BÀI KIỂM TRA ĐỊNH KỲ LẦN 1

CHECKPOINT 1

|  |  |
| --- | --- |
| **Bộ môn:** Coding | **Năm môn:** Scratch Creator - Basic |
| **Độ tuổi học viên:** 8 - 10 Tuổi | **Thời lượng:** 30 phút |

# TRẮC NGHIỆM

|  |  |
| --- | --- |
| **CÂU HỎI 1:** | (NB - Kỹ năng sử dụng máy tính) Để quản lý các trang phục của nhân vật, ta sẽ thao tác ở giao diện nào? |
| A. | Code |
| B. | Costumes |
| C. | Sounds |
| D. | Script |
| Đáp án đúng là: | |
| **CÂU HỎI 2:** | (NB - Kỹ năng sử dụng máy tính) Thẻ lệnh này có chức năng là gì? |
| A. | Thay đổi tên của biến |
| B. | Tăng hoặc giảm giá trị của biến |
| C. | Gán một giá trị khác cho biến |
| D. | Thay đổi dạng hiển thị của biến |
| Đáp án đúng là: | |
| **CÂU HỎI 3:** | (TH - Kỹ năng giải quyết vấn đề) Để tự khởi tạo và vẽ một nhân vật theo ý thích, em khởi tạo một nhân vật mới bằng phương thức nào? |
| A. | Choose a Sprite |
| B. | Paint |
| C. | Suprise |
| D. | Upload Sprite |
| Đáp án đúng là: | |
| **CÂU HỎI 4:** | (TH - Kỹ năng sử dụng máy tính) Giá trị Direction của nhân vật đang là bao nhiêu? |
| A. | -90 |
| B. | 180 |
| C. | 90 |
| D. | -360 |
| Đáp án đúng là: | |
| **CÂU HỎI 5:** | (VD - Tư duy máy tính) Thẻ lệnh <**move** (10) **step**> được thực thi khi nào? |
| A. | Khi nhấn chuột phải vào nhân vật Cat |
| B. | Khi nhân vật này chạm vào nhân vật Cat |
| C. | Khi di chuyển con trỏ chuột vào nhân vật Cat |
| D. | Khi nhấn vào ⚑ |
| Đáp án đúng là: | |
| **CÂU HỎI 6:** | (TH - Tư duy máy tính) Chọn phương án **đúng** nhất: Đoạn thẻ lệnh này có chức năng là gì? |
| A. | Khi nhấn chuột vào nhân vật thì biến A tăng thêm 1 |
| B. | Khi nhấn chuột vào nhân vật thì biến A sẽ giảm đi 1 |
| C. | Khi nhấn chuột vào nhân vật thì biến A sẽ được đổi tên thành 1 |
| D. | Khi nhấn chuột vào nhân vật thì biến A được thay đổi giá trị thành 1 |
| Đáp án đúng là: | |
| **CÂU HỎI 7:** | (NB - Tư duy máy tính)Khi nhấn chuột vào ⚑, nhân vật sẽ nói "Hello!" trong bao nhiêu giây? |
| A. | 2 |
| B. | 3 |
| C. | 5 |
| D. | 6 |
| Đáp án đúng là: | |
| **CÂU HỎI 8:** | (VD - Tư duy máy tính) Sau khi nhấn chuột vào ⚑, giá trị của biến B là bao nhiêu? |
| A. | 2 |
| B. | 5 |
| C. | 4 |
| D. | 3 |
| Đáp án đúng là: | |
| **CÂU HỎI 9:** | (VDC - Kỹ năng giải quyết vấn đề) Để biến A đạt giá trị là **9** thì số lần lặp của vòng lặp <**repeat**()> là bao nhiêu? |
| A. | 2 |
| B. | 3 |
| C. | 6 |
| D. | 9 |
| Đáp án đúng là: | |
| **CÂU HỎI 10:** | (VDC - Tư duy máy tính) Sau khi nhấn chuột vào ⚑, giá trị của biến A là bao nhiêu? |
| A. | 2 |
| B. | 6 |
| C. | 0 |
| D. | 5 |
| Đáp án đúng là: | |

# THỰC HÀNH

|  |  |
| --- | --- |
| **ĐỀ BÀI:** | **GIÁ TRỊ BIẾN ĐỘNG**  Tạo công cụ tăng/giảm giá trị của biến với các nhân vật có sẵn ở thư viện nhân vật. |
| **HƯỚNG DẪN:** | Bước 1: Khởi tạo 02 nhân vật Arrow từ thư viện nhân vật. (1 điểm)  Bước 2: Khởi tạo một biến và đặt tên tùy thích. (0.5 điểm)  Bước 3: Thiết lập 02 nhân vật Arrow và biến như ví dụ minh họa. (0.5 điểm)    Bước 4: Lập trình (3 điểm)   * Khi đưa con trỏ chuột vào nhân vật mũi tên hướng lên, biến sẽ được tăng giá trị liên tục. * Khi đưa con trỏ chuột vào nhân vật mũi tên hướng xuống, biến sẽ được giảm giá trị liên tục. * Khi nhấn chuột vào ⚑ , giá trị của biến sẽ được thiết lập về 0 |