

Nội dung Ôn tập thực hiện chuyển đổi môn học lựa chọn, cụm chuyên đề học tập_Môn TIN HỌC 10 (2022-2023)

I. NỘI DUNG HỌC KỲ I **1/ NỘI DUNG GIỮA HỌC KỲ I**

Câu 1: Văn bản, số, hình ảnh, âm thanh, đã lưu trong máy tính được gọi chung là:

- A. Lệnh. B. Thông tin. C. Chỉ dẫn. D. Dữ liệu.

Câu 2: Hoạt động thông tin là:

- A. Tiếp nhận thông tin.
B. Xử lý, lưu trữ thông tin.
C. Truyền (trao đổi) thông tin.
D. Tiếp nhận thông tin, xử lý, truyền và lưu trữ thông tin.

Câu 3: Câu trả lời nào đúng và đầy đủ nhất về byte ?

- A. Là lượng tin đủ mã hoá một chữ trong bảng chữ cái.
B. Là một đơn vị lưu trữ dữ liệu 8 bit.
C. Là một đơn vị đo dung lượng bộ nhớ máy tính.
D. Là một dãy 8 chữ số.

Câu 4: Chọn kết quả đúng, 2 GB bằng bao nhiêu MB ?

- A. 1024 GB. B. 2048 MB. C. 2048 KB. D. 1024 KB.

Câu 5: Giả sử để số hoá một cuốn sách Tin học 10 dạng văn bản thì cần lượng dữ liệu 64 KB. Hỏi một thẻ nhớ có dung lượng 2GB thì lưu trữ được bao nhiêu cuốn sách Tin học 10 đã số hoá?

- A. 32 cuốn. B. 32768 cuốn. C. 16384 cuốn. D. 16 cuốn.

Câu 6: Phát biểu nào sau đây không là ưu điểm của thiết bị số

- A. Giúp xử lý thông tin rất nhanh, chính xác. B. Tốc độ chuyển hàng hoá rất nhanh.
C. Khả năng lưu trữ với dung lượng lớn. D. Khả năng truyền tin với tốc độ rất lớn.

Câu 7: Thiết bị nào dưới đây không phải là thiết bị số?

- A. Máy tính xách tay. B. Bộ thu phát WiFi. C. Thẻ nhớ. D. Bàn phím máy vi tính.

Câu 8: Chọn phát biểu đúng nhất. Thiết bị số là:

- A. Các thiết bị làm việc với thông tin số. B. Các thiết bị lưu trữ.
C. Các thiết bị dùng truyền dữ liệu. D. Các thiết bị dùng xử lý thông tin.

Câu 9: Phạm vi sử dụng của Internet là:

- A. Chỉ trong gia đình. B. Chỉ trong một cơ quan.
C. Phạm vi toàn cầu. D. Trong một phòng thực hành tin học.

Câu 10: Một mạng máy mà chỉ kết nối các máy tính trong một phạm vi nhỏ như một phòng học được là mạng?

- A. Mạng diện rộng WAN. B. Mạng cục bộ LAN
C. C. Kết nối của nhiều mạng diện rộng. D. Mạng thông tin toàn cầu Internet.

Câu 11: Trong một mô hình của một mạng máy tính gồm: máy chủ, máy tính để bàn, máy in, bộ chia (HUB), bộ chuyển mạch (Switch), bộ định tuyến (Router), cáp mạng. Theo bạn thiết bị nào là thiết bị đầu cuối trong các thiết bị sau đây?

- A. Máy in. B. Bộ chuyển mạch. C. Bộ định tuyến. D. Bộ chia.

Câu 12: Trong một mô hình của một mạng máy tính gồm: máy chủ, máy tính để bàn, máy in, bộ chia (HUB), bộ chuyển mạch (Switch), bộ định tuyến (Router), cáp mạng. Theo bạn thiết bị nào là thiết bị kết nối trong các thiết bị sau?

- A. Máy chủ. B. Bộ chia. C. Máy tính để bàn. D. Máy in.

