

CÂU HỎI ÔN TẬP KIỂM TRA HỌC KÌ II

A. Lí thuyết: Hãy khoanh tròn vào chữ cái trước câu trả lời đúng nhất:

I. Trắc nghiệm

Câu 1: Nháy chuột vào tên dải lệnh nào sau đây để mở bảng các hiệu ứng chuyển trang chiếu?

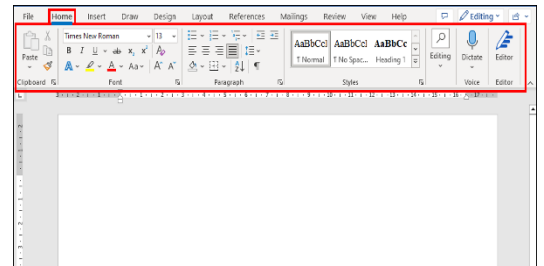
- A. Design.
- B. Layout.
- C. Transitions.
- D. Home.

Câu 2. Biểu tượng của phần mềm trình chiếu là?



Câu 3. Em hãy cho biết: Tên của phần đóng khung trong hình sau là:

- A. Vùng soạn thảo.
- B. Dải lệnh.
- C. Con trỏ soạn thảo.
- D. Biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản.



Câu 4. Để lưu tệp văn bản em làm như thế nào?

- A. Nháy chuột chọn Insert, chọn Save.
- B. Nháy chuột chọn Insert, chọn Save As.
- C. Nháy chuột chọn File, chọn Save.
- D. Nháy chuột chọn File, chọn New.

Câu 5: Ý nghĩa của biểu tượng  là gì?

- A. Hình ảnh của con trỏ chuột khi bắt đầu thao tác chọn văn bản.
- B. Lệnh sao chép phần văn bản được chọn.
- C. Lệnh dán phần văn bản đã cắt hoặc sao chép.
- D. Lệnh cắt phần văn bản được chọn.

Câu 6: Để chèn hình ảnh vào trang tài liệu, em sử dụng lệnh:

- A. Home → Picture .
- B. Home → Paste.
- C. File → Save.
- D. Insert → Picture.

Câu 7. Đây là biểu tượng của phần mềm lập trình?



Câu 8. Để thay đổi giao diện phần mềm Scratch sang ngôn ngữ tiếng Việt, em thực hiện:

- A. Nháy chuột chọn Tập tin rồi chọn Tiếng Việt.
- B. Nháy chuột chọn Chỉnh sửa rồi chọn Tiếng Việt.
- C. Nháy chuột chọn  rồi chọn Tiếng Việt.
- D. Nháy chuột chọn Code rồi chọn Tiếng Việt.

Câu 9. Nối nút lệnh với chức năng tương ứng của nó.

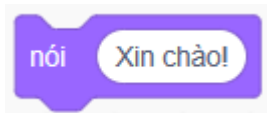
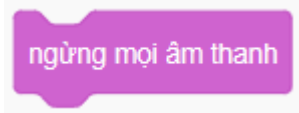
Nút lệnh

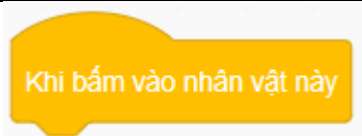
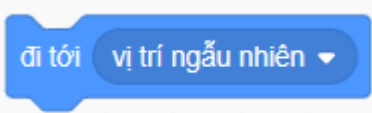





Chức năng
Chạy chương trình.
Chọn ngôn ngữ cho giao diện của Scratch.
Dừng chương trình.
Thoát khỏi phần mềm.
Hiện thị thêm nhóm lệnh.

Câu 10. Trong Scratch, ghép mỗi lệnh với nhóm lệnh tương ứng.

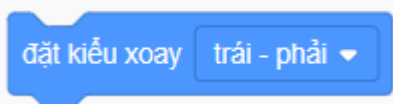
Lệnh



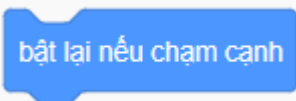
Nhóm lệnh
 Chuyển động
 Hiện thị
 Âm thanh
 Bút vẽ
 Sự kiện

Câu 11. Trong khi di chuyển hoặc quay, nhân vật có thể bị lộn ngược. Lệnh nào sau đây giúp em tránh được điều đó?

