

HƯỚNG DẪN ÔN TẬP KIỂM TRA CUỐI HỌC KÌ 2

Câu 1: Để tạo danh sách liệt kê có thứ tự, ta chọn nút lệnh

- A. Numbering. B. Bullets. C. Home. D. Insert.

Câu 2: Để tạo danh sách liệt kê bằng kí hiệu đầu dòng, ta chọn nút lệnh:

- A. Numbering. B. Bullets. C. Layout. D. Insert.

Câu 3: Để đánh số trang, ta chọn:

- A. Header B. Footer. C. Text box. D. Page Number.

Câu 4: Để bỏ chân trang, ta mở thẻ Insert, chọn nút lệnh Footer rồi chọn

- A. Remove Header. B. Remove Footer. C. Remove Page Numbers. D. Remove Page Design.

Câu 5: Mỗi đơn vị trong danh sách dạng liệt kê được tạo ra khi người dùng nhấn phím?

- A. Space B. Enter C. Tabs D. View

Câu 6: Nhóm lệnh Header & Footer nằm trong thẻ:

- A. Home B. Data C. Insert D. Help

Câu 7: Trong các màu dưới đây, đâu là nhóm màu nóng?

- A. Đỏ, cam, vàng,... B. Xanh, tím,...
C. Trắng, đen, be,... D. Xanh, vàng, trắng,...

Câu 8: Nút lệnh nào dùng để tạo liên kết trong trang chiếu?

- A. Insert/Picture. B. Insert/Hyperlink.
C. Animations/Hyperlink. D. Review/Hyperlink.

Câu 9: Để chọn nội dung thêm vào chân trang chiếu, ta sử dụng thẻ nào:

- A. Date & Time. B. Fixed. C. Slide number. D. Footer.

Câu 10: Trong các màu dưới đây, đâu là nhóm màu lạnh?

- A. Đỏ, cam, vàng,... B. Xanh, tím,... C. Trắng, đen, be,... D. Tất cả các đáp án

Câu 11: Để trình chiếu từ trang đầu ta ấn phím sau đây trên bàn phím:

- A. Enter B. F5 C. Insert D. Ctrl+F4.

Câu 12. Màu nào sau đây không thuộc nhóm màu nóng?

- A. Màu đỏ. B. Màu cam. C. Màu xanh. D. Màu vàng.

Câu 13: Nút lệnh Create có chức năng gì?

- A. Tạo bản mẫu. B. Áp dụng mẫu định dạng cho trang chiếu được chọn.
C. Chọn ảnh minh họa. D. Thay đổi thứ tự trang chiếu.

Câu 14: Khi đang làm việc với PowerPoint, muốn thiết lập mẫu bố trí của trang chiếu, ta sử dụng lệnh:

- A. Insert → Slide Layout B. View → Slide Layout
C. Home → Slide Layout D. File → Slide Layout

Câu 15: Có mấy bước để sử dụng bản mẫu trong phần mềm trình chiếu?

- A. 4 bước. B. 5 bước. C. 6 bước. D. 7 bước.

Câu 16. Khi đang làm việc với PowerPoint, muốn xóa bỏ một trang chiếu ta dùng phím nào?

- A. Delete B. F5 C. Alt D. Backspace

Câu 17: Để tạo biến trong chương trình Scratch ở nhóm lệnh Variables em chọn lệnh nào sau?

- A. My variable C. Make a list
B. My a Block D. Make a variable

Câu 18: Đại lượng được đặt tên dùng để lưu trữ dữ liệu, có giá trị không đổi trong suốt quá trình thực hiện chương trình được gọi là:

- A. Tên B. Từ khóa C. Biến D. Hằng

Câu 19: Ngôn ngữ lập trình là gì?

- A. Ngôn ngữ dùng để viết một chương trình máy tính C. Các dãy bit
B. Ngôn ngữ dùng để viết các chương trình máy tính D. Chương trình dịch

Câu 20: Đâu là dữ liệu kiểu số?

- A. True, false B. Dãy kí tự. C. Số nguyên, số thực D. Số nguyên

Câu 21: Có mấy bước tạo biến trong Scratch?

- A. 3 bước. B. 4 bước. C. 5 bước. D. 6 bước.