Câu 13: Hai nhóm phần mềm cơ bản trong các dịch vụ điện toán đám mây là nhóm:

- A. Nhóm các phần mềm ứng dụng và nhóm các phần mềm nền tảng.
- B. Nhóm các phần mềm ứng dụng và nhóm phần mềm hệ thống.
- C. Nhóm các phần mềm nền tảng và nhóm phần mềm hệ thống.
- D. Các phần mềm thuộc lĩnh vực văn phòng.

Câu 14: Loại công cụ nào gắn liền với nền văn minh lần thứ ba?

- A. Máy phát điện.
- B. Động cơ hơi nước.
- C. Đồng hồ.
- D. Máy tính điện tử.

Câu 15: Thiết bị nào dưới đây là thiết bị thông minh:

- A. Ổ cắm điện.
- B. Bàn cân.
- C. Đồng hồ kết nối với điện thoại qua Bluetooth.
- D. Khóa đa năng.

Câu 16: Hãy chọn phát biểu sai.

- A. Thiết bị thông minh là thiết bị số.
- B. Thiết bị số là thiết bị thông minh.
- C. Thiết bị thông minh có thể làm việc một cách tự chủ.
- D. Thiết bị thông minh có thể tương tác tương tác với người sử dụng hay các thiết bị thông minh khác.

Câu 17: 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 18: Chọn đáp án đúng. Hành động nào không là hành vi bất nạt trên không gian mạng ?

- A. Đưa tin bịa đặt.
- B. Vu khống.
- C. Tổ chức học Online.
- D. Tổng tiến, ép buộc làm điều xấu.

Câu 19: 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.

Câu 20: Đây là một trong các biện pháp chống hành vi bắt nạt qua mạng ?

- A. Giữ cho máy tính không bị nhiễm Virus.
- B. Giữ bí mật thông tin cá nhân
- C. Không nên kết bạn dễ dãi qua mạng.
- D. Cẩn trọng trong việc truy cập wifi công cộng.

Câu 21: Xem xét tình huống cầu thủ ghi bàn và cho biết bộ não của cầu thủ nhận được thông tin từ những giác quan nào?

- A. Thị giác.
- B. Vị giác.
- C. Thính giác
- D. Tình cảm

Câu 22: Theo em, tại sao thông tin trong máy tính biểu diễn thành dãy bit?

- A. A. Vì máy tính gồm các mạch điện tử chỉ có hai trạng thái đóng mạch và ngắt mạch;
- B. A. Vì chỉ cần dùng 2 kí hiệu 0 và 1, người ta có thể biểu diễn được mọi thông tin trong máy tính;
- C. A. Vì máy tính không hiểu được ngôn ngữ tự nhiên;
- D. Tất cả các lý do có trong đáp án

Câu 23: Những khả năng to lớn nào đã làm cho máy tính trở thành một công cụ xử lý thông tin hữu hiệu?

- A. Làm việc không mệt mỏi.
- B. Khả năng tính toán nhanh, chính xác.
- C. Khả năng lưu trữ lớn.
- D. Tất cả các đáp án

Câu 24: Phát biểu nào sau đây là đúng?

- A. Thông tin là kết quả của việc xử lý dữ liệu để nó trở nên có ý nghĩa.
- B. Mọi thông tin muốn có được, con người sẽ phải tốn rất nhiều tiền.
- C. Không có sự phân biệt giữa thông tin và dữ liệu.
- D. Dữ liệu chỉ có trong máy tính, không tồn tại bên ngoài máy tính.

Câu 25: Kết quả của việc nhìn thấy hoặc nghe thấy ở con người được xếp vào hoạt động nào trong quá trình xử lý thông tin?

- A. Thu nhận.
- B. Lưu trữ.
- C. Xử lý.
- D. Truyền.

Câu 26: Chúng ta gọi dữ liệu hoặc lệnh được nhập vào máy tính là gì?

- A. Dữ liệu được lưu trữ.
- B. Thông tin vào.
- C. Thông tin ra.
- D. Thông tin máy tính.

Câu 27: Công cụ nào sau đây không phải là vật mang tin?

