

1. Scratch là gì?

- ☐ Là tên gọi của một loại ngôn ngữ lập trình.
- ☐ Một phần mềm game.
- ☐ Một phần mềm của Microsoft.
- ☐ Một trang web.
- ☐ Một chương trình dùng để vẽ hình.

2. Có thể chạy Scratch mà không cần cài đặt hay không?

- ☐ Đúng
- ☐ Sai

3. Muốn chuyển đổi ngôn ngữ trong Scratch thì bạn phải thực hiện như thế nào?

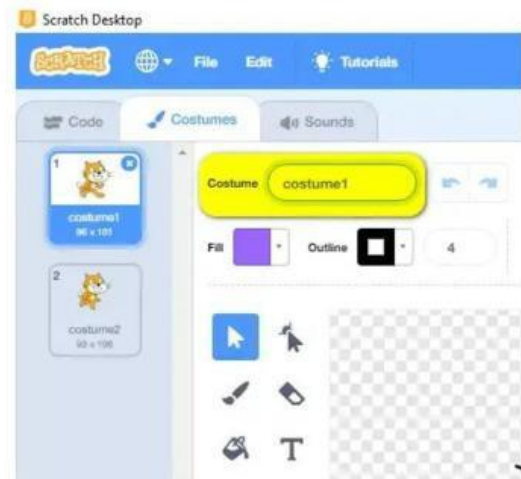
- ☐ Setting → Language (quả địa cầu) → chọn tiếng Việt.
- ☐ File → Chọn tiếng Việt.
- ☐ Setting → Save → Chọn tiếng Việt.
- ☐ Setting → Open → Chọn tiếng Việt.

4. Bấm vào đâu để đổi tên của nhân vật?



- ☐ Nút số 1
- ☐ Nút số 2
- ☐ Nút số 3
- ☐ Nút số 4

5. Phần màu vàng trong hình dưới đây dùng để làm gì ?



- ☐ Đổi tên nhân vật
- ☐ Đổi tên bản sao
- ☐ Đổi tên ngoại hình
- ☐ Chính sửa nhân vật

6. Trong một chương trình có thể có nhiều nhân vật và sân khấu hay không?

- ☐ Có
- ☐ Không

7. Khối lệnh nào cho phép ta di chuyển nhân vật?



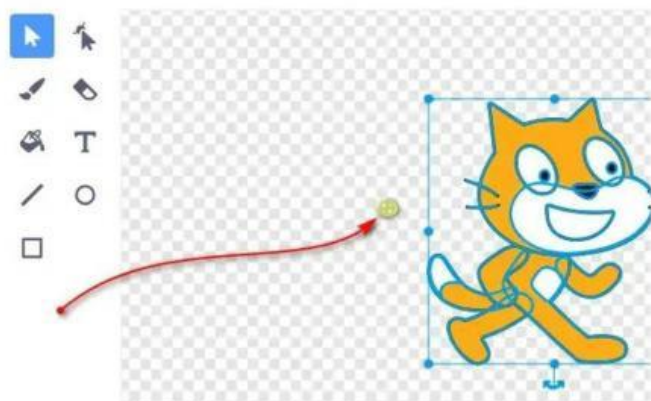
- ☐ Motion
- ☐ Looks
- ☐ Sound
- ☐ Events

8. Khối lệnh nào cho phép ta ẩn hay hiện nhân vật?



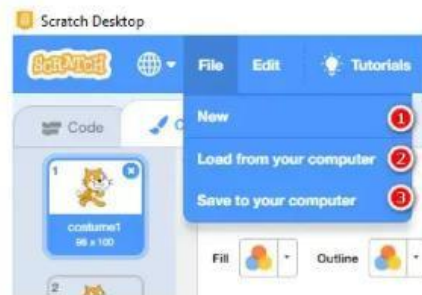
- ☐ Motion
- ☐ Looks
- ☐ Sound
- ☐ Events

