

31.1% 14/45 câu đúng

## Phân tích theo kiến thức

Variable

0/1 câu đúng

0%

Sensing

0/2 câu đúng

0%

Phát tín hiệu (Broadcast)

0/2 câu đúng

0%

Pen

1/4 câu đúng

25%

Motion

1/14 câu đúng

7%

Looks

4/6 câu đúng

67%

Events

0/2 câu đúng

0%

Câu lệnh If-Elif-Else (If-Elif-Else Statement)

8/14 câu đúng

57%

## Phân tích theo thang đo Bloom

Nhận thức và Hiểu biết

28%

7/25 câu đúng

Đánh giá và Phân tích

38%

6/16 câu đúng

Ứng dụng

25%

1/4 câu đúng

## Kiến thức cần ôn tập


### Variable

Hiệu suất: 0.0%



#### Câu 1

Khối lệnh "đặt biến thành" có ảnh hưởng gì đến chương trình Codekitten?

 **Gợi ý:** Thay đổi giá trị của biến bằng khối lệnh "đặt biến thành" sẽ ảnh hưởng đến giá trị của biến đó trong suốt quá trình thực thi chương trình.


### Sensing

Hiệu suất: 0.0%




#### Câu 2

Trong Code Kitten, lệnh nào dưới đây được sử dụng để kiểm tra nếu một đối tượng có đang chạm vào một đối tượng khác hay không?

 **Gợi ý:** Lệnh đang chạm? được sử dụng để kiểm tra trạng thái chạm giữa các đối tượng (ví dụ như nhân vật chạm tường, chạm con chuột, chạm vào nhân vật khác)

#### Câu 3

Trong Code Kitten, làm thế nào để làm cho một nhân vật thay đổi trạng phục khi nó chạm vào một đối tượng khác?

 **Gợi ý:** Kết hợp lệnh đang chạm? để xác định trạng thái chạm và lệnh thay đổi trang phục để thay đổi trang phục.


### Phát tín hiệu (Broadcast)

Hiệu suất: 0.0%



#### Câu 4

Câu lệnh nào dùng để nhận tín hiệu trong Codekitten?

 **Gợi ý:** Câu lệnh "Khi nhận tín hiệu (receive)" cho phép nhân vật phản hồi khi nhận được một tín hiệu được phát từ một nhân vật khác.

#### Câu 5


### Events

Hiệu suất: 0.0%



#### Câu 30


Lệnh "Khi bấm phím..." trong Codekitten dùng để làm gì?

 **Gợi ý:** Lệnh "Khi bấm phím..." cho phép bạn tạo ra các hành động tương tác khi người dùng bấm vào phím tương ứng.


#### Câu 31

Lệnh "Khi bấm vào nhân vật"

Câu lệnh nào dùng để phát tín hiệu trong Codekitten?

 **Gợi ý:** Câu lệnh "Phát tín hiệu (broadcast)" cho phép nhân vật phát ra một tín hiệu mà nhân vật khác có thể nhận được.

Lệnh "Khi bấm vào nhân vật này" được kích hoạt khi nào?

 **Gợi ý:** Lệnh "Khi bấm vào nhân vật này" sẽ được kích hoạt khi người dùng click chuột vào nhân vật.


## Motion

Hiệu suất: 7.1%




### Câu 10

Làm thế nào để xác định vị trí hiện tại của một đối tượng trong Codekitten?

 **Gợi ý:** Hệ thống tọa độ (x, y) là cách chính xác nhất để xác định vị trí của một đối tượng trên màn hình. Tọa độ x đại diện cho vị trí ngang, trong khi tọa độ y đại diện cho vị trí dọc.


### Câu 11

Chức năng của lệnh "Đi tới điểm x ... y ..." trong Codekitten là gì?

 **Gợi ý:** Lệnh "Đi tới điểm x ... y ..." giúp nhân vật di chuyển trực tiếp đến tọa độ (x, y) mà không cần chờ đợi.

### Câu 12

Điểm khác biệt chính giữa lệnh "Đi tới điểm x ... y ..." và lệnh "Lướt trong ... giây tới điểm x ... y ..." là gì?

 **Gợi ý:** Lệnh "Đi tới điểm x ... y ..." di chuyển tức thì trong khi lệnh "Lướt trong ... giây tới điểm x ... y ..." di chuyển theo thời gian (tốc độ và cách di chuyển cũng sẽ có sự khác biệt)

### Câu 14


## Pen

Hiệu suất: 25.0%




### Câu 6

Sử dụng lệnh nào trong Codekitten để đặt kích thước của bút vẽ?

 **Gợi ý:** Lệnh "Đặt kích thước bút" cho phép bạn thay đổi độ dày của đường vẽ.


### Câu 8

Trong Codekitten, lệnh nào dùng để thay đổi màu sắc của bút?


 **Gợi ý:** Lệnh "Chọn bút màu" cho phép bạn thay đổi màu sắc của đường vẽ.

### Câu 9

Để tạm dừng vẽ mà không xóa đường vẽ trong Codekitten, bạn sẽ sử dụng lệnh nào?

 **Gợi ý:** Lệnh "Nhắc bút" cho phép bạn tạm dừng vẽ mà không xóa đường vẽ.


Tọa độ hiện tại của một đối tượng là (30, 15). Sau khi thay đổi tọa độ x một lượng là 10, tọa độ mới là gì?