- A.** Giấy. **B.** Cuộn phim. **C.** Thẻ nhớ. **D.** Xô, chậu.

Câu 28: Phát biểu nào dưới đây là sai?

- A.** Máy tính tốt là máy tính nhỏ, gọn và đẹp.
- B.** Máy tính ra đời làm thay đổi phương thức quản lí và giao tiếp trong xã hội.
- C.** Các chương trình trên máy tính ngày càng đáp ứng được nhiều ứng dụng thực tế và dễ sử dụng hơn.
- D.** Giá thành máy tính ngày càng hạ nhưng tốc độ, độ chính xác của máy tính ngày càng cao.

Câu 29: Lợi ích của tin học là:

- A.** Tin học đã được ứng dụng trong mọi lĩnh vực đời sống xã hội
- B.** Sự phát triển của các mạng máy tính, đặc biệt là Internet, làm cho việc ứng dụng tin học ngày càng phổ biến
- C.** Ứng dụng tin học giúp tăng hiệu quả sản xuất, cung cấp dịch vụ và quản lí
- D.** Tất cả các đáp án của câu hỏi

Câu 30: Loại công cụ nào gắn liền với nền văn minh thông tin?

- A.** Máy phát điện. **B.** Máy tính điện tử. **C.** Đồng hồ. **D.** Động cơ hơi nước.

Câu 31: Kết nối nào không phải là kết nối phổ biến trên các PDA hiện nay?

- A.** Wifi **B.** Hồng ngoại
C. Bluetooth **D.** USB

Câu 32: Điện thoại thông minh khác với điện thoại thường ở điểm nào?

- A.** Điện thoại thông minh có khả năng thực hiện một số tính toán phức tạp
- B.** Điện thoại thông minh có khả năng cài đặt một số phần mềm ứng dụng nên có thể truy cập Internet và hiển thị dữ liệu đa phương tiện
- C.** Điện thoại thông minh với hệ điều hành có các tính năng “thông minh” hơn so với điện thoại thường

D. Tất cả các đặc điểm có trong đáp án

Câu 33: Trên điện thoại thông minh có các nút bấm nào?

- A.** Nút khóa **B.** Nút tăng/ giảm âm lượng
C. Nút khóa, Nút tăng/ giảm âm lượng **D.** Nút bật Wifi

Câu 34: Một trong số chức năng thiết yếu của điện thoại là gì?

- A.** Nhấn tin **B.** Quét vân tay **C.** Cài đặt ứng dụng **D.** Trình duyệt Web

Câu 35: Trong bảng mã UNICODE, mỗi ký tự Tiếng Việt theo UTF-8 được biểu diễn bởi bao nhiêu byte

- A.** 1 byte **B.** 2 byte **C.** 4 byte **D.** từ 1 đến 3 byte

Câu 36: Việc phóng các vệ tinh nhân tạo hay bay lên vũ trụ là ứng dụng của Tin học trong

- A.** Giải trí
B. Hỗ trợ việc quản lý
C. Giáo dục
D. Tự động hóa và điều khiển

Câu 37: Việc chế tạo rô bốt được chế tạo nhằm hỗ trợ con người trong nhiều lĩnh vực sản xuất và nghiên cứu khoa học là ứng dụng của Tin học trong....

- [illegible]

Câu 38: Học qua mạng Internet, học bằng giáo án điện tử là ứng dụng của Tin học trong

- A.** Giải trí **B.** Giáo dục **C.** Trí tuệ nhân tạo **D.** Truyền thông

Câu 39: Việc thiết kế ô tô hay dự báo thời tiết là ứng dụng của Tin học trong

- A.** Trí tuệ nhân tạo
C. Văn phòng
- B.** Giải các bài toán khoa học kỹ thuật
D. Giải trí

Câu 40: Phần mềm trò chơi, xem phim, nghe nhạc,...là ứng dụng của Tin học trong

- A.** Giải trí
B. Tự động hóa và điều khiển
C. Văn phòng
D. Hỗ trợ việc quản lý

Câu 41: E-commerce, E-learning, E-government,... là ứng dụng của Tin học trong

- A.** Truyền thông **B.** Giải trí **C.** Tự động hóa **D.** Văn phòng

Câu 42: Các việc nào dưới đây cần phê phán?

- A.** Tham gia một lớp học trên mạng về ngoại ngữ

B. Đặt mật khẩu cho máy tính của mình

C. Tự ý thay đổi cấu hình máy tính không được sự cho phép của người phụ trách phòng máy

D. Tất cả đều cần phê phán

Câu 43: Việc nào dưới đây được khuyến khích thực hiện:

A. Tham gia một lớp học trên mạng về ngoại ngữ

B. Quá ham mê các trò chơi điện tử

C. Tự ý đặt mật khẩu trên máy tính dùng chung

D. Cố ý làm nhiễm virus vào máy tính của trường

Câu 44: Khi truy cập mạng, mọi người có thể bị kẻ xấu lợi dụng, ăn cắp thông tin hay không?

A. Có

B. Tùy trường hợp.

C. Không.

D. Không thể.

Câu 45: 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. Cần 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 46: Biện pháp nào phòng chống hành vi bắt nạt trên mạng?

A. Không kết bạn dễ dãi trên mạng.

B. Không trả lời thư từ với kẻ bắt nạt trên diễn đàn.

C. Chia sẻ với bố mẹ, thầy cô.

D. Tất cả các đáp án

Câu 47: Theo cơ chế lây nhiễm, có mấy loại phần mềm độc hại:

A. 2

B. 4

C. 3

D. 5

Câu 48: Thảm họa Sâu WannaCry tổng tiền bằng cách mã hóa toàn bộ thông tin có trên đĩa cứng và đòi tiền chuộc mới cho phần mềm hóa giải diễn ra vào năm nào?

A. 2018

B. 2016

C. 2019

D. 2017

Câu 49: Tác động của virus đối với người dùng và máy tính?

A. Gây khó chịu với người dùng.

B. Làm hỏng phần mềm khác trong máy

C. Xóa dữ liệu, làm tê liệt máy tính.

D. Tất cả các ý trên

Câu 50: Bản chất của virus là gì?

A. Các phần mềm hoàn chỉnh.

B. Các đoạn mã độc gắn với một phần mềm.

C. Các đoạn mã độc.

D. Là sinh vật có thể thấy được.

Câu 51: 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. Đoạn mã độc gắn với phần mềm

Câu 52: Trojan gọi là gì?

A. Phần mềm độc.

B. Mã độc.

C. Ứng dụng độc

D. Phần mềm nội gián.

Câu 53: 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 54: Có mấy kiểu quét trong Window Defender?

A. 1

B. 3

C. 2

D. 4

Câu 55: Dựa vào hiểu biết của bản thân, đâu không là phần mềm chống phần mềm độc hại?

A. Ubuntu

B. BKAV.

C. BKAV.

D. Antivirus.

Câu 56: Lưu trữ thông tin trên Internet qua Google drive là thuê:

A. Ứng dụng

B. Phần cứng

C. phần mềm

D. Dịch vụ

Câu 57: 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 phần mềm.

C. Dịch vụ điện toán đám mây.

D. Thuê ứng dụng

Câu 58: Dịch vụ lưu trữ đám mây của Microsoft là gì?

A. Mediafire.

B. OneDrive.

C. Google Drive.

D. Google Docs

Câu 59: Phát biểu nào sau đây là đúng?

A. Máy tính là sản phẩm trí tuệ duy nhất của con người.

- B.** Học tin học là học sử dụng máy tính.
C. Máy tính có thể thay thế hoàn toàn cho con người trong việc xử lý thông tin.
D. Con người phát triển toàn diện của xã hội hiện đại là con người phải có hiểu biết về tin học.

Câu 60: Sức mạnh của máy tính phụ thuộc vào những yếu tố nào?

- A.** Khả năng tính toán nhanh của nó. **B.** Giá thành ngày càng rẻ.
C. Khả năng và sự hiểu biết của con người. **D.** Khả năng lưu trữ lớn.

