

CÂU HỎI ÔN TẬP KIỂM TRA HỌC KÌ II

A. Lí thuyết: Hãy khoanh tròn vào chữ cái trước câu trả lời đúng nhất: (10 điểm)

1. Em hãy điền hoặc khoanh vào chữ cái trước đáp án đúng: (mỗi câu đúng được 0.5 điểm)

Câu 1. (0.5đ) Có mấy cách chọn khối văn bản ?

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

Câu 2. (0.5đ) Trước khi xóa khối văn bản cần phải làm gì ?

A. Chọn khối văn bản.

B. Xóa khối văn bản.

C. Chuyển khối văn bản.

D. Tạo hiệu ứng khối văn bản.

Câu 3. (0.5đ) Trong phần mềm Scratch, để điều khiển mèo bay không dừng lại, em sử dụng lệnh nào?



Câu 4. (0.5đ) Có mấy bước để sao chép, di chuyển khối văn bản bằng chuột?

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

Câu 5. (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

Tạo một biến

Thứ tự sắp xếp đúng là:

Câu 6. (0.5đ) Cấu trúc lặp nào là cấu trúc lặp với số lần biết trước ?

A.



B.

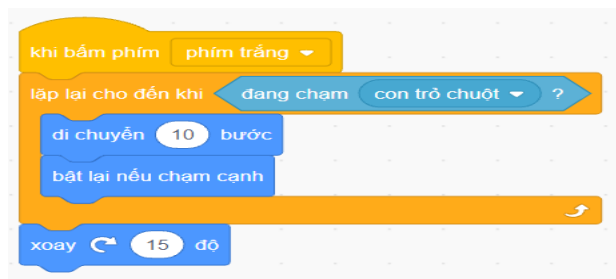


C.



D.

Câu 7. (0.5đ) Chương trình trong hình dưới đây dừng lại khi nào?

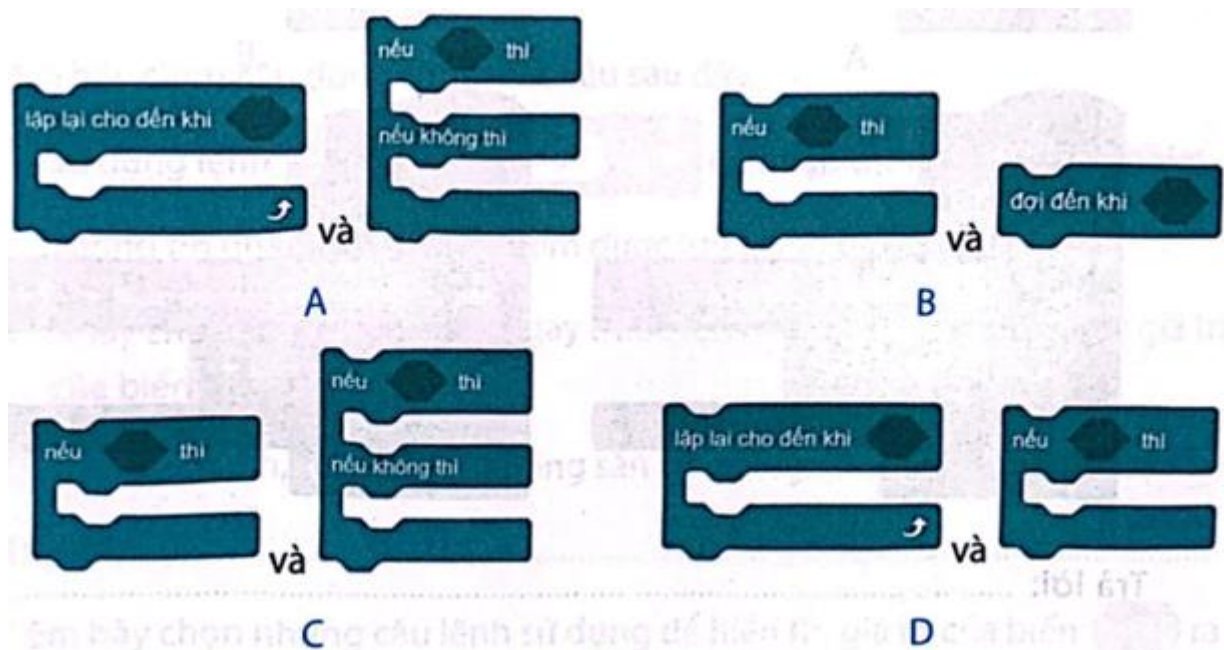


- A. Khi con trỏ chuột chạm vào nhân vật
- B. Khi nhân vật xoay góc 15 độ
- C. Khi nhân vật di chuyển 10 bước
- D. Khi bấm phím cách

Câu 8. Tổ hợp phím tắt dùng để copy là gì?

