

BẢNG ĐẶC TẢ CHUẨN KIẾN THỨC KỸ NĂNG KIỂM TRA HỌC KỲ II
MÔN: TIN HỌC LỚP 11

ST T	Nội dung kiến thức	Đơn vị kiến thức	Chuẩn kiến thức kỹ năng cần kiểm tra	Số câu hỏi theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	1. Câu lệnh lặp, câu lệnh rẽ nhánh	1.1. Câu lệnh rẽ nhánh if - then	Nhận biết được câu lệnh rẽ nhánh dạng thiếu, dạng đủ Sử dụng được để viết các câu lệnh	2			
		1.2. Câu lệnh lặp tiến for – to - do	Nhận diện được cú pháp câu lệnh Vận dụng viết được câu lệnh giải các bài toán cụ thể		1	1	
		1.3. Kết hợp for – to – do và if - then	Vận dụng câu lệnh kết hợp rẽ nhánh và lặp				
2	2. Mảng một chiều	2.1. Khai báo mảng	Biết các cách khai báo mảng một chiều	2	2		
		2.2. Tham chiếu tới phần tử mảng	Biết cách tham chiếu tới các phần tử mảng	1	2		
		2.3. Vận dụng giải các bài toán sử dụng mảng	Sử dụng các câu lệnh để viết các câu lệnh giải bài toán trong mảng một chiều			2	
3	3. Kiểu xâu	3.1. Khai báo xâu	Biết cách khai báo biến xâu	2	2		
		3.2. Tham chiếu tới phần tử xâu	Tham chiếu tới các phần tử trong xâu	1	1		
		3.3. Sử dụng hàm và các thủ tục trong xâu	Vận dụng các hàm, thủ tục để viết câu lệnh giải các bài toán trong xâu	1		14	5

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA HỌC KỲ 2
MÔN TIN HỌC LỚP 11 NĂM HỌC 2020-2021, THỜI GIAN 45 PHÚT

stt	NỘI DUNG KIẾN THỨC	đơn vị kiến thức	CÂU THỰC HÀNH THEO MỨC ĐỘ NHẬN THỨC																tổng số câu		Tổng thời gian	tỉ lệ %	
			NHẬN BIẾT				THÔNG HIỂU				VẬN DỤNG				VẬN DỤNG CAO								
			chTN	Thời gian	chTH	Thời gian	chTN	Thời gian	chTH	Thời gian	chTN	Thời gian	chTH	Thời gian	chTN	Thời gian	chTH	Thời gian	chTN	chTH			
1	Câu lệnh rẽ nhánh	rẽ nhánh dạng thiếu if - then	2	2.00		-		-		-						-		-	2	0	2.00	5.0%	
2	Câu lệnh lặp, kết hợp lặp và rẽ nhánh	For - to - do		0.00		-	1	1.00			1	1.00					-		-	2	0	2.00	7.5%
3		For - to - do kết hợp if - then		0.00						-	1	1.00					-		-	1	0	1.00	
4	Kiểu mảng một chiều	Khai báo mảng, tham chiếu phần tử mảng, câu lệnh tính tổng các phần tử mảng có và không có điều kiện	3	3.00				4	4.00				2	2.00						9	0	9.00	22.5%
6	Kiểu xâu		4	4.00			3	3.00			14	14.00			5	10.00			26	0	31.00	65.0%	
Tổng			9	9.00	0	0	8	8.00	0	0	18	18.00	0	0	5	10.00	0	0	40	0	45.00	100%	
Tỉ lệ			23%				23%				43%				13%							100%	
Tổng điểm			2.25				2				4.5				1.25							10.00	

1. Bài lập trình thường có những phần nào?

- A. Phân khai báo
- B. *Phần khai báo và phần thân*
- C. Phần thân
- D. Phần thân và phần kết

2. Kết quả khi thực hiện đoạn câu lệnh: For i := 3 to 9 do write(i:4); là:

- A. 3456789
- B. 9 8 7 6 5 4 3
- C. 3 4 5 6 7 8 9
- D. 9876543

3. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, câu lệnh tính tổng $S = 3 + 6 + 9 + \dots + 30 + 33$ là :

