

Họ và tên:.....Lớp:.....

Điểm	Nhận xét của giáo viên
------	------------------------

**I. TRẮC NGHIỆM (6 điểm):** Em hãy khoanh vào chữ cái trước câu trả lời đúng nhất.

**Câu 01.** Biến là gì?

- A. Là đại lượng dùng để tính toán
- B. Là đại lượng dùng để khai báo tên chương trình
- C. Là đại lượng có giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình
- D. Là đại lượng có giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình

**Câu 02.** Để tạo được chương trình máy tính diễn tả ý tưởng của bản thân cần phải có gì?

- A. Nhân vật
- B. Sân khấu.
- C. Một số lệnh để tạo chương trình.
- D. Tất cả các đáp án trên đều đúng.

**Câu 03:** Lệnh dưới đây cho giá trị của biến A bằng bao nhiêu?



- A. biến A = 4
- B. biến A = 2
- C. biến A = 1
- D. biến A = 13

**Câu 04.** Với biểu thức có nhiều phép toán, khi chạy chương trình Scratch, các phép toán được thực hiện theo thứ tự như thế nào?

- A. Theo thứ tự từ trong ra ngoài.
- B. Theo thứ tự từ ngoài vào trong.
- C. Theo thứ tự từ phải qua trái.
- D. Theo thứ tự từ trái qua phải.

**Câu 05.** Câu lệnh được mô tả như sau:

“**Nếu Điều kiện đúng thực hiện Lệnh, nếu sai thì dừng**” là câu lệnh có cấu trúc gì?

- A. Cấu trúc lặp
- B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ
- C. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu
- D. Cấu trúc tuần tự

**Câu 06.** Để thay đổi động tác của nhân vật, em sử dụng lệnh nào sau đây?

- A.
- B.
- C.
- D.

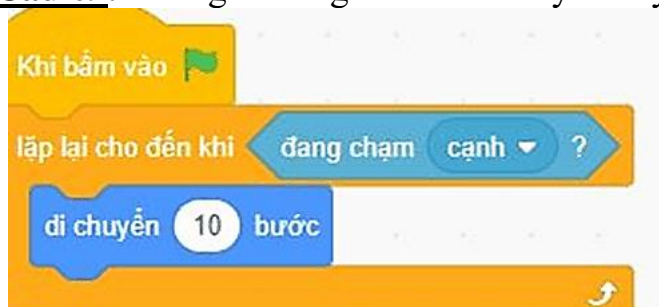
**Câu 07.** Nhóm lệnh....thay đổi kích thước, màu sắc của nhân vật.

- A. Di chuyển.
- B. Sự kiện.
- C. Hiển thị.
- D. Điều khiển.

**Câu 08.** Cấu trúc rẽ nhánh có mấy loại?

- A. 1.
- B. 2.
- C. 3.
- D. 4.

**Câu 09.** Trong chương trình dưới đây. Chuyện gì xảy ra khi mèo chạm vào cạnh sân khấu?



- A. Không có chuyện gì xảy ra cả.
- B. Mèo sẽ dừng lại.
- C. Mèo di chuyển 10 bước.
- D. Mèo chạm cạnh rồi bật lại.

**Câu 10.** Để thay đổi trang phục cho nhân vật, em cần chọn mục

- A. Code. B. Âm thanh. C. Trang phục. D. Thêm phần mở rộng.

**Câu 11.** Biểu thức trong Scratch **không** bao gồm:

- A. biến. B. dấu ngoặc. C. phép toán. D. các số.

**Câu 12.** Đoạn văn sau mô tả công việc rửa rau:

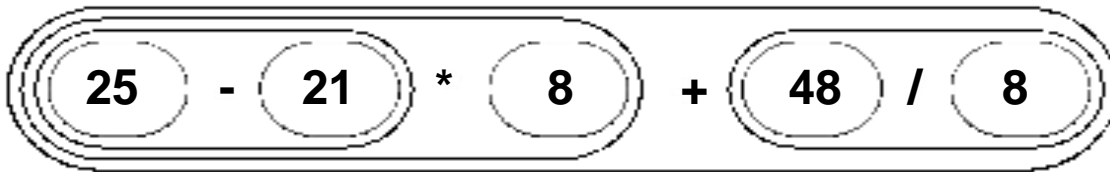
**“Em hãy cho rau vào chậu và xả nước ngập rau. Sau đó em dùng tay đảo rau trong chậu. Cuối cùng em vớt rau ra rổ và đổ hết nước trong chậu đi.”**

Đoạn văn bản trên thể hiện cấu trúc điều khiển nào?

