

PHẦN I: TRẮC NGHIỆM (4 điểm). Em hãy điền hoặc khoanh vào chữ cái trước đáp án đúng: (mỗi câu đúng được 0.5 điểm)

Câu 1: (M1- 0.5đ) Chương trình nào sau đây có cấu trúc lặp có số lần lặp biết trước ?



Câu 2 : (M1- 0.5đ) Chương trình trong hình dưới đây dừng lại khi nào?



- A. Khi con trỏ chuột chạm vào nhân vật
- B. Khi nhân vật xoay góc 15 độ
- C. Khi nhân vật di chuyển 10 bước
- D. Khi bấm phím cách

Câu 3 : (M1- 0.5đ) Hãy điền vào chỗ chấm.Chương trình sau đây vẽ hình

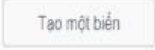
- A. Hình Chữ nhật
- B. Hình vuông
- C. Hình thoi
- D. Hình ngũ giác



Câu 4. (M1- 0.5đ) Trong phần mềm Scratch, để điều khiển mèo bay không dừng lại, em sử dụng lệnh nào?

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

Câu 5. (M2- 0.5đ) Em hãy sắp xếp thứ tự đúng của các bước tạo biến của người dùng?

- A. Vào nhóm lệnh các biến số
- B. Đặt tên cho biến
- C. Gõ phím Enter
- D. Nháy chuột chọn 

Thứ tự sắp xếp đúng là:

Câu 6. (M1- 0.5đ) Trong phần mềm Scratch, Lệnh nào sau đây là lệnh điều khiển cấu trúc: **Nếu<điều kiện> thì<công việc 1>Nếu không thì<công việc 2>**

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

Câu 7. (M1- 0.5đ) Chương trình dưới đây vẽ hình gì ?

- A. Hình vuông
- B. Hình tứ giác
- C. Hình ngũ giác
- D. hình tam giác



Câu 8. (M2- 0.5đ) Em hãy ghép tên lệnh với lệnh tương ứng?

1. 
2. 
3. 
4. 

- A. Lặp có số lần biết trước
- B. Lặp liên tục
- C. Lặp có điều kiện
- D. Lệnh điều khiển cấu trúc **Nếu <điều kiện> thì < Công việc>**

Thứ tự ghép là: 1-..... 2-..... 3-..... 4-.....

Câu 9 : Nếu chọn sai nhân vật muốn thay đổi nhân vật nhưng đã viết xong chương trình ta làm thế nào ?

- A. Xóa nhân vật đó, thay nhân vật khác và viết lại chương trình
- B. Chọn nhân vật khác
- C. Không cần chọn nhân vật
- D. Thêm nhân vật và nhúng toàn bộ chương trình đã viết sang nhân vật mới chọn.
Rồi xóa nhân vật ban đầu.

Câu 10 . Trong chương trình sau chú mèo phát âm thanh khi nào ?

- A. Mèo đứng im
- B. Mèo chạm cạnh
- C. Mèo thay trang phục mới
- D. Khi mèo di chuyển