Câu 61: Theo em, hạn chế lớn nhất của máy tính hiện nay là gì?

- A.** Không có khả năng tư duy toàn diện như con người.
B. Khả năng lưu trữ còn thấp so với nhu cầu.
C. Giá thành vẫn còn đắt so với đời sống hiện nay
D. Kết nối mạng internet còn chậm.

Câu 62: Trong những tình huống nào sau đây, máy tính thực thi công việc tốt hơn con người?

- A.** Khi dịch một tài liệu. **B.** Khi thực hiện một phép toán phức tạp.
C. Khi chuẩn đoán bệnh. **D.** Khi phân tích tâm lý một con người.

Câu 63: 1 byte có thể biểu diễn ở bao nhiêu trạng thái khác nhau:

- A.** 65536. **B.** 256. **C.** 255 **D.** 8

Câu 64: 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 65: Chọn phát biểu đúng trong các câu sau:

- A.** Dữ liệu là thông tin. **B.** RAM là bộ nhớ ngoài.
C. Đĩa mềm là bộ nhớ trong. **D.** Một byte có 8 bits.

Câu 66: Trên Internet, phần mềm dịch đa ngữ em dùng để học ngoại ngữ là:

- A.** Google Keep **B.** Google Map **C.** Google Translate **D.** One Drive

Câu 67: Một trong số những trang Web khai thác nguồn học liệu mở trên Internet

- A.** Game88.com **B.** Google Translate **C.** igiaoduc.vn **D.** Dongda.vn

Câu 68: Trên Google Translate có mấy cách để nhập văn bản dịch:

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

Câu 69: Tên miền giáo dục của những Website phổ biến hiện nay là?

- A.** .com **B.** .edu **C.** .gov **D.** .gov; .edu

2/ NỘI DUNG CUỐI HỌC KỲ I

Câu 1: Điền từ còn thiếu vào chỗ trống

“Các điểm nối giữa các đoạn có thể là điểm (1)..... hoặc điểm (2).....”

- A.** (1) neo tron; (2) neo góc **B.** (1) neo dọc; (2) neo ngang
C. (1) neo hướng; (2) neo góc **D.** (1) neo cạnh; (2) neo góc

Câu 2: Phát biểu nào dưới đây **không** đúng

- A.** Điểm neo góc thể hiện bởi một hình thoi.
B. Độ cong tại mỗi điểm neo phụ thuộc điểm chỉ hướng và đường chỉ hướng.
C. Khi xác định điểm neo trên bản vẽ, cần xác định thêm các đoạn ở giữa để nối các điểm neo có sẵn.
D. Các điểm nối giữa các đoạn có thể là điểm neo tron hoặc điểm neo góc.

Câu 3: Em viết bài đăng lên trang web của trường giới thiệu về hội thi đánh cờ ở làng A trong đó sử dụng bức ảnh và lời bình của tác giả Nguyễn Văn B đăng trên báo điện tử X. Nội dung lời bình của tác giả Nguyễn Văn B là “Hội thi đánh cờ ở làng A diễn ra vào mùa xuân, là một ví dụ về những phong tục văn hoá đẹp từ xa xưa của làng quê Việt Nam”. Theo em, cách viết nào dưới đây là phù hợp cho bài viết của em

- A.** “Báo điện tử X đã giới thiệu hội thi đánh cờ ở làng A như một trong những phong tục văn hoá đẹp

nhưng đang bị mai một dần bởi quá trình đô thị hoá (Nguyễn Văn B, báo điện tử X, ngày... tháng... năm...).

- B.** “Báo điện tử X đã giới thiệu hội thi đánh cờ ở làng A như một trong những phong tục văn hoá đẹp diễn ra vào mùa thu ở làng quê Việt Nam (Nguyễn Văn B)”.
- C.** “Báo điện tử X đã giới thiệu hội thi đánh cờ ở làng A như một nét văn hoá truyền thống của làng quê Việt Nam (Nguyễn Văn B, báo điện tử X, ngày... tháng... năm..., nguồn: <http://www...>)”.
- D.** “Báo điện tử X đã giới thiệu hội thi đánh cờ ở làng A như một trong những phong tục văn hoá đẹp diễn ra vào mùa xuân ở làng quê Việt Nam xưa mà nay đã không còn nữa. Nguồn: Báo điện tử X”.