- A. $S:=0$; for i:= 3 to 33 do if i mod 3 = 0 then S:= S+i;
- B. $S:=0$; for i:= 33 to 3 do if i mod 3 = 0 then S:= S+i;
- C. $S:=0$; for i:= 3 downto 33 do if i mod 3 = 0 then S:= S+i;
- D. $S:=0$; for i:= 3 to 33 do S:= S+i;

4. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, câu lệnh kiểm tra số nguyên N có là số chẵn hay không:

- A. *If N mod 2= 0 then write(N, ' là số nguyên chẵn');*
- B. If N mod 2= 1 then write(N, ' là số nguyên chẵn');
- C. If N mod 2<> 0 then write(N, ' là số nguyên chẵn');
- D. If N mod 2= 2 then write(N, ' là số nguyên chẵn');

5. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau thực hiện việc nào trong các việc sau (A là mảng số có N phần tử) ?

S := 0 ;

For i := 1 to N do if a[i] mod 2<>0 then S := S + A[i] ;

- A. *Tính tổng các phần tử lẻ của mảng A;*
- B. In ra màn hình mảng A;
- C. Đếm số phần tử của mảng A;
- D. Tính tổng các phần tử chẵn của mảng A;

6. Trong Pascal, lệnh đưa ra màn hình các phần tử của mảng A với độ rộng bằng 4 là:

- A. Write('A[i]:4);
- B. Write('A['I']':4);
- C. *Write(A[i]:4);*
- D. Write('A["', i ,']':4)

7. Với khai báo A:array[1..10] of integer; thì giá trị các phần tử của mảng trên có tối đa mấy phần tử:

- A. 10
- B. 9
- C. 12
- D. 14

8. Trong Pascal, đoạn câu lệnh: $d:=0$; For $i := 1$ to n do if $a[i] \bmod 2 = 0$ then $d:= d + 1$; thực hiện việc:

- A. Tính tổng các phần tử của mảng A
- B. Đếm số phần tử của mảng A
- C. Tính tổng A
- D. Tính tổng các phần tử chẵn của mảng A

9. Cú pháp để khai báo biến mảng một chiều trực tiếp là:

- A. *Var <tên biến mảng> : array [Kiểu chỉ số] of <Kiểu phần tử>;*
- B. *Type <tên biến mảng> : array [Kiểu chỉ số] of <Kiểu phần tử>;*
- C. *Var <tên biến mảng> : array [Kiểu phần tử] of <Kiểu chỉ số>*
- D. *Var <tên biến mảng> : array [Kiểu chỉ số] : <Kiểu phần tử>;*

10. Có 2 cách khai báo mảng một chiều:

- A. Khai báo gián tiếp và khai báo kết hợp
- B. Khai báo gián tiếp và khai báo trực tiếp
- C. Khai báo trực tiếp và khai báo hỗn hợp
- D. Khai báo gián tiếp và khai báo hỗn hợp

11. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, khai báo mảng nào sau đây là sai:

- A. *Var A: Array[10..15] of integer;*
- B. *Var A: array[0..50] of word;*
- C. *Var A: Array[100..20] of real;*
- D. *Var A: array[1..100]of real;*

12. Trong các khai báo dưới đây khai báo nào sai?

- A. *Var A: array[10..50] of Integer;*
- B. *Var B: array[0..10] of Real;*
- C. *Var C: array[1..100] Integer;*
- D. *Var D: array[1:10] of Interger;*

13. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, với khai báo mảng $A: \text{Array}[0..100]$ of integer; thì có thể nhập được tối đa bao nhiêu phần tử

- A. 100
- B. 102
- C. 99
- D. 101

14. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, $S1= \text{'THPT'}$, $S2= \text{' Binh Chieu'}$ khi $S1 + S2$ cho kết quả là:

- A. *'THPT Binh Chieu';*
- B. *' THPTBinhChieu';*
- C. *'Binh ChieuTHPT';*
- D. *'Binh Chieu THPT';*

