

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP CUỐI HỌC KÌ II

NĂM HỌC 2021 – 2022

MÔN TIN HỌC

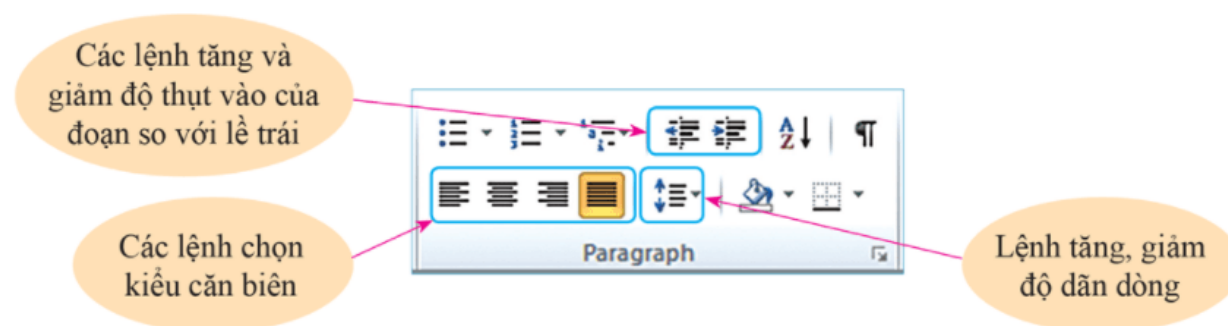
Chủ đề E: Ứng dụng tin học

1. Tìm kiếm và thay thế trong soạn thảo

- Tìm kiếm (lệnh Find) giúp **định vị được một cụm từ** cho trước ở những vị trí nào trong văn bản.
- Thay thế (lệnh Replace) giúp **tìm và chỉnh sửa một cụm từ bất kì** trong văn bản, đặc biệt là khi cụm từ đó xuất hiện nhiều lần trong văn bản.

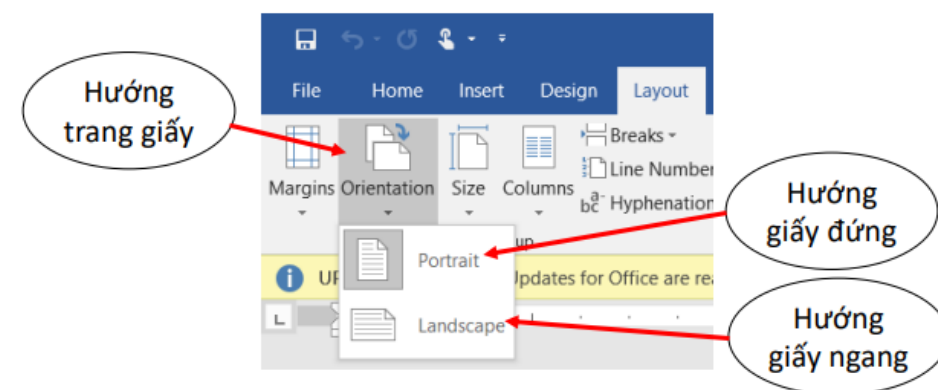
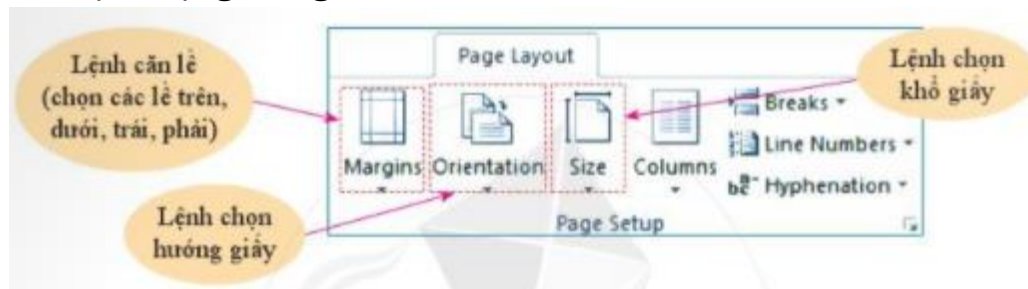
2. Trình bày trang, định dạng và in văn bản