 **Gợi ý:** Thay đổi tọa độ x 10 đơn vị thì tọa độ x mới sẽ là tọa độ x cũ + 10 đơn vị.

---

#### Câu 15


Nếu bạn muốn đối tượng quay lại vị trí giữa màn hình, bạn cần đặt tọa độ của nó thành gì?

 **Gợi ý:** Vị trí giữa màn hình theo hệ tọa độ là (0, 0).

---

#### Câu 16


Trong lập trình trò chơi, tại sao việc hiểu biết về hệ tọa độ là quan trọng?

 **Gợi ý:** Hiểu biết về tọa độ cho phép lập trình viên kiểm soát chính xác chuyển động và vị trí của đối tượng.

---

#### Câu 17


Điều gì sẽ xảy ra nếu một đối tượng có tọa độ (x, y) mà x và y đều là số dương lớn nhất (Ví dụ: x = 240, y = 240) có thể?

 **Gợi ý:** Tọa độ x và y dương lớn nhất biểu thị vị trí ở góc trên bên phải màn hình.

---

#### Câu 18

Điều gì xảy ra với các tọa độ khi một đối tượng di chuyển 10 bước về hướng 0 độ trong Codekitten?


 **Gợi ý:** Trong hệ thống tọa độ, di chuyển lên trên tương ứng với việc tăng giá trị tọa độ y.

---

#### Câu 19

Lệnh nào trong Codekitten giúp đảm bảo việc di chuyển nhân


vật tức thì tới tọa độ (100, 200)?

 Gợi ý: "Lướt trong 0 giây tới điểm x: 100 y: 200" sẽ tương đương với lệnh "Đi tới điểm x: 100 y: 200"

---

#### Câu 20


Trong Code Kitten, lệnh nào sau đây được dùng để làm thay đổi hướng của một nhân vật?

 Gợi ý: Lệnh xoay ... độ (theo cùng chiều hoặc ngược chiều kim đồng hồ) được sử dụng để thay đổi hướng di chuyển (hướng quay mặt) của nhân vật.

---

#### Câu 21


Nếu một đối tượng cần di chuyển từ (0,0) đến (100, 100), phải làm gì?

 Gợi ý: Để di chuyển từ (0,0) đến (100, 100), đối tượng cần tăng cả tọa độ x và y lên 100.

---

#### Câu 22


Sau khi chạy xong đoạn lệnh trong hình ảnh thì nhân vật ở tọa độ (x, y) là bao nhiêu?

 Gợi ý: Giảm tọa độ x xuống 50 ( $50 - 50 = 0$ ) và tăng tọa độ y lên 25 ( $75 + 25 = 100$ ).

---


#### Câu 23

Trong quá trình chạy đoạn lệnh trong hình ảnh thì nhân vật sẽ có sự biến đổi như thế nào?

 Gợi ý: Tọa độ y âm (số có dấu - đằng trước) biểu thị vị trí phía dưới trục ngang.


### Câu 32

Đoạn mã sau đây sẽ giúp nhân vật "nói" ra nội dung gì?

 **Gợi ý:** táo + chuối là 2 từ (do có dấu cách ở sau từ táo) Từ đó ta có  $2 < 2$  là Sai => thực hiện "nếu không thì" Kế tiếp sẽ đến  $4 < 5$  là Đúng => thực hiện "nếu thì" => Nội dung nói ra là "3"


### Câu 35

Trong Code Kitten, làm thế nào để kiểm tra xem một đối tượng có đang tiếp xúc với một màu cụ thể hay không?

 **Gợi ý:** Lệnh đang chạm? màu được sử dụng để kiểm tra xem đối tượng có đang tiếp xúc với một màu cụ thể hay không.


### Câu 40

Khi viết điều kiện lồng nhau, điều gì quan trọng nhất?

 **Gợi ý:** Độ rõ ràng của từng điều kiện giúp bạn dễ dàng hiểu và debug mã, đồng thời đảm bảo logic của chương trình chính xác.

### Câu 43

Lệnh khi bấm phím mũi tên lên thì đoạn chương trình sau sẽ giúp nhân vật làm gì trong Code Kitten?


 **Gợi ý:** Lệnh này sẽ di chuyển nhân vật 10 bước theo hướng quay mặt (hướng 180 là hướng thẳng xuống phía dưới)

### Câu 44

Nếu trong Codekitten, bạn muốn kiểm tra đồng thời hai điều kiện


### Câu 24

Nếu bạn muốn nhân vật trong Codekitten chắc chắn xuất hiện với trang phục số 1 có tên là "costume1" khi bắt đầu chương trình, bạn sẽ dùng lệnh nào?

 **Gợi ý:** Lệnh "Lệnh chuyển sang trang phục ..." cho phép bạn đặt trang phục cụ thể cho nhân vật.

### Câu 25

Khối lệnh nào dưới đây dùng để phát âm thanh trong Codekitten?

 **Gợi ý:** Khối lệnh "Bắt đầu âm thanh" được sử dụng để phát âm thanh trong Codekitten.


bạn có thể sử dụng khối lệnh nào?

 **Gợi ý:** Bạn có thể sử dụng các toán tử logic "và" hoặc "hoặc" <https://ibb.co/4Fhq0z6>

---

#### Câu 45

Trong tình huống nào cần phải dùng khối lệnh "nếu - thì - nếu không thì" thay cho chỉ "nếu - thì"?

 **Gợi ý:** Khối lệnh "nếu - thì - nếu không thì" được sử dụng khi bạn muốn thực hiện hai hành động khác nhau dựa trên kết quả kiểm tra điều kiện.