15. Trong NNLT Pascal, sau khi chương trình thực hiện xong đoạn chương trình sau, giá trị của biến S là? S:= 'Phong 1'; Insert('Thuc Hanh',S,1);
- A. 'Thuc Hanh Phong 1'
 - B. 'Thuchanhphong1'
 - C. 'Thuc hanh Phong 1'
 - D. 'Phong 1 Thuc Hanh'
16. Trong NNLT Pascal, để xóa đi kí tự cuối cùng của xâu kí tự S ta viết:
- A. Delete(S,length(S),1);
 - B. Delete(S,1,1);
 - C. Delete(S,i,1); {i là biến có giá trị bất kì}
 - D. Delete(S,1,i); {i là biến có giá trị bất kì}
17. Xâu 'Binh Chieu' lớn hơn xâu:
- A. 'Binh Dinh'
 - B. 'Binh Duong'
 - C. 'Binh Ba'
 - D. 'Binh Hoa'
18. Có xâu s1='Lê Thị Hoa' và xâu s2='88' khi đó s2 + s1 cho kết quả gì?
- A. '88Le Thi Hoa'
 - B. '88 Lê Thị Hoa'
 - C. 'Le Thi Hoa88'
 - D. 'Le Thi Hoa 88'
19. Cho s:='Hoa Mai'; hàm length(s) cho giá trị bằng:
- A. 6
 - B. 5
 - C. 7
 - D. 8
20. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, cách khai báo xâu kí tự nào sau đây là sai?
- A. S: String[56];
 - B. S: String[1];
 - C. S:String[1..10];
 - D. S:String;
21. Phép so sánh xâu S1:= 'Huy Chuong' và xâu S2:= 'Huy Hieu' nhận kết quả nào?
- A. S1 >= S2
 - B. S1 < S2
 - C. S1 > S2
 - D. S1 = S2
22. Cho 2 xâu kí tự S1:= 'Hoa Ngoc' và S2:= 'Lan'; khi đó S1 + S2 cho kết quả nào?
- A. 'Hoa Ngoc Lan'
 - B. 'Hoa NgocLan'
 - C. 'Lan Hoa Ngoc'
 - D. 'LanHoa Ngoc'
23. Trong NNLT Pascal, để tìm vị trí xuất hiện đầu tiên của xâu 'Anh' trong xâu S ta có thể viết bằng cách nào trong các cách sau:

- A. $S1 := 'Anh'; i := pos(S1, 'Anh');$
 - B. $i := pos('Anh', S);$
 - C. $i := pos(S, 'Anh');$
 - D. $i := pos('Anh', 'Anh');$
- 24. Khai báo xâu S có độ dài tối đa 255 kí tự:**
- A. $Var S:String;$
 - B. $Var S:String(255);$
 - C. $Var S:String 255;$
 - D. $Var S:String'255';$
- 25. Cho xâu $s='123456789'$ sau khi thực hiện thủ tục $delete(s,4,3)$ thì:**
- A. $s='1256789'$
 - B. $s='12789'$
 - C. $s='123789'$
 - D. $s=''$
- 26. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, xâu kí tự có tối đa?**
- A. 260 kí tự
 - B. 250 kí tự
 - C. 256 kí tự
 - D. 255 kí tự
- 27. Trong NNLT Pascal, thủ tục chèn xâu S1 vào xâu S2 bắt đầu từ vị trí 5 được viết**
- A. $Insert(5,S1,S2);$
 - B. $Insert(S1,S2,5);$
 - C. $Insert(S1,5,S2);$
 - D. $Insert(S2,S1,5);$
- 28. Trong NNLT Pascal, để tìm vị trí xuất hiện đầu tiên của xâu 'Anh' trong xâu S = 'Nguyễn Lan Anh' ta có thể viết bằng cách nào trong các cách sau:**
- A. $S1 := 'Anh'; i := Pos(S1, 'Nguyễn Lan Anh');$
 - B. $i := Pos('Nguyễn Lan Anh', 'Anh');$
 - C. $i := Pos(S, 'Anh');$
 - D. $i := Pos('Anh', 'Anh');$
- 29. Xâu 'TIN HOC' bằng xâu:**
- A. 'Tin hoc'
 - B. 'TIN HOC'
 - C. 'TINHOC'
 - D. 'Tinhoc'
- 30. Xâu $S='00000'$, $length(s)$ là:**
- A. 00000
 - B. 4
 - C. 5
 - D. 0
- 31. Cho xâu $s1='123'$; $s2='abc'$; sau khi thực hiện thủ tục $insert(s2, s1, 1)$ thì:**
- A. $s1='123'$, $s2='ab123c'$
 - B. $s1='1abc23'$, $s2='abc'$

