BÀI 13:
CHƠI CÙNG MÁY TÍNH

LUYỆN TẬP

Câu 1: Chọn các phương án đúng (có thể chọn nhiều đáp án):

☐ Em có thể dùng ngôn ngữ lập trình Scratch để diễn tả từng bước thực hiện một trò chơi trên máy tính.

☐ Các câu lệnh của Scratch được sắp xếp theo một thứ tự nhất định tạo thành một chương trình máy tính.

☐ Máy tính không thể thực hiện trò chơi.

☐ Trong Scratch các lệnh của chương trình máy tính có thể được hiển thị bằng tiếng Việt.

Câu 2: Em hãy ghép mỗi biểu tượng ở cột A với ý nghĩa của chúng ở cột B cho thích hợp

A	B
1.	a. Biểu tượng phần mềm Scratch.
2.	b. Dừng chương trình.
3.	c. Chọn ngôn ngữ hiển thị.

LIVEWORKSHEETS