

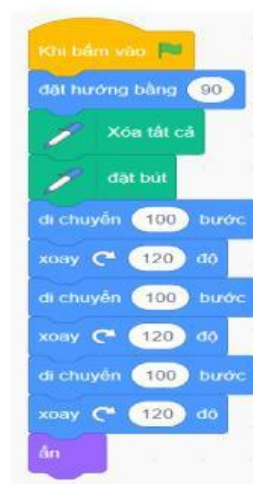
ÔN TẬP 1

Câu 1: Chương trình có cấu trúc tuần tự là chương trình như thế nào?

- A. Câu lệnh được thực hiện lần lượt theo thứ tự.
- B. Câu lệnh không được thực hiện theo thứ tự.
- C. Câu A, B đúng.
- D. Câu A, B sai.

Câu 2: Em hãy cho biết khối lệnh sau vẽ hình gì? Chương trình đó có được gọi là chương trình sử dụng cấu trúc tuần tự hay không?

- A. Hình vuông - Có được gọi là chương trình sử dụng cấu trúc tuần tự.
- B. Hình vuông - không được gọi là chương trình sử dụng cấu trúc tuần tự.
- C. Hình tam giác - Có được gọi là chương trình sử dụng cấu trúc tuần tự.
- D. Hình tam giác - không được gọi là chương trình sử dụng cấu trúc tuần tự.



Câu 3: Em hãy quan sát khối lệnh sau cho nhân vật Mèo và chọn đáp án đúng trong các đáp án:

- A. Mèo chạy tiến về phía trước 36 bước.
- B. Mèo xoay phải 15 độ lặp lại 36 lần.
- C. Mèo xoay quanh 15 độ và tiến về phía trước 1 bước.
- D. Mèo lùi lại phía sau 36 bước.



Câu 4: Em hãy chọn câu trả lời ĐÚNG:

- A. Lệnh  và  không có gì khác biệt
- B. Lệnh  điều khiển lặp lại không dừng lại khối lệnh trong vòng lặp.
Lệnh  điều khiển lặp lại 10 lần khối lệnh trong vòng lặp.
- C. Không thể ghép thêm lệnh nào vào sau câu lệnh 
- D. Có thể ghép thêm lệnh vào sau hai lệnh  và 

Câu 5: Em hãy quan sát đoạn lệnh và điền vào (.....) để được phát biểu đúng:

Khối lệnh điều khiển nhân vật thực hiện hành động: lặp lại.....lần, di chuyển và xoay



Câu 6: Lệnh nào dưới đây để nhập giá trị cho biến **Trả lời** từ bàn phím.

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

Câu 7: Để tạo biến có tên **Tổng a+b** em hãy chọn đáp án đúng em thực hiện theo các bước như thế nào?

1. Nhập tên biến cần tạo vào ô **Tên biến mới**
2. Chọn **OK**
3. Chọn nhóm lệnh **Các biến số**
4. Chọn lệnh **Tạo một biến**, xuất hiện hộp thoại **Biến mới**

- A. (3) - (4) - (1) - (2)
- B. (1) - (2) - (3) - (4)
- C. (3) - (1) - (4) - (2)
- D. (2) - (4) - (1) - (3)

Câu 8: Trong Scratch, biểu thức số học là biểu thức gì?

- A. Biểu thức có chứa các phép toán số học như cộng, trừ, nhân, chia.
- B. Biểu thức có chứa các phép toán logic như AND, OR, NOT.
- C. Biểu thức có chứa các phép toán so sánh như bằng, khác, bé hơn, lớn hơn.
- D. Tất cả các đáp án trên.

Câu 9: Em hãy chọn phương án đúng về cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.

- A. Nếu số a là số lớn hơn 0 thì xuất ra “Số a là số dương”.
- B. Nếu số a là số lẻ thì xuất ra “Số a là số lẻ”.
- C. Nếu số a lớn hơn 10 thì xuất ra “Số a lớn hơn 10”.
- D. Cả A, B và C.

Câu 10: Trình tự các bước cơ bản để lập một chương trình Scratch?

- A. Mô phỏng chương trình, Xây dựng kịch bản chương trình, Lập chương trình, Chạy thử chương trình.
- B. Lập chương trình, Xây dựng kịch bản chương trình, Mô phỏng chương trình, Chạy thử chương trình
- C. Xây dựng kịch bản chương trình, Lập chương trình, Chạy thử chương trình.
- D. Lập chương trình, Xây dựng kịch bản chương trình, Chạy thử chương trình.