a. Định dạng đoạn



Hình 2. Công cụ định dạng đoạn trong nhóm **Paragraph** của dải lệnh **Home**

b. Định dạng trang

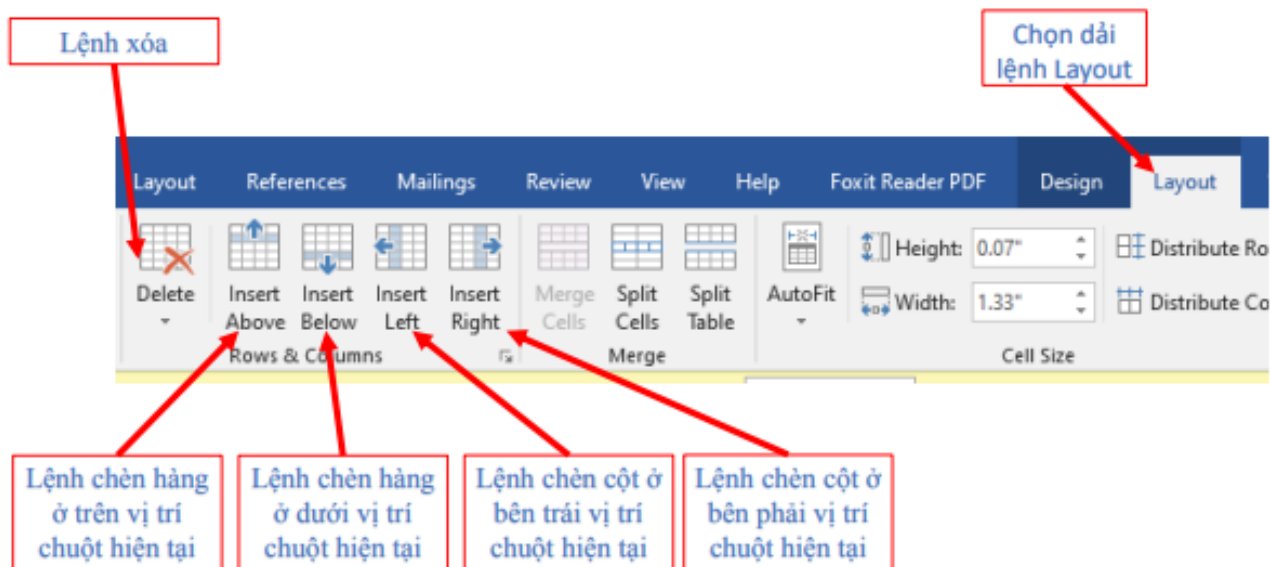


c. Lệnh in văn bản (Print)

3. Trình bày thông tin dạng bảng

a. **Tạo bảng:** Chọn dải lệnh Insert → Table

b. **Chèn dòng và cột**



c. **Dữ liệu trong bảng** có thể là hình ảnh, chữ viết, số, các biểu tượng toán học...

4. Sơ đồ tư duy

- Sơ đồ tư duy là sơ đồ giúp triển khai ý tưởng một cách ngắn gọn, trực quan.
- Các bước vẽ sơ đồ tư duy:
 - + Vẽ chủ đề trung tâm.
 - + Từ chủ đề trung tâm, vẽ các chủ đề nhánh.
 - + Triển khai các ý chi tiết cho chủ đề nhánh.
 - + Có thể thêm các nhánh con vì sơ đồ tư duy có thể mở rộng thêm.
- Sơ đồ tư duy vẽ bằng **phần mềm trên máy tính** có thể chia sẻ qua thư điện tử, qua mạng xã hội, hoặc dùng cho bài trình chiếu...
- Sơ đồ tư duy vẽ **thủ công bằng giấy bút** thì tiện lợi chỗ có thể vẽ ở bất kì đâu chỉ cần có giấy bút và thể hiện được phong cách trình bày của người vẽ.

CHỦ ĐỀ F: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

1. Bài toán:

- Là một vấn đề cần giải quyết được phát biểu chặt chẽ và nêu rõ ràng đầu vào là gì, đầu ra là gì.

2. Thuật toán:

- Là một quy trình chặt chẽ gồm một số bước, có chỉ rõ trình tự thực hiện để giải một bài toán.

3. Chương trình máy tính:

- Là bản mô tả thuật toán cho máy tính bằng ngôn ngữ lập trình.

4. Cấu trúc của thuật toán: có 3 cấu trúc cơ bản

a. Cấu trúc tuần tự:

- Khi các bước được thực hiện theo đúng trình tự liệt kê thì ta có cấu trúc tuần tự.

b. Cấu trúc rẽ nhánh:

- Khi phải dựa trên điều kiện cụ thể nào đó để xác định bước thực hiện tiếp theo trong quá trình thực hiện thuật toán thì cần cấu trúc rẽ nhánh.

+ Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ: Nếu điều kiện đúng thì thực hiện *Lệnh 1*, nếu sai thì thực hiện *Lệnh 2* sau đó dừng.

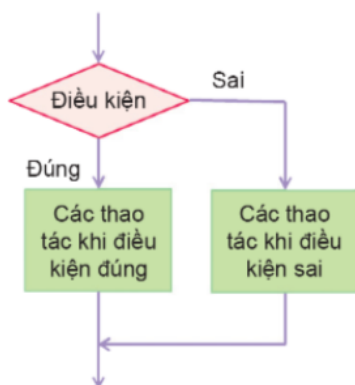
+ Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu: Nếu điều kiện đúng thì thực hiện *Lệnh 1*, nếu sai thì dừng.

c. Cấu trúc lặp:

- Khi có một (hay nhiều) thao tác được thực hiện lặp lại một số lần liên tiếp trong quá trình thực hiện thuật toán thì cần cấu trúc lặp.

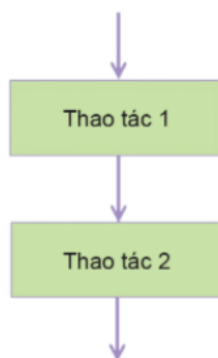
- Biến là đại lượng được đặt tên, dùng để lưu trữ giá trị và giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện thuật toán.

5. Sơ đồ khối của các cấu trúc thuật toán:



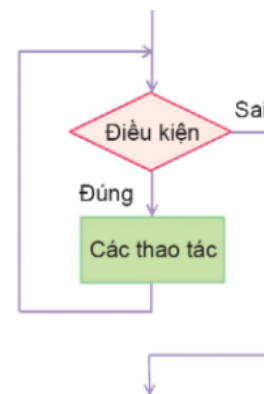
Hình 1a

Cấu trúc rẽ nhánh



Hình 1b

Cấu trúc tuần tự



Hình 1c

Cấu trúc lặp