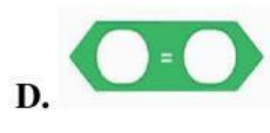
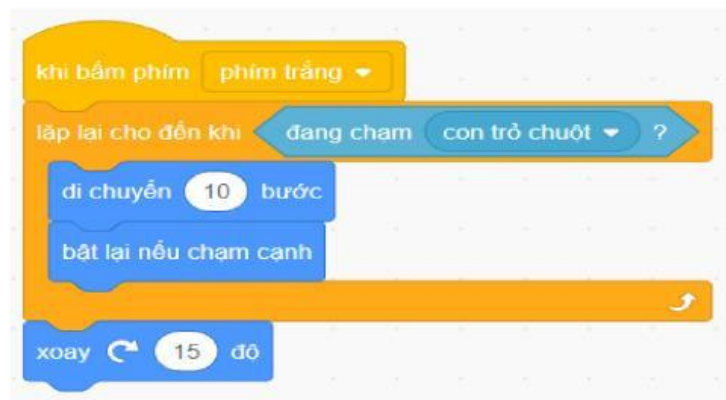


Câu 7. Trong Scratch, so sánh bằng tương ứng với



Câu 8. Chương trình trong hình dưới đây dừng lại khi nào?



A. Khi nhân vật chạm vào con trỏ chuột

B. Khi nhân vật xoay góc 15 độ

C. Khi nhân vật di chuyển 10 bước

D. Khi bấm phím cách

Câu 9. Cấu trúc rẽ nhánh có mấy loại?

A. 1.

B. 2.

C. 3.

D. 4.

Câu 10. Em hãy nối tên lệnh với lệnh tương ứng?



A. Lặp có số lần biết trước

B. Lặp liên tục

C. Lặp có điều kiện

D. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu