

## TRƯỜNG THPT ĐÀO SƠN TÂY

### ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP MÔN TIN HỌC LỚP 10 - HỌC KÌ I – NĂM HỌC: 2023-2024

#### BÀI 1: THÔNG TIN VÀ XỬ LÝ THÔNG TIN.

**Câu 1.** Thông tin khi đưa vào máy tính, chúng đều được biến đổi thành dạng chung đó là:

- A. Văn bản.
- B. Âm thanh.
- C. Hình ảnh.
- D. Dây bit.

**Câu 2.** Quá trình xử lý thông tin gồm các bước nào?

- A. Tiếp nhận dữ liệu, xử lý dữ liệu, đưa ra kết quả.
- B. Tiếp nhận thông tin, xử lý thông tin, đưa ra kết quả.
- C. Tiếp nhận thông tin, chuyển thành dữ liệu, tính toán dữ liệu, đưa ra kết quả.
- D. Cả ba đáp án đều sai.

**Câu 3.** Thông tin là gì?

- A. Các văn bản và số liệu.
- B. Tất cả những gì mang lại cho chúng ta hiểu biết.
- C. Văn bản, hình ảnh, âm thanh.
- D. Hình ảnh, âm thanh.

**Câu 4.** Chọn câu đúng trong các câu sau:

- A.  $1\text{MB} = 1024\text{KB}$
- B.  $1\text{PB} = 1024\text{GB}$
- C.  $1\text{ZB} = 1024\text{PB}$
- D.  $1\text{Bit} = 1024\text{B}$

**Câu 5.** Đơn vị nhỏ nhất để đo thông tin là?

- A. Bit.
- B. Byte.
- C. GB.
- D. KB.

**Câu 6.** 1 Byte bằng bao nhiêu bit?

- A. 2 bit.
- B. 1024 bit.
- C. 8 bit.
- D. 7 bit.

**Câu 7.** Phát biểu nào sau đây là sai khi nói về quan hệ giữa thông tin và dữ liệu?

- A. Dữ liệu là thông tin đã được đưa vào máy tính.
- B. Thông tin là ý nghĩa của dữ liệu.
- C. Thông tin và dữ liệu có tính độc lập tương đối.
- D. Thông tin không có tính toàn vẹn.

**Câu 8.** Phát biểu nào sau đây là phù hợp nhất về khái niệm bit?

- A. Chính chữ số 1.
- B. Một số có 1 chữ số.
- C. Đơn vị đo khối lượng kiến thức.
- D. Đơn vị đo lượng thông tin.

**Câu 9.** Thiết bị số là:

- A. Thiết bị có thể thực hiện được các phép tính số học.
- B. Thiết bị có thể xử lý thông tin.
- C. Máy tính điện tử.
- D. Thiết bị lưu trữ, truyền dữ liệu hay xử lý thông tin số.

**Câu 10.** Những thiết bị nào sau đây là thiết bị số?

- A. Lò vi sóng
- B. Điện thoại bàn
- C. Robot lau nhà
- D. Máy giặt

**Câu 11.** Một thẻ nhớ 4 GB lưu trữ được tất cả bao nhiêu ảnh 512 KB?

- A. 2 nghìn ảnh
- B. 4 nghìn ảnh
- C. 8 triệu ảnh
- D. 8 nghìn ảnh

## **BÀI 2: VAI TRÒ CỦA THIẾT BỊ THÔNG MINH VÀ TIN HỌC ĐỐI VỚI XÃ HỘI.**

**Câu 12.** Thiết bị có thể hoạt động tự chủ, kết nối, lưu trữ, truyền dữ liệu và có khả năng “bắt chước” hành vi hay cách tư duy của con người?

- A. Thiết bị thông minh.
- B. Thiết bị số.
- C. Thiết bị tin học.
- D. Thiết bị tự động hóa.

**Câu 13.** Trong các thiết bị sau đây, thiết bị nào là thiết bị thông minh?

- A. Khóa đa năng.
- B. Máy tính xách tay.
- C. Cân điện tử.
- D. Đồng hồ lịch vạn niên

**Câu 14.** Những *thiết bị thông minh* có trong trường học?

- A. Máy tính xách tay, điện thoại di động.
- B. Camera thông minh, điện thoại di động.
- C. Tivi thông minh, máy tính xách tay, điện thoại di động.
- D. Tivi thông minh, máy tính xách tay, điện thoại di động, camera thông minh.