9. Vị trí mũi tên chỉ vào dùng để ?



- ☐ Chính trọng Tâm
- ☐ Chính hướng
- ☐ Chính kiểu xoay
- ☐ Kịch bản

10. Cách lưu một kịch bản?



☐ 1

☐ 2

☐ 3

11. Cách mở một kịch bản?

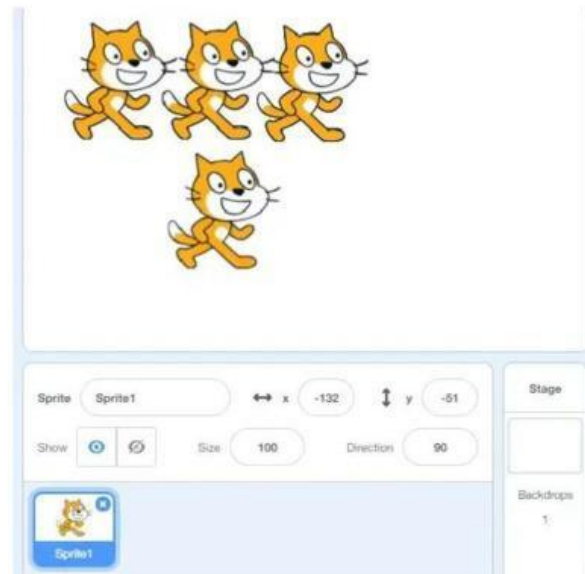


☐ 1

☐ 2

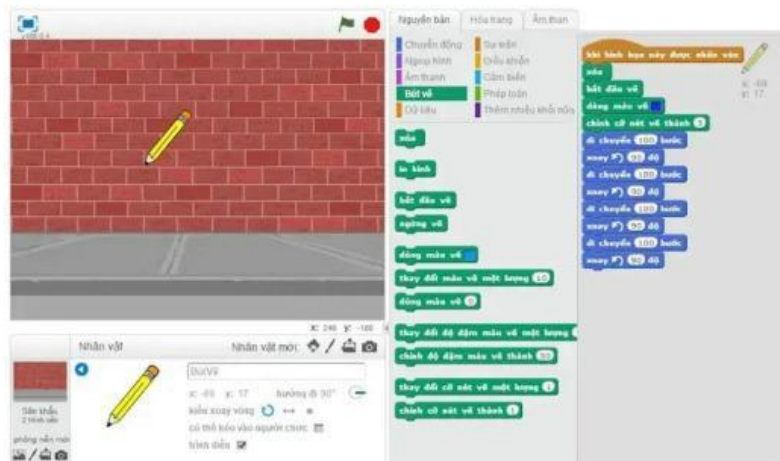
☐ 3

12. Hình dưới đây theo bạn có bao nhiêu nhân vật?



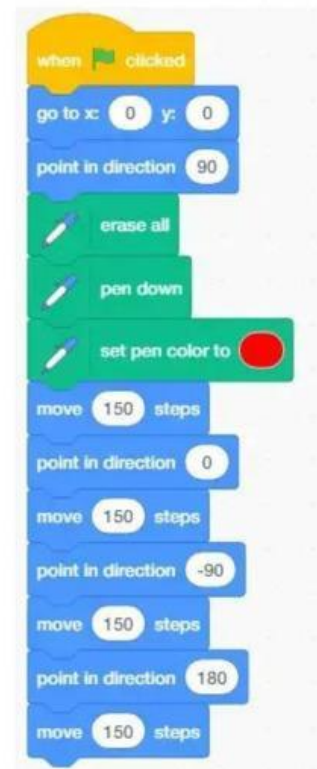
- ☐ Một nhân vật
- ☐ Hai nhân vật
- ☐ Ba nhân vật
- ☐ Không có nhân vật nào hết

13. Hãy xem kịch bản sau và cho biết làm thế nào để cho kịch bản chạy?



- ☐ Bấm lá cờ màu xanh.
- ☐ Bấm phím Space bar
- ☐ Bấm vào nhân vật
- ☐ Bấm vào hình nhân vật (cây viết) trên sân khấu

14. Với kịch bản dưới đây hình vẽ trên sân khấu sẽ là hình gì?



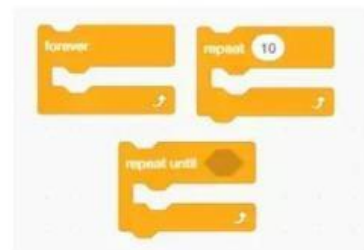
- ☐ Hình tam giác
- ☐ Hình chữ nhật
- ☐ Hình vuông
- ☐ Ngũ giác

15. Những lệnh này dùng để làm gì ?



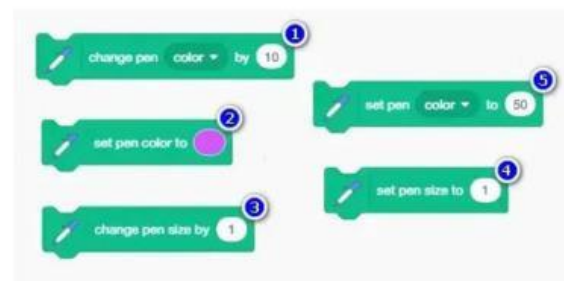
- ☐ Nhận thông báo.
- ☐ Thay đổi hành động của nhân vật.
- ☐ Tạo ra một bản sao mới.
- ☐ Tùy chọn để bắt đầu kịch bản cho nhân vật.

16. Hình ảnh dưới đây là gì?



- ☐ Các vòng lặp trong Scratch.
- ☐ Lệnh đếm.
- ☐ Lệnh lặp mãi mãi.
- ☐ Lệnh lặp có điều kiện.

17. Vào đâu để thay đổi nét vẽ ?



- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ 4
- ☐ 5

18. Bạn mở Scratch và bạn thiết kế kịch bản như sau (hình). Khi bấm vào cờ xanh thì nhân vật sẽ vẽ ra hình gì?



- ☐ Hình vuông
- ☐ Hình chữ nhật
- ☐ Hình tròn
- ☐ Không có hình

19. Với kịch bản như sau (hình) hãy cho biết sau khi kịch bản hoàn thành hướng của nhân vật là bao nhiêu?



- ☐ 1 độ
- ☐ 0 độ
- ☐ 90 độ
- ☐ -180 độ