

QUIZZZ bảng tính**BÀI 15:Tạo chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng (T1)**

Tổng cộng questions: 19

Thời gian làm bài: 10phút

Tên giảng viên: Kênh HỌC

Tên Lớp học Ngày

1.



2.

0:00 / 1:33

3.



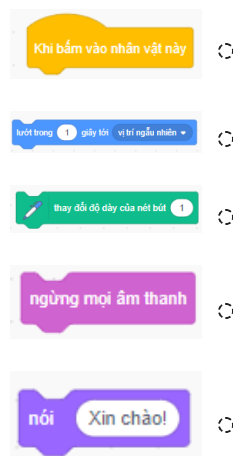
4.



Trong giao diện phần mềm Scratch, hình bên gọi là gì?

- a) Vùng tạo nhân vật
- b) Vùng tạo chương trình
- c) Sân khấu
- d) Vùng tạo phong nền

5. Trong Scratch, ghép mỗi lệnh với nhóm lệnh tương ứng.



- Hiển thị
- Âm thanh
- Bút vẽ
- Sự kiện
- Chuyển động

6. Em hãy sắp xếp các bước sau cho đúng thứ tự thực hiện đưa lệnh vào chương trình cho nhân vật:

a) Chọn nhóm lệnh

b) Chọn lệnh trong nhóm lệnh

c) Chọn nhân vật

d) Kéo thả lệnh vào vùng chọn chương trình

1)

2)

3)

4)

7.

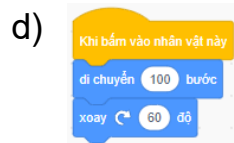
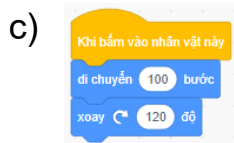
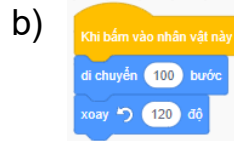
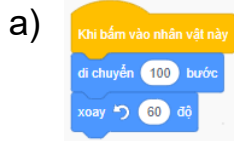


Trong cửa sổ Scratch chưa hiển thị nhóm lệnh **Bút vẽ**. Để thêm nhóm lệnh bút vẽ, em chọn vào biểu tượng nào sau đây?

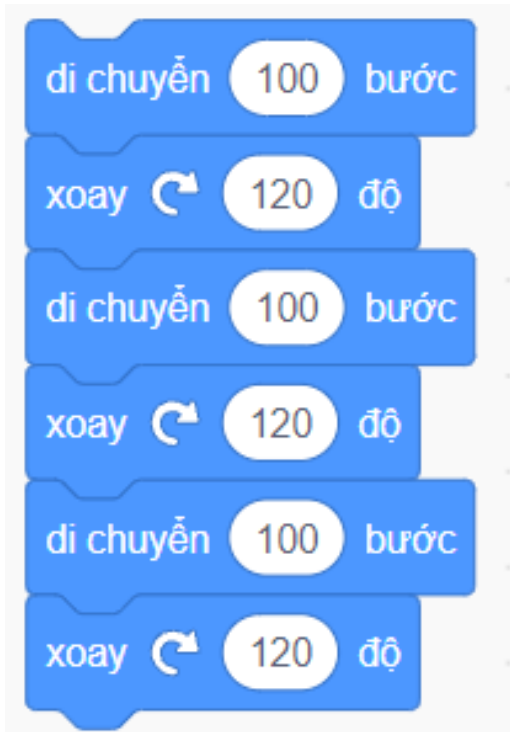


8. Chương trình nào dưới đây điều khiển nhân vật thực hiện lần lượt hành động sau?

1. Di chuyển 100 bước.
2. Quay phải 120 độ.



9.



Thực hiện theo chỉ dẫn như hình bên, nhân vật sẽ đi theo đường có dạng như thế nào?



10.



11.