- A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu. C. Cấu trúc tuần tự.  
B. Cấu trúc lặp. D. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

## II. TỰ LUẬN (4 điểm)

**Câu 01:** Cho biểu thức trong Scratch như sau:

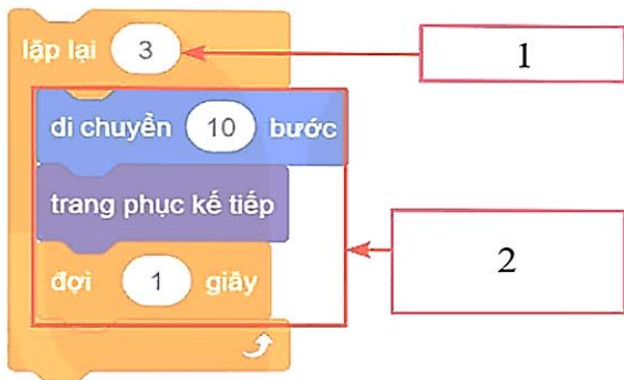


Viết phép toán và thực hiện tính kết quả:.....

**Câu 02.** Em hãy điền cụm từ thích hợp vào chỗ chấm

- Dữ liệu của biến **trả lời** được lấy từ .....
- Biến này được đặt trong nhóm lệnh ..... của Scratch?

**Câu 03:** Điền vào chỗ chấm để xác định loại lệnh lặp trong hình sau. Cho biết các vị trí (1) và (2) trong hình ứng với thông tin gì.



### **Đáp án:**

Loại lệnh lặp .....

Vị trí (1): .....

Vị trí (2): .....

**Câu 04:** Một mảnh vườn hình chữ nhật có chiều rộng 5m, chiều dài gấp đôi chiều rộng.

Việc tính diện tích mảnh vườn trên được coi là việc có cấu trúc tuần tự, trong đó có 3 việc nhỏ hơn được thực hiện lần lượt là:

**Việc 1:** .....

**Việc 2:** .....

**Việc 3:** .....

-----HẾT (Đề gồm 02 trang)-----

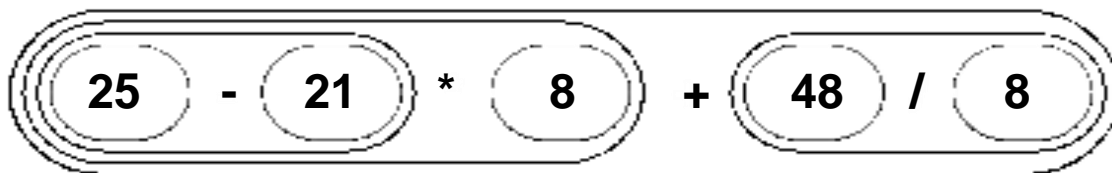
## ĐÁP ÁN

### PHẦN A: TRẮC NGHIỆM (tổng 6,0 điểm, mỗi câu đúng được 0,5 điểm)

Câu	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
Đáp án	C	D	C	A	B	B	C	B	B	C	B	C

### PHẦN B: TỰ LUẬN (4,0 điểm)

**Câu 01 (1,0 điểm):** Cho biểu thức trong Scratch như sau:

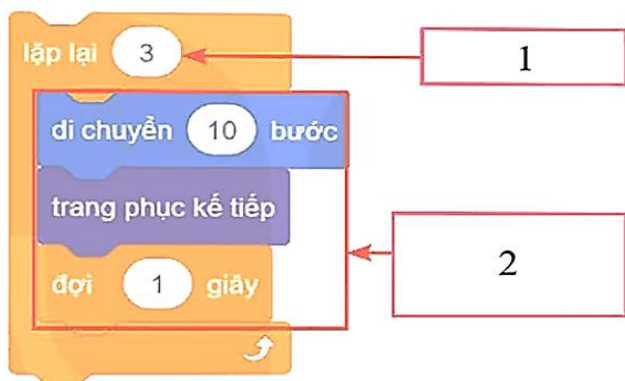


Viết phép toán và thực hiện tính kết quả:  $(25-21) \times 8 + (48 : 8) = 38$

**Câu 02 (1,0 điểm):** Em hãy điền cụm từ thích hợp vào chỗ chấm

- Dữ liệu của biến trả lời được lấy từ **Bàn phím**
- Biến này được đặt trong nhóm lệnh **Cảm biến** của Scratch?

**Câu 03 (1,5 điểm):** Điền vào chỗ chấm để xác định loại lệnh lặp trong hình sau. Cho biết các vị trí (1) và (2) trong hình ứng với thông tin gì.



#### Đáp án:

Loại lệnh lặp: **Số lần biết trước**

Vị trí (1): **Số lần lặp**

Vị trí (2): **Khởi lệnh được lặp**

**Câu 04 (1,5 điểm):** Một mảnh vườn hình chữ nhật có chiều rộng 5m, chiều dài gấp đôi chiều rộng.

Việc tính diện tích mảnh vườn trên được coi là việc có cấu trúc tuần tự, trong đó có 3 việc nhỏ hơn được thực hiện lần lượt là:

Việc 1: **tính chiều dài =  $5 \times 2 = 10$**

Việc 2: **tính diện tích  $S = 5 \times 10 = 50$**

Việc 3: **Thông báo kết quả**