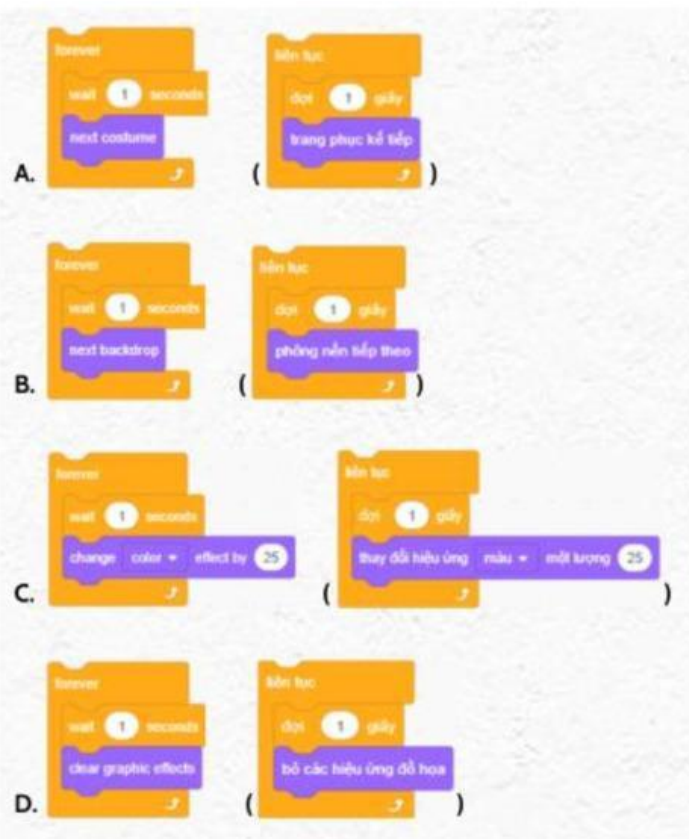
Câu hỏi 9. Để thực hiện một hành động “Khi bấm phím mũi tên phải thì nhân vật mèo sẽ di chuyển sang phải” trong Scratch.



Câu hỏi 10. Để thực hiện một hành động “Khi bấm phím mũi trái thì nhân vật mèo sẽ di chuyển sang trái” trong Scratch.



Câu hỏi 11. Khối lệnh nào dưới đây trong Scratch thực hiện yêu cầu “thay đổi trang phục của nhân vật”



Câu hỏi 12. Khối lệnh nào dưới đây trong Scratch thực hiện yêu cầu “thay đổi phong nền”