**Câu 15.** Cuộc cách mạng công nghiệp lần thứ 4 xảy ra vào?

- A. Cuối thế kỷ 17 đến đầu TK 19
- B. Cuối thế kỷ 19 đến đầu TK 20
- C. Cuối thế kỷ 20 đến đầu TK 21
- D. Đầu thế kỷ 21.

**Câu 16.** Đặc trưng của cuộc cách mạng lần thứ tư là:

- A. Chuyển từ lao động thủ công sang cơ giới với dấu ấn là động cơ hơi nước.
- B. Hệ thống IoT và các hệ thống kết hợp thực - ảo trở nên phổ biến.
- C. Công nghiệp phát triển, điện năng được dùng phổ biến, sản xuất dây chuyền tập trung.
- D. Máy tính hỗ trợ con người trong các hoạt động trí tuệ. Tin học làm thay đổi cuộc sống.

**Câu 17.** Ngày nay để tạo ra những sản phẩm trí tuệ nhân tạo thì người lập trình dùng ngôn ngữ nào?

- A. Ngôn ngữ máy
- B. Ngôn ngữ Tiếng Việt
- C. Ngôn ngữ lập trình bậc cao
- D. Ngôn ngữ hợp ngữ

**Câu 18.** Ứng dụng trí tuệ nhân tạo vào:

- A. Khám bệnh, nhận dạng người khuôn mặt, nhận dạng giọng nói
- B. Phóng vệ tinh.
- C. Dạy học trực tuyến.
- D. Trong các ứng dụng văn phòng.

**Câu 19.** Robot có thể làm việc ở những môi trường nguy hiểm là đóng góp của tin học trên lĩnh vực:

- A. Quản lí.
- B. Giải quyết các bài toán khoa học kĩ thuật.
- C. Tự động hóa.
- D. Giao tiếp cộng đồng.

**Câu 20.** Ý nào sau đây không là lợi ích của hệ thống giao thông thông minh?

- A. Giảm sự cố ùn tắc giao thông, tránh tai nạn, giảm ô nhiễm môi trường
- B. Nhận dạng biển số xe
- C. Phát hiện những hành vi vi phạm
- D. Lưu trữ thông tin.

**Câu 21.** Trong cuộc cách mạng công nghiệp 4.0, thiết bị đóng vai trò chủ chốt trong hệ thống IoT là:

- A. Thiết bị số.
- B. Thiết bị thông minh.
- C. Thiết bị vi tính
- D. Thiết bị văn phòng.

**Câu 22.** Máy tính trở thành công cụ lao động không thể thiếu được trong xã hội hiện đại vì:

- A. Máy tính tính toán cực kì nhanh và chính xác.
- B. Máy tính là công cụ soạn thảo văn bản và cho ta truy cập vào Internet để tìm kiếm thông tin.
- C. Máy tính giúp cho con người giải tất cả các bài toán khó.
- D. Máy tính cho ta khả năng lưu trữ và xử lý thông tin.

**Câu 23.** Em hãy chọn phương án SAI. Thiết bị thông minh:

- A. hoạt động tự chủ
- B. tự thích ứng với hoàn cảnh.
- C. không thể kết nối với các thiết bị khác
- D. xử lí dữ liệu

## **BÀI 7: THỰC HÀNH SỬ DỤNG THIẾT BỊ SỐ THÔNG DỤNG**

**Câu 24.** Trong các thiết bị sau đây, những thiết bị nào là *thiết bị số hỗ trợ cá nhân* (trợ thủ số cá nhân – Personal Digital Assistant)?

- A. Robot lau nhà điều khiển qua internet.
- B. Điện thoại thông minh.
- C. Đồng hồ thông minh.
- D. Máy tính bỏ túi.

**Câu 25.** Kết nối nào **không** phải là kết nối phổ biến trên các PDA (thiết bị số hỗ trợ cá nhân) hiện nay?

- A. Robot lau nhà điều khiển qua internet.
- B. Điện thoại thông minh.
- C. Đồng hồ thông minh.
- D. Máy tính bỏ túi.

**Câu 26.** Điện thoại thông minh khác với điện thoại di động thường ở điểm nào?

- A. Có danh bạ.
- B. Có thể nhắn tin.
- C. Có hệ điều hành với tính năng thông minh.
- D. Có thể tính toán.

**Câu 27.** Nhóm ứng dụng hỗ trợ học tập trực tuyến?

- A. Máy ảnh, bộ sưu tập, Google Photo.
- B. Cài đặt, Cửa hàng Play, File của bạn.
- C. Zoom, MS teams, Google Meets.
- D. Youtube, Zing MP3, NCT-NhacCuaTui.