Câu 4: 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.** Đăng tải đường link trên trang Facebook của mình cho mọi người tìm đọc.
- B.** Chụp ảnh màn hình những đoạn hay để sau này đọc lại.
- C.** Tải về máy của mình để đọc.
- D.** Tải về và đăng lại trên trang Facebook của mình cho bạn bè cùng đọc.

Câu 5: Việc nào dưới đây bị phê phán

- A.** Phát tán những nội dung (hình ảnh, video, câu chuyện, ...) đồi trụy trên các nền tảng mạng xã hội.
- B.** Like, share, comment các bài viết về nghị lực vượt khó, vươn lên trong cuộc sống.
- C.** Xem tin tức trên các trang báo điện tử chính thống.
- D.** Like, comment bài viết chúc mừng sinh nhật bạn.

Câu 6: Vẽ một hình chữ nhật bằng Inkscape và thiết lập màu RGB cho hình chữ nhật gồm ba giá trị R (255), G (255) và B (0). Hỏi hình chữ nhật kết quả có màu

- A.** Vàng. **B.** Đỏ. **C.** Xanh lá. **D.** Trắng.

Câu 7: Vẽ một hình chữ nhật bằng Inkscape và thiết lập màu RGB cho hình chữ nhật gồm ba giá trị R (0), G (255) và B (0). Hỏi hình chữ nhật kết quả có màu

- A.** Vàng. **B.** Đỏ. **C.** Xanh lá. **D.** Trắng.

Câu 8: Đối tượng nào trong các thành phần dưới đây có sẵn trong Inkscape

- A.** Nhạc. **B.** Văn bản. **C.** Âm thanh. **D.** Video.

Câu 9: Điền từ còn thiếu vào chỗ trống “Độ cong tại mỗi điểm neo phụ thuộc vào (1)..... và (2)..... tại điểm đó. Độ cong tại mỗi điểm neo thay đổi bằng cách (3)..... điểm chỉ hướng”

- A.** (1) điểm chỉ hướng; (2) hướng cong; (3) kéo thả.
- B.** (1) điểm chỉ hướng; (2) đường chỉ hướng; (3) kéo thả.
- C.** (1) điểm chỉ hướng; (2) hướng cong; (3) thêm bớt.
- D.** (1) điểm chỉ hướng; (2) đường chỉ hướng; (3) thêm bớt.

Câu 10: Đâu **không** phải hình có sẵn Inkscape cung cấp

- A.** Hình vuông, hình chữ nhật. **B.** Hình trăng khuyết, hình đám mây.
- C.** Hình tròn, hình elip. **D.** Hình đa giác, hình ngôi sao.

Câu 11: *Ưu điểm của đồ họa vector là*

- A.** Kích thước tệp tin ảnh bitmap thường lớn hơn kích thước tệp tin ảnh vector.
- B.** Phần mở rộng của một số tệp ảnh bitmap là png, jpg, bmp, ai, jpeg, cmx.
- C.** Đồ họa vector có thể chuyển sang đồ họa điểm ảnh dễ dàng
- D.** Có thể co giãn mà không bị vỡ hình, tạo bản con với kích thước tùy chỉnh, độ lớn của tệp không thay đổi.

Câu 12: 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.** Đăng tải đường link trên trang Facebook của mình cho mọi người tìm đọc.
- B.** Tải về và đăng lại trên trang Facebook của mình cho bạn bè cùng đọc.
- C.** Tải về máy của mình để đọc.
- D.** Chụp ảnh màn hình những đoạn hay để sau này đọc lại.

Câu 13: Điền từ còn thiếu vào chỗ trống

“Các điểm nối giữa các đoạn có thể là điểm (1)..... hoặc điểm (2).....”