- A. Ctrl + A
- B. Ctrl + B
- C. Ctrl + C
- D. Ctrl + D

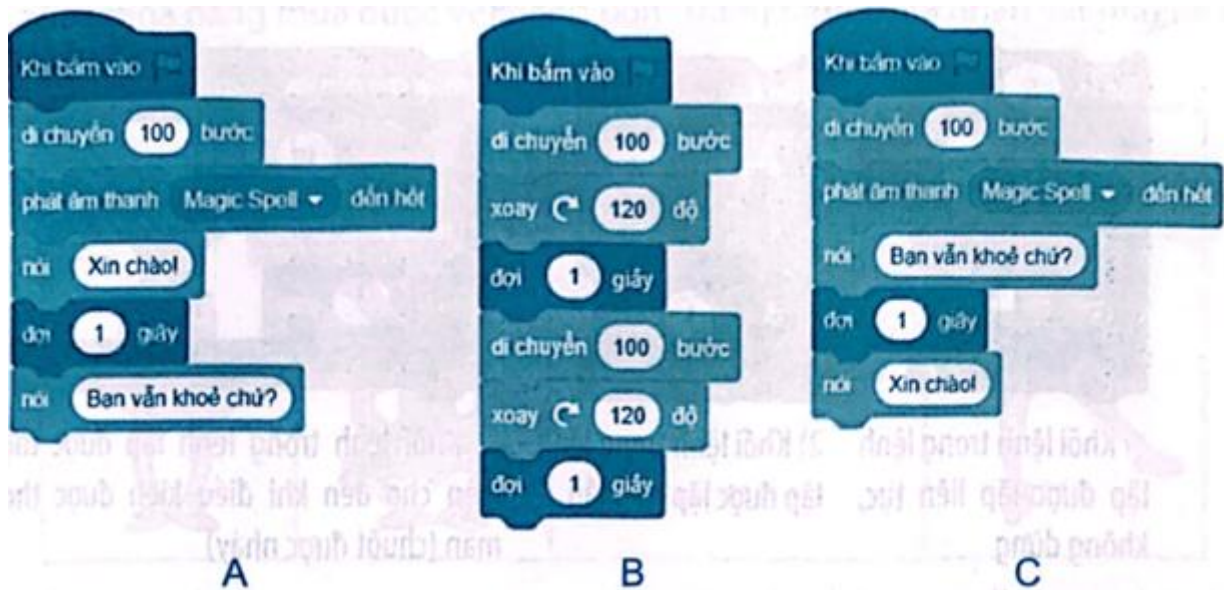
Câu 9. Hãy chọn hai khối lệnh trong Scratch cùng thể hiện cấu trúc rẽ nhánh.



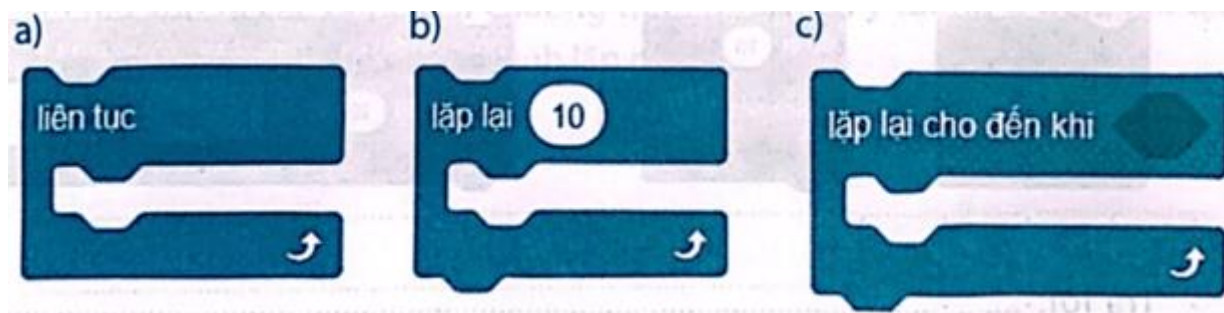
Câu 10. Chương trình nào điều khiển nhân vật di chuyển đến vị trí của con trỏ chuột khi chuột được nhấn?



