




# Bài 7: Tạo bài trình chiếu

Họ và tên:

Lớp:

## Bài 1

Nối mỗi nút lệnh ở cột bên trái với chức năng tương ứng của nó ở cột bên phải.

Nút lệnh	Chức năng
	Dừng chương trình
	Chạy chương trình
	Thoát khỏi phần mềm
	Chọn ngôn ngữ cho giao diện Scratch

## Bài 2

Điền từ/cụm từ thích hợp (**Trò chơi, Chương trình, Các lệnh**) vào chỗ chấm trong các câu sau:

..... máy tính gồm các câu lệnh được sắp xếp theo thứ tự xác định.

..... trên máy tính được tạo ra bằng cách viết chương trình trong một ngôn ngữ lập trình.



### Bài 3

Trong ngôn ngữ lập trình Scratch, để điều khiển nhân vật di chuyển, em cần sử dụng gì?

**Chuột và bàn phím.**

**Các nút điều hướng trên màn hình.**

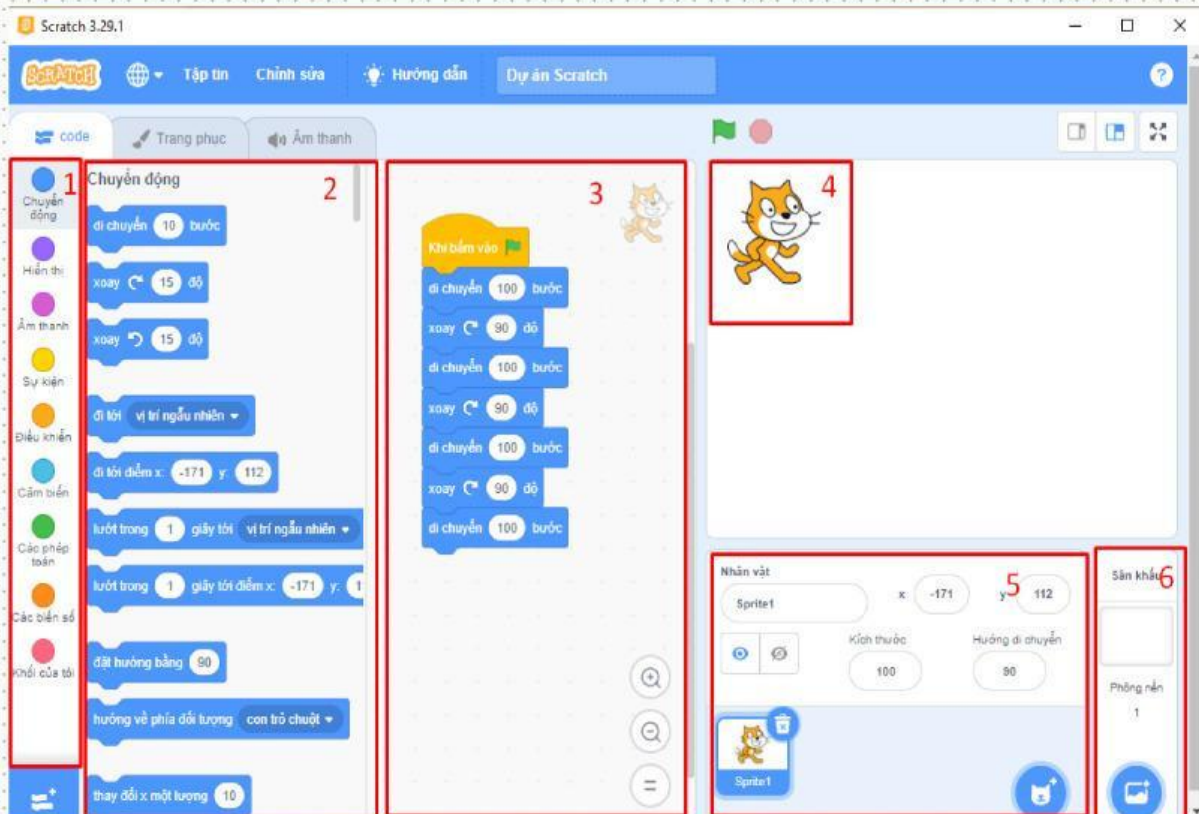
**Các khối lệnh lập trình.**

**Nhấp đúp vào nhân vật.**



### Bài 4

Chọn các mô tả cho khu vực làm việc trên phần mềm Scratch



B

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.



## Bài 5

Điền đúng thứ tự để lưu tệp chương trình trong phần mềm Scratch:

Gõ tên tệp chương trình rồi chọn Save.

Nhấn vào Tệp tin.

Chọn Lưu về máy tính.

Chọn thư mục cần lưu.



## Bài 6

Điền đúng thứ tự để mở tệp chương trình đã lưu trong máy tính:

Chọn mở từ máy tính

Nhấn vào Tệp tin.

Chọn thư mục chứa tệp chương trình.

Chọn tệp và nhấn Open.

## Bài 7

Với chương trình sau nhân vật di chuyển như thế nào?

Hình chữ nhật

Hình vuông

Hình tròn

Đường thẳng

