



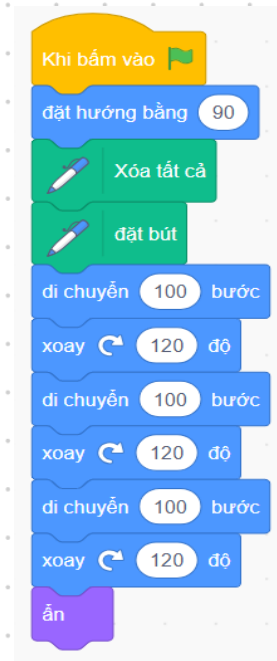
Họ và tên: Lớp:.....

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.

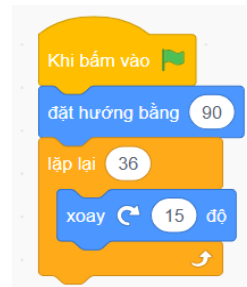


PHIẾU HỌC TẬP

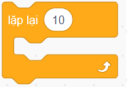
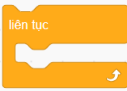
Ôn tập học kỳ 2

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 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 điền vào (.....) để được phát biểu đúng:

- A** Lệnh  điều khiển..... khối lệnh trọng vòng lặp.
- B** Lệnh  điều khiển..... khối lệnh trọng vòng lặp.

Câu 5: Em hãy ghép lệnh ở cột bên trái với nhóm lệnh tương ứng ở cột bên phải.

Lệnh	Nhóm lệnh
1. 	a. Cảm biến
2. 	b. Điều khiển
3. 	c. Sự kiện





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

A

hỏi Tên của bạn là gì? và đợi

B

đặt my variable thành 0

C

hiện biến số my variable

D

thay đổi my variable một lượng 1

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.

Câu 11: 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 12: 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** Kích bản chương trình càng cụ thể, chi tiết thì càng giúp cho việc thể hiện chương 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.

