

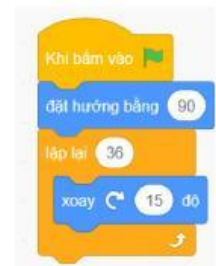
ÔN TẬP 2

Câu 1: Em hãy cho biết thể nào là một chương trình có cấu trúc tuần tự?

- 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 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 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 3: Khi chạy chương trình ở hình dưới đây rồi nhập giá trị cho biến trả lời, nếu nhập câu trả lời là **“Tôi là mèo Scratch”** rồi gõ phím Enter để xác nhận thì kết quả chương trình sẽ như thế nào?



- A. Kết quả giá trị **“Tôi là mèo Scratch”** được nhập vào biến trả lời trên ô hiển thị trên sân khấu.
- B. Kết quả giá trị **“Tôi là mèo Scratch”** được nhập vào biến trả lời nhưng không hiển thị trên sân khấu.
- C. Không có điều gì xảy ra.
- D. Câu A, B, C sai.

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 ghép lệnh ở cột bên trái với ý nghĩa tương ứng ở cột bên phải.

Lệnh	Ý nghĩa
	Khi nháy nút chuột trái.
	Khi phím dấu cách được nhấn.
	Khi nhân vật chạm vào con trỏ chuột.

Câu 6: Khi chọn nhóm lệnh cảm biến và tích vào ô vuông trước tên biến trả lời.

Biến trả lời xuất hiện ở đâu?

- A. Góc dưới, bên phải sân khấu.
- B. Góc dưới, bên trái sân khấu.
- C. Góc trên, bên phải sân khấu
- D. Góc trên, bên trái trên sân khấu.

Câu 7: Để tạo biến có tên **Số hạng A** 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 so sánh như bằng, khác, bé hơn, lớn hơn.
- B. Biểu thức có chứa các phép toán số học như cộng, trừ, nhân, chia.
- C. Biểu thức có chứa các phép toán logic như AND, OR, NOT.
- D. Tất cả các đáp án trên.

Câu 9: Em hãy điền vào chỗ (....) để nêu các bước cơ bản để lập một chương trình Scratch.

Bước.....: Lập chương trình.

Bước.....: Chạy thử chương trình.

Bước.....: Xây dựng kịch bản chương trình.

Câu 10: Em hãy chỉ ra đâu là phát biểu SAI.

- A. Khi chạy thử chương trình có thể phải chạy thử nhiều lần mới phát hiện được lỗi.
- B. Kịch bản chương trình càng cụ thể, chi tiết thì càng giúp cho việc thể hiện hương trình được thuận lợi, dễ dàng.
- C. Mục đích chính của chạy thử chương trình là để phát hiện lỗi và sửa lỗi chương trình.
- D. Cả A,B,C sai.