## **BÀI 8: MẠNG MÁY TÍNH TRONG CUỘC SỐNG HIỆN TẠI.**

**Câu 28.** Phạm vi sử dụng của internet là?

- A. Chỉ trong gia đình.
- B. Chỉ trong cơ quan.
- C. Chỉ ở trên máy tính và điện thoại.
- D. Toàn cầu.

**Câu 29.** Theo phạm vi địa lí, mạng máy tính chia thành mấy loại?

- A. 3.
- B. 4.
- C. 2.
- D. 5.

**Câu 30.** Mạng cục bộ viết tắt là gì?

- A. LAN.
- B. WAN.
- C. MCB.
- D. WWW.

**Câu 31.** Phát biểu nào đúng?

- A. Bất cứ dịch vụ tương tác nào qua Internet cũng đều là dịch vụ đám mây.
- B. Báo điện tử đăng tin tức hằng ngày là dịch vụ đám mây.
- C. Nhắn tin nhắn (SMS) là sử dụng dịch vụ đám mây.
- D. Thư điện tử trên giao diện của Web là dịch vụ đám mây.

**Câu 32.** Các mạng LAN có thể kết nối với nhau tạo thành một mạng lưới rộng lớn thông qua thiết bị nào?

- A. Switch.
- B. HUB.
- C. Router.
- D. Mô-đem.

**Câu 33.** Chọn phát biểu đúng?

- A. Mạng cục bộ không có chủ sở hữu.
- B. Mạng internet có chủ sở hữu.
- C. Phạm vi của mạng internet là toàn cầu.
- D. Mạng cục bộ không thể lắp đặt trong gia đình.

**Câu 34.** Phát biểu nào dưới đây là đúng?

- A. Mạng LAN là mạng mà các máy tính được kết nối trực tiếp với nhau qua cáp truyền tín hiệu.
- B. Mạng LAN là mạng mà các máy tính được kết nối trong một quy mô địa lí nhỏ.
- C. Các máy tính trong mạng LAN cần được đặt trong một phòng
- D. Mạng LAN là mạng mà các máy tính được kết nối qua cùng một bộ thu phát Wifi.

**Câu 35.** Mạng diện rộng viết tắt là gì?

- A. LAN.
- B. WAN.
- C. MCB.
- D. WWW.

**Câu 36.** Nhà cung cấp dịch vụ Internet phổ biến hiện nay ở Việt nam?

- A. Viettel, VNPT.
- B. Zalo, Messenger.
- C. Zing MP3, NCT-NhacCuaTui.
- D. Zing New, báo mới.

**Câu 37.** Việc chia sẻ tài nguyên mạng theo nhu cầu qua internet miễn phí hoặc trả phí theo hạn mức sử dụng được gọi là

- A. thuê phần cứng.
- B. thuê ứng dụng.
- C. thuê phần mềm.
- D. dịch vụ điện toán đám mây.

**Câu 38.** IoT là

- A. trí tuệ nhân tạo
- B. kết nối vạn vật
- C. điện toán đám mây.
- D. dữ liệu lớn.

**Câu 39.** Lưu trữ thông tin trên Internet qua Google Drive là thuê

- A. ứng dụng.
- B. phần cứng.
- C. phần mềm.
- D. dịch vụ.

**Câu 40.** Dịch vụ nào dưới đây KHÔNG là dịch vụ của điện toán đám mây?

- A. IaaS
- B. DaaS.
- C. SaaS
- D. PaaS.

**Câu 41.** Cho biết lợi ích của dịch vụ đám mây:

- A. Tính mềm dẻo và độ sẵn sàng cao, chất lượng cao, kinh tế hơn.
- B. Chất lượng cao, chi phí thấp.
- C. Linh hoạt hơn, độ tin cậy cao.
- D. Độ sẵn sàng cao, chất lượng cao.

## **BÀI 9: AN TOÀN TRÊN KHÔNG GIAN MẠNG.**

**Câu 42.** Biện pháp nào bảo vệ thông tin cá nhân KHÔNG ĐÚNG khi truy cập mạng?

- A. Không ghi chép thông tin cá nhân ở nơi người khác có thể đọc.
- B. Giữ máy tính không nhiễm phần mềm gián điệp.
- C. Cảnh trọng khi truy cập mạng qua wifi công cộng.
- D. Đăng tải tất cả thông tin cá nhân lên mạng cho mọi người cùng biết.