A presentation slide with a blue geometric background. At the top right is a smiling sun with a face. The text is centered and reads: "Tin học 4" in green, "Chủ đề 6: Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính" in yellow, "Bài 15: Tạo chương trình máy tính để diễn tả ý tưởng." in blue, and "Trang 68 sách Tin học lớp 4" in dark blue at the bottom.

Tin học 4

**Chủ đề 6: Giải quyết vấn đề
với sự trợ giúp của máy tính**

**Bài 15: Tạo chương trình máy tính
để diễn tả ý tưởng.**

Trang 68 sách Tin học lớp 4

12.



KHỞI ĐỘNG

Nhìn thấy chú mèo di chuyển sống động trên màn hình khi làm chương trình "Điều khiển rô-bốt", bạn An nghĩ ngay đến chú chó Lu đáng yêu ở nhà. Bạn An muốn tạo một chương trình "Chú chó đáng yêu" để mô tả hoạt động của chú chó Lu trong khu vườn. Vừa chạy chú chó Lu vừa phát ra tiếng sủa như đã tìm thấy gì đó. Chúng ta cùng bạn An tìm hiểu để tạo được chương trình đó nhé!



13.

1. Ý TƯỞNG CÂU CHUYỆN VÀ XÂY DỰNG CHƯƠNG TRÌNH

HOẠT ĐỘNG



Xác định công việc cần thực hiện

Để tạo được chương trình "Chú chó đáng yêu" trong Scratch như bạn An mong muốn, em hãy xác định các công việc phải thực hiện.

Mời các em đọc phần kiến thức mới trong sách trang 68

14.

a) Nhân vật và sân khấu

Nhân vật thực hiện hành động trên sân khấu theo các câu lệnh mà em trình cho nó.

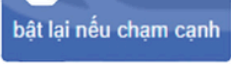
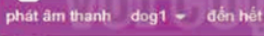
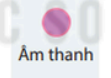
Khi em khởi động phần mềm Scratch, nhân vật mặc định là chú mèo thông nền sân khấu là màu trắng. Em có thể thêm bớt nhân vật, thay thông nền sân khấu cho phù hợp với nội dung ý tưởng câu chuyện.

15.

b) Một số lệnh để tạo chương trình

Bảng 5 là các lệnh sẽ được sử dụng cho nhân vật chú chó để tạo chương trình thực hiện từng bước ý tưởng của bạn An.

Bảng 5. Một số lệnh tạo chương trình "Chú chó đáng yêu"

Thực hiện ý tưởng	Lệnh	Nhóm lệnh	Ý nghĩa
Chú chó chạy trong khu vườn.		 Chuyển động	Nhân vật di chuyển đến vị trí ngẫu nhiên trên sân khấu.
Chú chó không chạy ra khỏi khu vườn.			Nếu nhân vật chạm vào cạnh của sân khấu thì bật lại. Lệnh này giúp nhân vật không di chuyển ra ngoài sân khấu.
Phát âm thanh tiếng chó sủa.		 Âm thanh	Phát âm thanh "dog1". Mỗi nhân vật sẽ có âm thanh riêng của chúng.

16.



Chương trình nào dưới đây thực hiện ý tưởng của bạn An?



A.



B.



C.



D.

17.



Chương trình nào dưới đây thực hiện ý tưởng của bạn An?



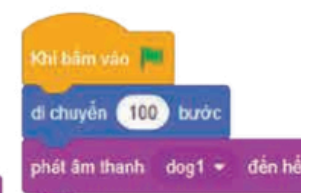
A.



B.



C.



D.

18.

2. THỰC HÀNH TẠO CHƯƠNG TRÌNH DIỄN TẢ Ý TƯỞNG CÂU CHUYỆN

NHIỆM VỤ 1 Thay đổi nhân vật, sân khấu.

Mời các em đọc phần hướng dẫn trong sách trang 70

19.

Mời các em làm bài thực hành với phần mềm Scratch.