C. $s1='123'$, $s2='abc123'$

D. $s1='abc123'$, $s2='abc'$

32. Cho $s1:='120'$;và $s2:='100120'$; hàm $pos(s1,s2)$; cho giá trị bằng:

A. 3

B. 4

C. 1

D. 0

33. Hãy chọn phương án ghép đúng. Cho xâu S là 'THPT Binh Chieu'. Kết quả của hàm $Length(S)$ là:

A. 14

B. 13

C. 15

D. 16

34. Hãy chọn phương án ghép đúng. Cho xâu S là 'Doan truong THPT Binh Chieu'. Kết quả của hàm $Pos('THPT',S)$ là:

A. 11

B. 12

C. 13

D. 14

35. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, sau khi chương trình thực hiện xong đoạn chương trình sau, giá trị của biến S là ?

$S := 'Doan truong THPT'; Delete(S,13,4); Insert(S, 'Binh Chieu', 1);$

A. 'Doan truong Binh Chieu'

B. 'Doan truongBinh Chieu'

C. 'Binh Chieu Doan Truong'

D. 'Binh ChieuDoan Truong'

36. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì ?
 $dem := 0 ;$

For $i := 1$ **to** $length(S)$ **do**

If $s[i] = '0'$ **then** $dem := dem + 1 ;$

A. Đếm số lượng ký tự '0' của xâu S

B. Đếm số lượng ký tự là chữ cái in hoa của xâu S

C. Đếm số lượng ký tự là chữ cái thường trong xâu S

D. Đếm số lượng ký tự là dấu cách có trong xâu S

37. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì ?
 $dem := 0 ;$

For $i := 1$ **to** $length(S)$ **do**

If $(s[i] >='5')$ **and** $(s[i] <='9')$ **then** $dem := dem + 1 ;$

A. Đếm số lượng ký tự khác dấu cách của xâu S

B. Đếm số lượng ký tự số từ '5' đến '9' của xâu S

C. Đếm số lượng ký tự là chữ cái thường trong xâu S

D. Đếm số lượng chữ cái thường khác nhau có trong xâu S

38. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì?

d := 0 ;

For i := 1 to length(S) do

if S[i] <> ' ' then d := d + 1 ;

- A. Xóa đi các dấu cách trong xâu;
- B. Đếm số ký tự có trong xâu;
- C. Đếm số ký tự khác dấu cách có trong xâu S;
- D. Xóa đi các ký tự số;

39. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì?

b := '' ;

For i := 1 to length(S) do

if (S[i] < '0') or (S[i] > '9') then b := b + s[i] ;

- A. Đếm số ký tự không phải là ký tự số trong xâu S;
- B. Đếm xem có bao nhiêu ký tự số trong xâu S;
- C. Xóa đi các chữ số có trong S;
- D. Tạo xâu b chứa các ký tự không phải là ký tự số

40. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, cho xâu S='THPT Binh Chieu', Copy(S,6,4) cho kết quả xâu:

- A. 'Binh'
- B. ' Binh'
- C. 'Chieu'
- D. 'THPT'

ĐÁP ÁN CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM – 0.25 điểm/câu

Câu hỏi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Đáp án	B	C	A	A	A	C	A	D	A	B	C	C	D	A	A	A	C	B	C	C
Câu hỏi	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Đáp án	B	B	B	A	C	D	B	A	B	B	D	B	C	C	A	A	B	C	D	A

BẢNG ĐẶC TẢ MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ II MÔN TIN HỌC KHỐI 10 NĂM HỌC 2020-2021

