Họ và tên:.....

Lớp:.....

# Bài khảo sát giữa kỳ II
# Tin học 5- Năm học 2024-2025

**Câu 1: Hôm nay, An nghỉ học. Cô giáo nhờ Bình cầm về cho An một phong bì ghi người nhận là An. Phong bì rất đẹp, người gửi là một người bạn từ nước ngoài làm Bình rất tò mò. Nếu là Bình, em sẽ chọn phương án nào sau đây? Tại sao?**

a) Mở phong bì ra xem trong đó có gì rồi để vậy đưa cho An.

b) Bí mật mở phong bì ra xem rồi dán lại như cũ đưa cho An.

c) Đưa phong bì nguyên vẹn cho An.

d) Đưa phong bì nguyên vẹn cho An với điều kiện An phải mở phong bì ra để cùng xem trong đó có gì

**Câu 2: Hãy ghép mỗi nội dung ở Cột A với một nội dung tương ứng ở Cột B để được phát biểu đúng.**

| Cột A | Cột B |
|---|---|
| A) Tôn trọng quyền riêng tư, trung thực trong học tập và đời sống | a) khi được sự cho phép của người đó. |
| B) Chỉ được xem hay sử dụng tài liệu, thư tín,... của một người | b) là trái với quy định của pháp luật. |
| C) Các hành vi sao chép thông tin, sản phẩm trí tuệ của người khác | c) là quy tắc đạo đức và ứng xử phải tuân theo. |

**Câu 3: Hãy chọn các phát biểu đúng**

a) Trong cấu trúc tuần tự, các công việc được thực hiện lần lượt theo từng bước.

b) Trong cấu trúc lặp với số lần lặp biết trước, công việc được thực hiện lặp lại với số lần cho trước.

c) Trong cấu trúc lặp có điều kiện, công việc được thực hiện lặp lại cho đến khi điều kiện kết thúc lặp được thoả mãn.

d) Trong cấu trúc lặp liên tục, công việc được thực hiện lặp liên tục không dừng lại.

e) Chương trình Scratch chỉ có 4 cấu trúc trên.

LIVEWORKSHEETS

**Câu 4: Hãy ghép mỗi lệnh với một ý nghĩa phù hợp trong bảng sau:**

| Lệnh | Ý nghĩa |
|---|---|
| lặp lại cho đến khi đang chạm con trỏ chuột ? <br> đi tới vị trí ngẫu nhiên <br> đợi 1 giây | Lặp lại 10 lần quá trình di chuyển 10 bước. |
| lặp lại 10 <br> di chuyển 10 bước | Lặp liên tục quá trình di chuyển trong 1 giây đến vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu. |
| liên tục <br> lướt trong 1 giây tới vị trí ngẫu nhiên | Đi đến vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu, sau đó đợi 1 giây và lặp lại quá trình đó cho đến khi nhân vật chạm con trỏ chuột. |
| nếu đang chạm con trỏ chuột ? thì <br> nói xin chào! trong 2 giây | Nếu nhân vật chạm con trỏ chuột, sẽ nói câu xin chào trong 2 giây. |

**Câu 5:**

Chú mèo nói "Xin chào các bạn!" trong 2 giây, tiếp đến di chuyển 50 bước rồi phát tiếng meo cho đến hết, sau đó đợi 1 giây, cuối cùng nói câu: "Hãy cùng mình khám phá Scratch nhé!".

Hãy đánh số các lệnh đã cho theo thứ tự để thực hiện ***đúng*** yêu cầu của chương trình.

| Số thứ tự | Lệnh |
|---|---|
| ..... | Khi bấm vào |
| ..... | đợi 1 giây |
| ..... | nói Hãy cùng mình khám phá Scratch nhé! trong 2 giây |
| ..... | di chuyển 50 bước |
| ..... | phát âm thanh Meow đến hết |
| ..... | nói Xin chào các bạn! trong 2 giây |

LIVEWORKSHEETS

**Câu 6: Hãy nêu hoạt động của chương trình sau:**

| Khối lệnh | Chương trình |
|---|---|
| | Nhân vật của chương trình là:<br>.....<br>.....<br>Hoạt động của nhân vật:<br>.....<br>.....<br>.....<br>..... |

**HẾT**

LIVEWORKSHEETS