A.



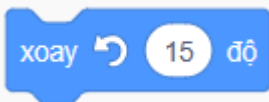
B.



C.



D.



Câu 12. Trong một bài trình chiếu có thể có bao nhiêu trang chiếu?

A. 5

B. 10

C. 20

D. Không giới hạn

Câu 13. Trong chương trình Scratch lệnh



có ý nghĩa gì?

A. Dừng chương trình lại 2 giây trước khi thực hiện lệnh tiếp theo.

B. Dừng chương trình lại 2 giây sau khi thực hiện lệnh tiếp theo.

C. Làm xuất hiện nhân vật trên sân khấu.

D. Làm mất (ẩn) nhân vật trên sân khấu.

Câu 14. Các lệnh tạo hiệu ứng chuyển trang nằm trong thẻ nào?

A. Home

B. Insert

C. Transitions

D. View

I. Tự luận: (3 điểm)

Em hãy tạo một chương trình trong Scratch điều khiển nhân vật mèo vừa đi vừa vẽ hình tam giác, biết góc quay để vẽ tam giác là 120 độ.

.....

.....

.....

.....

.....

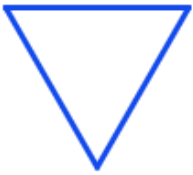
.....

.....

.....

B. Thực hành:

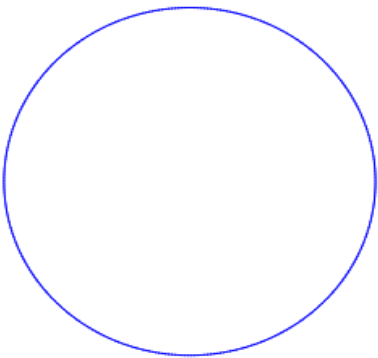
1. Em hãy tạo một chương trình trong Scratch điều khiển nhân vật mèo vừa đi vừa vẽ hình tam giác, biết góc quay để vẽ tam giác là 120 độ.



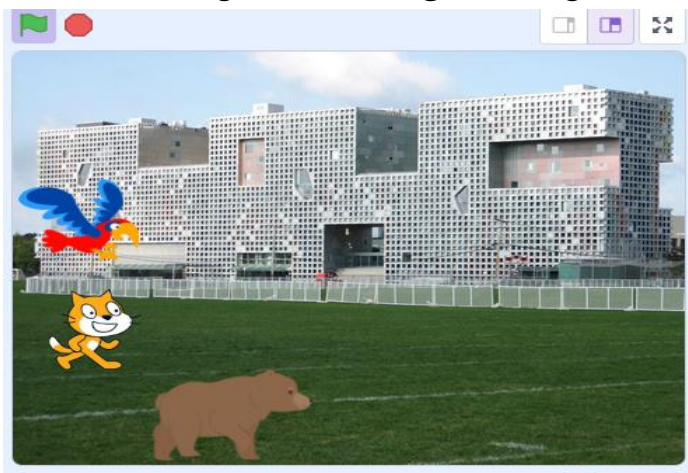
2. Em hãy tạo một chương trình trong Scratch điều khiển nhân vật chó vừa đi vừa vẽ hình vuông, biết góc quay để vẽ hình vuông là 90 độ.



3. Em hãy tạo một chương trình trong Scratch điều khiển nhân vật vừa đi vừa vẽ hình tròn biết góc quay để vẽ hình tròn là 360 độ



4. Tạo chương trình trong Scratch gồm 3 nhân vật, các nhân vật di chuyển, va vào cạnh sân khấu khi bật ngược lại không bị lộn ngược đầu.



- Lưu tệp vào thư mục với tên theo mẫu: Tên em + Tên lớp

VD: Mai 4A1

Lịch thi HKII:

Tuần 31 chữa câu hỏi ôn tập (Bạn nào không có trả lời đề cương ôn tập đánh giá ý thức chỉ được đánh giá H trong sổ điểm)

Tuần 31 + 32: thi Thực hành

Tuần 33: Thi Lí thuyết

* **Dặn dò:** Các con về làm đề cương ôn tập vào vở tin (Tuần 31 cô chữa đề cương ôn tập.

* Chúc các con ôn tập và thi đạt kết quả tốt nhất.