STT	Nội dung kiến thức	Đơn vị kiến thức	Kiến thức kỹ năng cần kiểm tra	Thực hành theo mức độ nhận thức			
				Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
1	Soạn thảo văn bản	Tạo được kiểu chữ nghệ thuật	Biết các bước để tạo được kiểu chữ nghệ thuật và thực hành tạo được kiểu chữ nghệ thuật.			2	
2	Tạo và làm việc với bảng	Thiết kế bảng theo mẫu	Biết các bước thiết kế bảng và thực hành được tô màu nền cho một ô bất kỳ trong bảng, thiết kế bảng theo mẫu.		1		
		Nhập, căn chỉnh dữ liệu trong bảng	Biết cách nhập văn bản và thực hành được căn chỉnh dữ liệu, thay đổi hướng chữ trong bảng.	1		1	
3	Bullets and Numbering	Sử dụng Bullets	Biết cách tạo danh sách kiểu kí hiệu với chức năng Bullets. Thực hành tùy chọn kí hiệu riêng trong Bullets bằng cách thêm các ký hiệu riêng khác trong Symbol vào Bullets.				1
		Sử dụng Numbering	Biết cách tạo danh sách kiểu số thứ tự với chức năng Numbering.	1			
4	Các chức năng nâng cao	Tạo AutoShape	Biết cách chèn AutoShape trong Word 2013.				2
		Tạo màu nền cho trang văn bản Word 2013	Biết cách tạo màu nền cho trang văn bản Word 2013.				1

MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA HỌC KỲ 2
MÔN TIN HỌC LỚP 10 NĂM HỌC 2020-2021, THỜI GIAN 45 PHÚT

stt	NỘI DUNG KIẾN THỨC	đơn vị kiến thức	CÂU THỰC HÀNH THEO MỨC ĐỘ NHẬN THỨC																tổng số câu		Tổng thời gian	tỉ lệ %	
			NHẬN BIẾT				THÔNG HIỂU				VẬN DỤNG				VẬN DỤNG CAO								
			chTN	Thời gian	chTH	Thời gian	chTN	Thời gian	chTH	Thời gian	chTN	Thời gian	chTH	Thời gian	chTN	Thời gian	chTH	Thời gian	chTN	chTH			
1	Soạn thảo văn bản	Tạo được kiểu chữ nghệ thuật		-		-		-		-	2	2		-		-	0	2	2.00	20.0%			
2	Tạo và làm việc với bảng	Thiết kế bảng theo mẫu		-		-		1	1		-		-		-		-	0	1	1.00	30.0%		
3		Nhập, căn chỉnh dữ liệu trong bảng		-	1	16		-		-		-	1	2		-		-	0	2		18.00	
4	Bullets and Numbering	Sử dụng Bullets														1	10		1	10.00	40.0%		
5		Sử dụng Numbering			1	10													1	10.00			
6	Các chức năng nâng cao	Tạo Autoshape														2	3		2	3.00			
7		Tạo màu nền cho trang văn bản Word 2013		-		-		-		-		-		-		-	1	1	0	1	1.00	10.0%	
tổng			0	0	2	26	0	-	1	1	0	0	3	4	0	0	4	14	0	10	45	100%	
tỉ lệ			50%				25%				75%				100%								100%
tổng điểm			2.5				2				2				3.5								10.00

NHỮNG LỜI KHUYÊN CHUẨN BỊ CHO KÌ THI

1. Ôn bài có chiến lược

-  Nghiên cứu các đề thi cũ và tập trả lời các câu hỏi.
-  Ôn một cách hiệu quả - tập trung là chính.
-  Ôn thường xuyên, phân ra từng khoảng thời gian ngắn hơn và liên tục trong khoảng thời gian dài.
-  Đề ra mục đích nhiệm vụ rõ ràng cho mỗi kỳ ôn.

2. Giữ gìn sức khỏe



Duy trì tập thể dục đều đặn(insert/symbol/Webdings).



Có đủ thời gian nghỉ ngơi.



Ăn và ngủ đầy đủ.



Nên nghỉ giải lao trong khi học.

NEW

SAGATE BARACADA

ULTRA ATA 100

7,200 RPM

Segate Barracula ATA II, ổ đĩa cho tới tốc độ tới 7,200 vòng/phút(RPM) và dung lượng tới 40 Gbytes rất hiệu quả cho ứng dụng để bàn.

Giao diện	Gbytes đã định dạng	Tốc độ tìm đọc (msec)	Tỉ lệ Gs nghiệp vụ không thực hiện được (Gs)
Ultra Ata 100	10 -> 40	8.9	350

Nhà phân phối được ủy quyền của segate
COMPUTEC JSC ☎ : 8.8398126 Fax: 8.8326190