- Câu 43.** Chọn phát biểu đúng nhất trong các phát biểu sau về các nguy cơ trên không gian mạng?
- A. Tin giả và tin phản văn hoá, bắt nạt qua mạng.
  - B. Lừa đảo và lộ thông tin cá nhân, nghiện game.
  - C. Lừa đảo trên mạng, lộ thông tin cá nhân, bắt nạt trên mạng, nghiện game, tin giả.
  - D. Bắt nạt qua mạng và nghiện game, tin giả.
- Câu 44.** Đây là một trong các biện pháp chống hành vi bắt nạt qua mạng?
- A. Giữ cho máy tính không bị nhiễm Virus.
  - B. Không đưa tin giả lên mạng.
  - C. Không nên kết bạn dễ dãi qua mạng.
  - D. Cẩn trọng trong việc truy cập wifi công cộng.
- Câu 45.** Để giảm các nguy cơ trên mạng cần?
- A. Kết bạn với tất cả mọi người.
  - B. Thường xuyên sử dụng Internet.
  - C. Truy cập tất cả các trang web.
  - D. Giữ bí mật thông tin cá nhân
- Câu 46.** Đây là phần mềm nội gián?
- A. Virus
  - B. Worm
  - C. Trojan
  - D. Sâu máy tính
- Câu 47.** Phần mềm chống virus Window Defender được tích hợp trên hệ điều hành nào?
- A. MS-DOS.
  - B. Window XP.
  - C. Window 7.
  - D. Window 10, 11.
- Câu 48.** Phần mềm độc hại viết ra với mục đích gì?
- A. Dùng để hỗ trợ các ứng dụng.
  - B. Dùng với ý đồ xấu, gây ra tác động không mong muốn.
  - C. Cải thiện khả năng xử lý của máy tính.
  - D. Dùng để diệt Virus.
- Câu 49.** Bản chất của Worm, sâu máy tính là gì?
- A. Phần mềm hoàn chỉnh.
  - B. Một đoạn mã độc.
  - C. Nhiều đoạn mã độc.
  - D. Lợi dụng lỗ hổng của Internet.

**Câu 50.** Bản chất của Virus là gì?

- A. Các phần mềm hoàn chỉnh.
- B. Các đoạn mã độc.
- C. Các đoạn mã độc gắn với một phần mềm.
- D. Là sinh vật có thể thấy được.

**Câu 51.** Tác động của Virus đối với người dùng và máy tính?

- A. Làm cho người dùng bị đau đầu.
- B. Làm hỏng mắt của người dùng.
- C. Xóa dữ liệu, làm tê liệt máy tính.
- D. Làm cho máy tính nhẹ hơn.

**BÀI 11: ỨNG XỬ TRÊN MÔI TRƯỜNG SỐ. NGHĨA VỤ TÔN TRỌNG BẢN QUYỀN.**

**Câu 52.** Việc nào dưới đây không bị phê phán?

- A. Đặt mật khẩu cá nhân trên máy tính dùng chung
- B. Cố ý làm nhiễm virus vào máy tính trong phòng máy của trường
- C. Qua ham mê các trò chơi điện tử
- D. Tham gia một lớp học trên mạng về ngoại ngữ

**Câu 53.** Bản quyền của phần mềm không thuộc về đối tượng nào?

- A. Người lập trình.
- B. Người đầu tư
- C. Người mua quyền sử dụng
- D. Người mua quyền sử dụng.

**Câu 54.** “Cung cấp, chia sẻ thông tin giả mạo, thông tin sai sự thật, xuyên tạc, vu khống, xúc phạm uy tín của cơ quan, tổ chức, danh dự, nhân phẩm của cá nhân” thuộc

- A. Điều 8 khoản 1 trong Luật an ninh mạng.
- B. Điều 101, khoản 1 của Nghị định 15/2022/NĐ-CP.
- C. Điều 18 khoản 1 trong Luật an ninh mạng.
- D. Điều 12, khoản 2 của Luật công nghệ thông tin.

**Câu 55.** Trong các hành vi sau, những hành vi nào là vi phạm bản quyền?

- A. Sao chép các đĩa cài đặt phần mềm thông dụng.
- B. Một người bạn của em mua tài khoản học một khoá tiếng Anh trực tuyến. Em mượn tài khoản để cùng học.
- C. Phá khoá phần mềm chỉ để thử khả năng phá khoá chứ không dùng.
- D. Em dùng nhờ một phần mềm trên máy tính của bạn.