A. (1) neo cạnh; (2) neo góc.

B. (1) neo dọc; (2) neo ngang.

C. (1) neo hướng; (2) neo góc.

D. (1) neo trơn; (2) neo góc.

Câu 14: Vẽ một hình chữ nhật bằng Inkscape và thiết lập màu RGB cho hình chữ nhật gồm ba giá trị R (255), G (255) và B (255). Hỏi hình chữ nhật kết quả có màu

A. Đỏ.

B. Xanh.

C. Vàng.

D. Trắng.

Câu 15: Việc nào dưới đây bị phê phán

A. Xem tin tức trên các trang báo điện tử chính thống.

B. Like, share, comment các bài viết về nghị lực vượt khó, vươn lên trong cuộc sống.

C. Like, comment bài viết chúc mừng sinh nhật bạn.

D. Phát tán những nội dung (hình ảnh, video, câu chuyện,...) đồi trụy trên các nền tảng mạng xã hội.

Câu 16: Điền từ còn thiếu vào chỗ trống

“Độ cong tại mỗi điểm neo phụ thuộc vào (1)..... và (2)..... tại điểm đó. Độ cong tại mỗi điểm neo thay đổi bằng cách (3)..... điểm chỉ hướng”

A. (1) điểm chỉ hướng; (2) hướng cong; (3) thêm bớt.

B. (1) điểm chỉ hướng; (2) hướng cong; (3) kéo thả.

C. (1) điểm chỉ hướng; (2) đường chỉ hướng; (3) thêm bớt.

D. (1) điểm chỉ hướng; (2) đường chỉ hướng; (3) kéo thả.

Câu 17: Việc nào dưới đây bị phê phán

A. Xem tin tức trên các trang báo điện tử chính thống.

B. Like, share, comment các bài viết về nghị lực vượt khó, vươn lên trong cuộc sống.

C. Like, comment bài viết chúc mừng sinh nhật bạn.

D. *Phát tán những nội dung (hình ảnh, video, câu chuyện,...) đồi trụy trên các nền tảng mạng xã hội.*

Câu 18: Vẽ một hình chữ nhật bằng Inkscape và thiết lập màu RGB cho hình chữ nhật gồm ba giá trị R (255), G (0) và B (0). Hỏi hình chữ nhật kết quả có màu

A. Trắng.

B. Đỏ.

C. Vàng.

D. Xanh lá.

Câu 19: Đạo đức là gì?

A. Hệ thống các quy tắc, chuẩn mực xã hội mà con người phải tự giác thực hiện phù hợp với lợi ích cộng đồng, xã hội.

B. Hệ thống các quy tắc, chuẩn mực xã hội mà con người không bắt buộc phải thực hiện phù hợp với lợi ích cộng đồng, xã hội.

C. Hệ thống các quy tắc, chuẩn mực xã hội.

D. Cả 3 ý trên.

Câu 20: Hành vi nào xấu khi giao tiếp trên mạng?

A. Đưa thông tin sai lệch lên mạng.

B. Gửi thư rác, tin rác.

C. Vi phạm bản quyền khi sử dụng dữ liệu.

D. Cả 3 ý trên.

Câu 21: Đưa thông tin **không** phù hợp lên mạng có thể bị coi là vi phạm gì?

A. Vi phạm pháp luật.

B. Vi phạm đạo đức.

C. Tùy theo nội dung và hậu quả.

D. Không vi phạm.

Câu 22: Công bố thông tin cá nhân hay tổ chức mà **không** được phép là loại hành vi vi phạm gì?

- A. Vi phạm đạo đức. B. Vi phạm pháp luật. C. Cả A và B. D. Không vi phạm.

Câu 23: Vấn đề tiêu cực có thể nảy sinh khi tham gia hoạt động nào trên mạng?

- A. Tranh luận trên facebook. B. Gửi thư điện tử.
C. Đăng bài viết, ảnh không đúng về cá nhân khác. D. Cả 3 ý trên.

Câu 24: Luật An ninh mạng được Quốc hội Việt Nam ban hành vào năm nào?

- A. 1998. B. 2008. C. 2018 D. 2017.