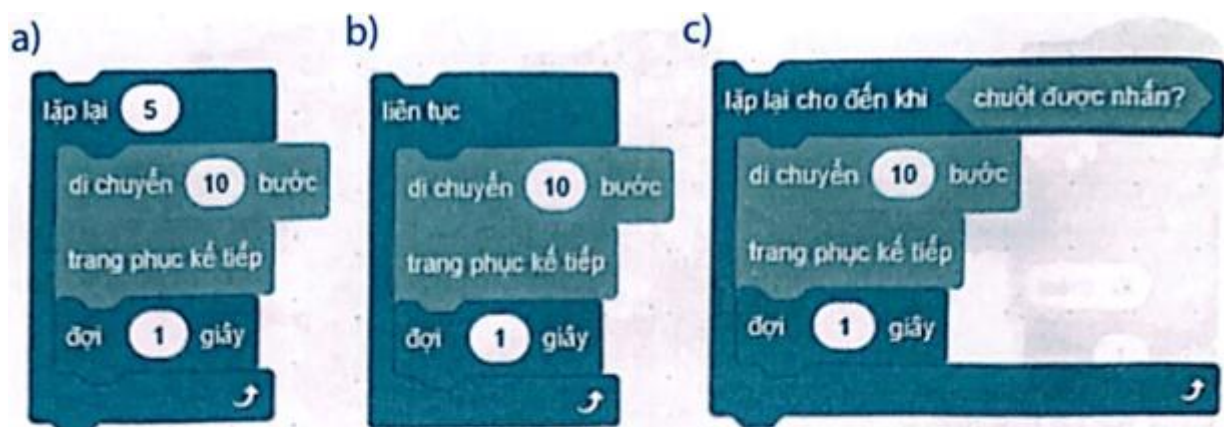
Câu 11. Trong các chương trình sau, chương trình nào có chứa cấu trúc lặp?



Câu 12. Hãy ghép mỗi câu lệnh trong Scratch với tên của chúng sao cho phù hợp:



Câu 13. Hãy ghép mỗi khối lệnh với mô tả hoạt động sao cho phù hợp.

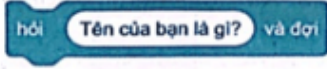


1) Khối lệnh trong lệnh lặp được lặp liên tục, không dừng

2) Khối lệnh trong lệnh lặp được lặp lại 5 lần

3) Khối lệnh trong lệnh lặp được thực hiện cho đến khi điều kiện được thỏa mãn (chuột được nháy)

Câu 14. Em hãy chọn câu đúng trong các câu sau đây.

- A. Sử dụng lệnh  và đợi để nhập thông tin từ bàn phím.
- B. Thông tin nhập vào từ bàn phím được lưu trong biến .
- C. Nháy chuột chọn hộp kiểm ngay trước tên biến  để hiển thị giá trị của biến trên sân khấu.
- D. Trong Scratch, biến  không sẵn có mà người sử dụng phải tự tạo ra.

Câu 15 : Em hãy chọn những câu lệnh sử dụng để hiển thị giá trị của biến  ra màn hình.



PHẦN II. THỰC HÀNH (10 điểm)

Câu 1. (2đ)

- a) Lập Chương trình trò chơi “**Khám phá đại dương**” điều khiển chú cá mập di chuyển khi gặp cá con thì cá con biến mất và cá mập nói “Tớ bắt được bạn rồi!”.
- b) Lưu Chương trình với tên: **khamphadaiduong** vào thư mục tên của em.

Câu 2. (4đ) Lập chương trình Scratch nhập vào bốn số từ bàn phím.

- a) Tính tổng của bốn số đó, hiển thị các biến đã sử dụng trong chương trình trên sân khấu. Mỗi lần chạy chương trình, sau khi nhập vào 4 số, chú mèo đưa ra thông báo “Tổng bốn số là:”.
- b) Tính trung bình cộng của 4 số đó
- c) Lưu chương trình với tên: **Tong4so** vào thư mục tên của em.

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.

Tuần 33 thi HKII (Phần Lí thuyết)

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