Câu 22. Cấu trúc rẽ nhánh có mấy loại?

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

Câu 23. Đây là cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu?

A. IF <Điều kiện> THEN <Câu lệnh> ELSE <Câu lệnh>

B. IF <Câu lệnh> ELSE <Câu lệnh> THEN <Điều kiện>

C. IF <Điều kiện> THEN <Câu lệnh>

D. IF <Câu lệnh> THEN <Điều kiện>

Câu 24. Đây là cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu?

A. IF <Điều kiện> THEN <Câu lệnh> ELSE <Câu lệnh>

B. IF <Câu lệnh> ELSE <Câu lệnh> THEN <Điều kiện>

C. IF <Điều kiện> THEN <Câu lệnh>

D. IF <Câu lệnh> THEN <Điều kiện>

Câu 25. Trong chương trình Scratch phép toán



gọi là:

A. Phép toán số học

C. Phép toán so sánh

B. Phép toán logic (phép và)

D. Phép toán logic (phép hoặc)

Câu 26. Trong chương trình Scratch phép toán



gọi là:

A. Phép chia

C. Phép toán chia lấy phần dư

B. Phép chia lấy phần nguyên

D. Phép làm tròn

Câu 27. Trong chương trình Scratch phép toán



gọi là:

A. Phép toán số học

C. Phép toán so sánh

B. Phép toán logic (phép và)

D. Phép toán logic (phép hoặc)

Câu 28. Trong chương trình Scratch phép toán



gọi là:

A. Phép toán làm tròn

C. Phép toán so sánh

B. Phép toán logic (phép và)

D. Phép toán logic (phép hoặc)

Câu 29: Vì sao cần đánh số trang:

A. Để người đọc phân biệt các trang

B. Để cho đẹp

C. Để người đọc dễ theo dõi

D. Để tăng dung lượng của file

Câu 30: Sử dụng danh sách dạng liệt kê giúp:

A. Tăng chiều dài của văn bản.

B. Sửa chữa các phần mềm bị lỗi.

C. Cấu trúc văn bản rõ ràng, mạch lạc, giúp người đọc dễ theo dõi, văn bản có tính thẩm mỹ hơn.

D. Các trang chiếu đẹp, dễ theo dõi hơn.

Câu 31: Các thông tin đặt trong phần đầu trang và chân trang có đặc điểm:

A. Chứa những thông tin quan trọng

B. Tự động xuất hiện ở tất cả các trang

C. Chứa hình ảnh minh họa

D. Đáp án khác

Câu 32: Em có thể cố định một số thông tin cần xuyên suốt cả văn bản bằng cách:

A. Sử dụng đầu trang và chân trang

B. Đính kèm tệp

C. Sử dụng hình ảnh

D. Đáp án khác

Câu 33. Điền vào chỗ trống: Văn bản được định dạng phù hợp giúp đem lại hiệu quả cao trong việc nội dung trình chiếu.

A. truyền đạt.

B. liệt kê.

C. nhấn mạnh.

D. phân tích.

Câu 34: Đâu không phải là tác dụng của việc trình bày trang chiếu?

- A. Tạo ấn tượng, thu hút sự quan tâm.
- B. Người nghe nhanh chóng tiếp nhận được nội dung tóm tắt của trang trình chiếu.
- C. Dễ nhìn, dễ theo dõi.
- D. Tính toán tự động.

Câu 35: Phát biểu nào là sai về sử dụng màu sắc trên trang chiếu?

- A. Cần đảm bảo độ tương phản giữa màu chữ và màu nền.
- B. Các màu nóng thường được sử dụng để làm nổi bật, thu hút sự chú ý của người xem.
- C. Các màu trắng, đen kết hợp với màu nóng hoặc màu lạnh thường tạo sự hài hòa, trang nhã.
- D. Càng sử dụng nhiều màu sắc trên trang chiếu càng tốt.

Câu 36: Đặc điểm của văn bản trên trang chiếu là gì?

- A. Ngắn gọn.
- B. Chỉ nêu ý chính.
- C. Màu sắc hài hòa, cỡ chữ cân đối.
- D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 33:

Câu 37: Mục đích của việc sử dụng màu sắc trong trang chiếu là:

- A. Giúp thống nhất cỡ chữ cho các mục cùng mức phân cấp.
- B. Làm cho trang chiếu thêm sinh động và hấp dẫn.
- C. Để dễ thêm chú thích, trích dẫn tài liệu tham khảo.
- D. Làm cho trang chiếu dễ tạo liên kết với video hay tài liệu khác.

