

Tin học Lớp 5 · Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính (Scratch)

Môn: Tin học · Lớp 5 · Thời gian làm bài: 14 phút · Số câu: 7

Họ và tên: Lớp: Số báo danh:

Ôn tập chủ đề "Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính (Scratch)" theo chương trình GDPT 2018.

Câu 1. Trong Scratch, khối lệnh nào dùng để lặp lại mãi mãi?

- A. forever (liên tục) B. repeat 10 (lặp lại 10)
C. if then (nếu thì) D. wait 1 (đợi 1 giây)

Câu 2. Cấu trúc "nếu... thì..." trong Scratch là cấu trúc:

- A. Rẽ nhánh B. Tuần tự C. Lặp D. Biến

Câu 3. Biến trong Scratch dùng để lưu trữ dữ liệu, ví dụ lưu điểm số trò chơi.

- ☐ Đúng ☐ Sai

Câu 4. Nhân vật đứng ở $x = 0$. Chương trình: "lặp lại 4 lần { thay đổi x một lượng 10 }". Sau khi chạy, x bằng bao nhiêu?

Trả lời:

Câu 5. Sắp xếp các bước giải quyết vấn đề với máy tính:

(Sắp xếp các ý sau theo thứ tự đúng)

- a) Xác định vấn đề
b) Chạy thử và sửa lỗi
c) Tìm cách giải quyết (thuật toán)
d) Viết chương trình

Thứ tự đúng:

Câu 6. Điểm = 5. Chương trình: "nếu Điểm > 3 thì nói 'Giỏi!' nếu không thì nói 'Cố lên!'". Nhân vật nói gì?

- A. Giỏi! B. Cố lên! C. Không nói gì D. Cả hai câu

Câu 7. Khối lệnh "when green flag clicked" (khi bấm vào lá cờ xanh) thuộc nhóm lệnh nào?

- A. Events (Sự kiện) B. Motion (Chuyển động)
C. Looks (Hiển thị) D. Sound (Âm thanh)

— HẾT —