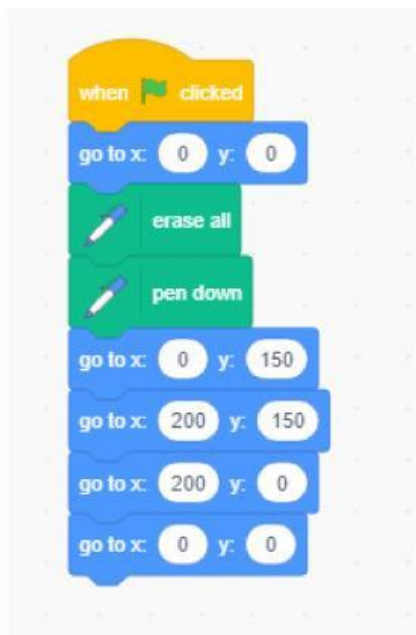


Câu 1. Đoạn chương trình sau thực hiện vẽ hình nào?



- A. Hình vuông
- B. Hình thoi
- C. Hình chữ nhật
- D. Hình bình hành.

Câu 2. Để thao tác với biến, em chọn nhóm lệnh nào trong các nhóm lệnh sau?

- A. Điều khiển
- B. Các biến số
- C. Sự kiện
- D. Các phép toán

Câu 3. Trong các phát biểu dưới đây, phát biểu nào về biến là đúng?

- A. Biến chỉ có thể lưu giá trị số.
- B. Biến có thể lưu cả giá trị số, chữ cái và ta có thể đặt tên cho biến.
- C. Biến chỉ có thể lưu chữ cái.
- D. Không có đáp án nào đúng.

Câu 4. Chương trình sau sử dụng mấy biến số?



- A. 1 biến
- B. 2 biến
- C. 3 biến
- D. 4 biến

Câu 5. Các biến số sử dụng trong chương trình là?



- A. Chiều dài, Chiều rộng, Diện tích
- B. Chiều dài, Chiều rộng
- C. Chiều dài, Chiều rộng, trả lời.
- D. Diện tích, trả lời.

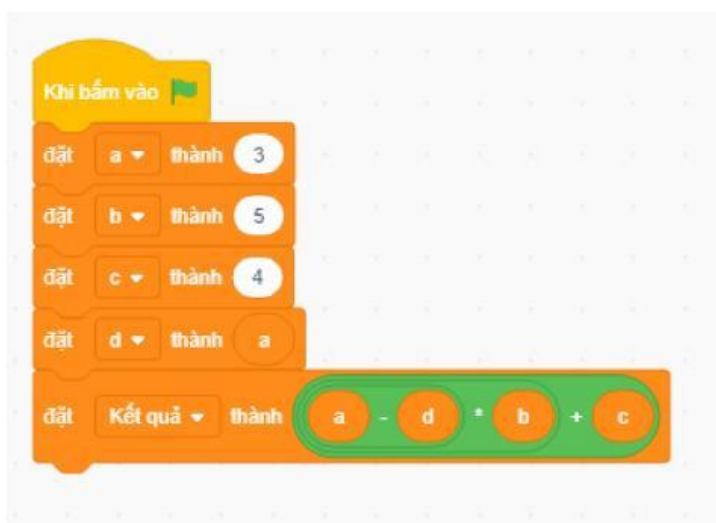
Câu 6. Biến Số điểm và Số ngôi sao đều có giá trị là 10.

Em hãy cho biết giá trị hai biến này sau khi thực hiện khối lệnh ở hình sau?



- A. 10
- B. 5
- C. 15
- D. 0

Câu 7. Giá trị của biến Kết quả sau khi thực hiện khối lệnh sau là?



- A. 4
- B. 0
- C. 19
- D. 5

Câu 8. Sau khi thực hiện chương trình sau, giá trị của biến a là?



- A. 1
- B. 21
- C. 2
- D. 10

Câu 9. Lệnh nào dùng để nhập câu trả lời từ bàn phím?

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

Câu 10. Sau khi thực hiện chương trình sau, giá trị của biến Tổng là?



- A. 41
- B. 10
- C. 21
- D. 20

Câu 11. Lệnh nào có chức năng: Cho phép chương trình kiểm tra xem màu A có chạm màu B không?

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

Câu 12. Khi thực hiện đoạn lệnh sau, theo em những điều gì sẽ xảy ra? Hãy chọn phương án đúng nhất trong các phương án sau.



- A. Nhân vật sẽ thay đổi trang phục sau 10 bước. Sau khi thay trang phục thì dừng chương trình 1 giây.
- B. Nhân vật sẽ thay đổi trang phục sau 2 bước. Sau khi thay trang phục thì dừng chương trình 1 giây.
- C. Nhân vật sẽ thay đổi trang phục sau mỗi 2 bước. Sau khi thay trang phục thì dừng chương trình 1 giây. Vòng lặp thực hiện chương trình là 10.
- D. Nhân vật sẽ thay đổi trang phục sau mỗi 10 bước. Sau khi thay trang phục thì dừng chương trình 1 giây.