Câu 38: Phát biểu nào sau đây đúng khi phân biệt bản mẫu và mẫu định dạng:

- A. Mẫu định dạng được thiết kế phù hợp với bản mẫu.
- B. Mẫu định dạng được thiết kế sẵn theo chủ đề. Bản mẫu được thiết kế phù hợp với chủ đề trình chiếu.
- C. Bản mẫu được thiết kế sẵn theo chủ đề. Mẫu định dạng được thiết kế phù hợp với chủ đề trình chiếu.
- D. Mẫu định dạng được thiết kế sẵn theo bản mẫu.

Câu 39: Khi muốn sử dụng bản mẫu để làm một bài thuyết trình trong kinh doanh hoặc trong các cuộc họp, hội nghị, em sẽ chọn bản mẫu theo từ khóa nào là phù hợp?

- A. Nháy chuột chọn File/New, nhập từ khóa “Business”, chọn bản mẫu.
- B. Nháy chuột chọn Insert/New, nhập từ khóa “Education”, chọn bản mẫu
- C. Nháy chuột chọn File/New, nhập từ khóa “Education”, chọn bản mẫu
- D. Nháy chuột chọn Home/New, nhập từ khóa “Education”, chọn bản mẫu

Câu 40: Bản mẫu có công dụng như nào?

- A. Chứa bố cục, màu sắc, phông chữ, hiệu ứng, kiểu nền,... và cả nội dung.
- B. Giúp bài trình chiếu có giao diện thống nhất, chuyên nghiệp mà không tốn thời gian.
- C. Gợi ý các nội dung cần có cho bài trình chiếu; có thể chỉnh sửa, chia sẻ, tái sử dụng bản mẫu.
- D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 41: Apply to selected slides là câu lệnh nào?

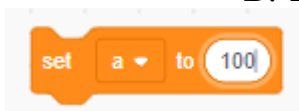
- A. Mở bản mẫu.
- B. Áp dụng mẫu định dạng cho trang chiếu được chọn.
- C. Chọn ảnh minh họa.
- D. Thay đổi thứ tự trang chiếu.

Câu 42. Biến không nhận dữ liệu kiểu nào?

- A. Kiểu số.
- B. Kiểu chữ.
- C. Kiểu logic.
- D. Kiểu hình ảnh

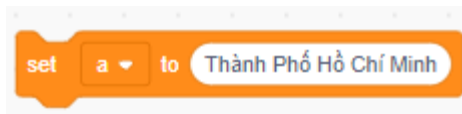
Câu 43. Thuật toán tính chu vi hình tròn là thuật toán:

- A. Thuật toán tìm kiếm nhị phân.
- B. Thuật toán sắp xếp nổi bọt.
- C. Thuật toán sắp xếp.
- D. Thuật toán tuần tự.



Câu 44: Kiểu dữ liệu của biến a là:

- A. Kiểu logic
- B. Kiểu chữ.
- C. Kiểu số
- D. Kiểu hình ảnh



Câu 45: Kiểu dữ liệu của biến a là:

- A. True, false B. Kiểu chữ. C. Kiểu logic D. Kiểu hình ảnh



Câu 46: Kiểu dữ liệu của biến a là:

- A. Kiểu logic B. Kiểu số. C. Số nguyên, số thực D. Số nguyên

Câu 47: Phát biểu nào sau đây có thể lấy làm biểu thức điều kiện trong cấu trúc rẽ nhánh ?

- A. $A + B$ B. $A > B$ C. $N \bmod 100$ D. “A nhỏ hơn B”

Câu 48: Đâu không phải là phép toán logic trong phần mềm Scratch?

- A. Phép hoặc. B. Phép và. C. Phủ định. D. Phép làm tròn.

Câu 49: Biểu thức là gì?