**Câu 56.** Nếu đăng trên mạng xã hội nhận xét có tính xúc phạm đến một người khác thì hành vi này là:

- A. Vi phạm pháp luật
- B. Vi phạm đạo đức.

- C. Tùy theo mức độ, có thể vi phạm đạo đức hay pháp luật
- D. Không vi phạm gì.

**Câu 57.** Có một truyện ngắn, tác giả để trên Website để mọi người có thể đọc. Những hành vi nào sau đây là vi phạm bản quyền?

- A. Tải về máy của mình để đọc
- B. Tải về máy mình và cùng đọc với bạn.
- C. Đăng tải đường link trên trang Facebook của mình cho mọi người đọc
- D. Ghi ra đĩa CD tặng cho các bạn.

**Câu 58.** Quyền của tổ chức, cá nhân đối với tác phẩm do mình sáng tạo ra hoặc sở hữu là

- A. Quyền tác giả.
- B. Quyền nhân thân.
- C. Quyền tài sản.
- D. Quyền sở hữu trí tuệ

**Câu 59.** Mua quyền sử dụng cho một máy tính, sau đó cài đặt cho máy thứ hai là hành vi vi phạm gì?

- A. Vi phạm đạo đức.
- B. Vi phạm pháp luật.
- C. Vi phạm bản quyền.
- D. Không vi phạm gì.

## **BÀI 12: PHẦN MỀM THIẾT KẾ ĐỒ HỌA.**

**Câu 60.** Quá trình thiết kế các thông điệp truyền thông bằng hình ảnh; giải quyết vấn đề thông qua sự kết hợp hình ảnh, kiểu chữ với ý tưởng để truyền tải thông tin đến người xem gọi là?

- A. Thiết kế ảnh.
- B. Thiết kế quảng cáo.
- C. Thiết kế ý tưởng.
- D. Thiết kế đồ họa.

**Câu 61.** Có mấy loại đồ họa cơ bản?

- A. 2.
- B. 3.
- C. 4.
- D. 5.

**Câu 62.** Trong đồ họa vectơ, hình ảnh được xác định theo:

- A. đường nét.
- B. đường thẳng.
- C. chấm ảnh.
- D. điểm ảnh.

**Câu 63.** Phần mềm nào không là phần mềm đồ họa?

- A. Adobe Photoshop.

- B. GIMP.
- C. Inkscape.
- D. Word.

**Câu 64.** Đặc điểm của đồ họa vector

- A. Phù hợp tạo logo, minh họa và bản vẽ kỹ thuật
- B. Định nghĩa bằng tập điểm
- C. Ảnh lớn, độ chi tiết cao nên kích thước lớn
- D. Phóng to có ảnh hưởng chất lượng hình

**Câu 65.** Phần mềm Inkscape có sản phẩm đuôi mở rộng là:

- A. .ink.
- B. .scp.
- C. .svg.
- D. .pts.

**Câu 66.** Để thay đổi ngôi sao thành khối lập phương thì sử dụng thanh công cụ nào?

- A. Bảng màu
- B. Thanh điều khiển thuộc tính
- C. Hộp công cụ
- D. Hộp thoại lệnh

### **BÀI 13: BỔ SUNG CÁC ĐỐI TƯỢNG ĐỒ HỌA.**

**Câu 67.** Để xác định đường viền của đối tượng dạng nét đứt, em cần chọn trang nào trong hộp thoại Fill and Stroke?

- A. Fill
- B. Stroke paint
- C. Stroke style
- D. Cả A và B đúng

**Câu 68.** Thuộc tính Spoke ratio có ở hình nào?

- A. Hình vuông.
- B. Hình chữ nhật.
- C. Hình elip.
- D. Hình sao.

**Câu 69.** Để tạo tệp ảnh mới ta chọn:

- A. File/ Save
- B. File/ New
- C. File/ Close
- D. File/ Quit

**Câu 70.** Có mấy phép ghép các đối tượng đồ họa?

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

**Câu 71.** Phép cắt cho phép thực hiện như thế nào đối với đối tượng?

- A. Cắt hình lớp dưới thành các phần bởi giao điểm giao ở viền hình lớp trên.
- B. Cắt hình lớp trên thành các phần bởi giao điểm giao ở viền hình lớp dưới.
- C. Cắt hình lớp dưới và hình lớp trên.
- D. Không cắt hình.

**Câu 72.** Các phép ghép đối tượng đồ họa trong Inkscape thực hiện bằng cách chọn lệnh trong bảng chọn nào?

- A. Fill.
- B. Stroke.
- C. Stroke Style.
- D. Path.