- A. Là các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình chỉ dẫn máy tính thực hiện các bước của thuật toán.
B. Là một vùng trong bộ nhớ, được đặt tên và được dùng để lưu trữ dữ liệu khi thực hiện chương trình.
C. Là đại lượng có giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
D. Là sự kết hợp của biến, hằng, dấu ngoặc, phép toán và các hàm để trả lại giá trị thuộc một kiểu dữ liệu nhất định.

Câu 50: “Thuật toán tìm số lớn hơn trong hai số a, b”. Đầu ra là:

- A. hai số a, b B. số lớn hơn C. số bé hơn D. số bằng nhau

Câu 51: “Thuật toán tìm số bé hơn trong hai số a, b”. Đầu ra là:

- A. hai số a, b B. số lớn hơn C. số bé hơn D. số bằng nhau



Câu 52: Trong chương trình Scratch phép toán trên có kết quả là:

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



Câu 53: Trong chương trình Scratch phép toán trên có kết quả là:

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



Câu 54: Trong chương trình Scratch phép toán trên có kết quả là:

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

Câu hỏi tự luận:

Câu 1: Hãy viết mô tả thuật toán tạo chương trình Scratch cho phép nhập 2 số m, n từ bàn phím, thực hiện hoán đổi giá trị của 2 biến và thông báo giá trị của biến m, n sau khi đã hoán đổi

.....
.....
.....

Câu 2: Sắp xếp các thao tác dưới đây theo thứ tự để mô tả thuật toán tính chi phí cần mua dây đèn led trang trí viên xung quanh một biển quảng cáo hình chữ nhật có chiều dài d (mét), chiều rộng r (mét). Biết chi phí mỗi mét của dây đèn led là t đồng. Trong đó d, r và t được nhập từ bàn phím.

- Tính chu vi biển quảng cáo hình chữ nhật theo công thức $cv = (d + r) \times 2$.
- Nhập số đo chiều dài biển quảng cáo hình chữ nhật d
- Nhập số tiền một mét của dây đèn led t.
- Tính số tiền cần mua dây đèn led theo công thức $tong_tien = cv \times t$.
- Nhập số đo chiều rộng biển quảng cáo hình chữ nhật r.
- Thông báo kết quả tổng tiền $tong_tien$.

Câu 3: Em hãy sắp xếp bước và thêm các biến vào chỗ trống để được chương trình tính chu vi, diện tích hình tròn?

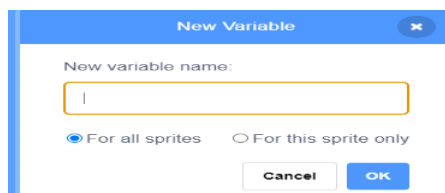
1. ask "Nhập bán kính hình tròn:" and wait
2. say join"Chu vi hình tròn là:"
3. set "r" to answer
4. set "....." to $2 \times 3.14 \times \dots$
5. say join"Diện tích hình tròn là:"
6. set "....." to $3.14 \times \dots \times \dots$

Câu 4:

a. Sắp xếp các bước tạo biến a:

1. Chọn Make a Variable;
2. Chọn khối Variable;
3. Nhấn “OK”

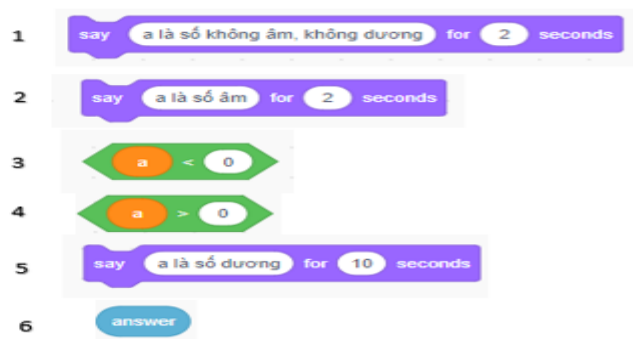
4. Tại điền biến “a”



b. Chọn số điền khối lệnh phù hợp còn thiếu hoàn thành chương trình nhập giá trị a từ bàn phím. In ra màn hình a là số dương, số âm hoặc là số không âm không dương



Chương trình



Câu lệnh

Câu 5: Hãy viết mô tả thuật toán tạo chương trình Scratch cho phép nhập Tổng, hiệu 2 số từ bàn phím, thực hiện tìm số lớn, số bé và thông báo giá trị của 2 số ra màn hình