Câu 25: Hành vi nào sau đây **không** là hành vi vi phạm pháp luật về chia sẻ thông tin?

- A. Chia sẻ tin tức của trang báo Lao Động lên trang cá nhân Facebook.
B. Chia sẻ văn hoá phẩm đồi trụy trên mạng.
C. Đăng tin sai sự thật về người khác lên Zalo.
D. Phát tán video độc hại lên mạng.

Câu 26: Quyền tác giả là gì?

- A. Quyền của tổ chức, cá nhân đối với tác phẩm mình sáng tạo ra hoặc sở hữu.
B. Quyền của tổ chức, cá nhân đối với tác phẩm mình không sáng tạo ra hoặc không sở hữu.
C. Quyền của tất cả mọi người đối với tác phẩm mình sáng tạo ra hoặc sở hữu.
D. Không có quyền tác giả.

Câu 27: Ngày 25 tháng 6 năm 2019, Quốc hội Việt Nam ban hành Luật gì quy định quyền tác giả đối với tác phẩm?

- A. Luật tác giả. B. Luật sở hữu. C. Luật sở hữu trí tuệ. D. Luật trí tuệ.

Câu 28: Luật Sở hữu trí tuệ bao gồm quyền thân nhân và quyền:

- A. Sở hữu. B. Trí tuệ. C. Tài sản. D. Giá trị.

Câu 29: Hoạt động nào dưới đây vi phạm bản quyền?

- A. Mạo danh tác giả.
B. Sửa chữa, chuyển thể phần mềm mà không được phép của tác giả.
C. Sử dụng phần mềm lậu.
D. Cả 3 ý trên.

Câu 30: Trong tin học, mua phần mềm ... mua quyền sử dụng. Chọn từ còn thiếu trong câu trên?

- A. Giống B. Khác C. Phân biệt D. Là cách

Câu 31: Khi đưa tin lên mạng xã hội, đáp ứng các yêu cầu về an ninh mạng. Yêu cầu nào trái với quy định an ninh mạng:

- A. Chính xác. B. Tính riêng tư.
C. Thích thì đăng thông tin của người khác. D. Phù hợp với văn hoá.

Câu 32: 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.

Câu 33: Chỉ mua quyền sử dụng thì người mua có thể làm gì đối với sản phẩm?

- A. Chỉ sử dụng. B. Kinh doanh. C. Bán. D. Không thể tác động gì.

Câu 34: 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 35: Có mấy loại đồ họa cơ bản?

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

Câu 36: Trong đồ họa điểm ảnh, hình ảnh được tạo thành từ các:

- A. Chấm ảnh. B. Khung ảnh. C. Điểm ảnh. D. Màu ảnh.

Câu 37: Trong đồ họa vectơ, hình ảnh được xác định theo:

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

Câu 38: Phần mềm nào **không** là phần mềm đồ họa?

- A. Adobe Photoshop. B. GIMP. C. Inkscape. D. Word.

Câu 39: Có mấy loại phần mềm đồ họa?

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

Câu 40: Cần thiết kế một bộ sản phẩm bút, sổ danh thiếp, ... nên dùng phần mềm nào?

- A. Paint. B. Power Point. C. Inkscape. D. Photoshop.

Câu 41: Để thêm các đối tượng có sẵn trên hộp công cụ trong Inkscape cần thực hiện theo mấy bước?

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

Câu 42: Phần mềm Inkscape có sản phẩm đuôi mở rộng là:

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

Câu 43: Thanh công cụ nào được sử dụng nhiều nhất trong Inkscape?

- A. Bảng màu. B. Thanh thiết lập chế độ kết dính.
C. Thanh điều khiển thuộc tính. D. Hộp công cụ.

II. NỘI DUNG HỌC KỲ 2

1/ NỘI DUNG ÔN TẬP GIỮA HỌC KỲ 2

Câu 1: Tên nào sau đây trong ngôn ngữ Python là đặt đúng theo quy cách

- A. Bai#1 B. 1.Bai 1 C. Bai 1 D. Bai1

Câu 2: Phát biểu nào sau đây là đúng khi nói về biến?

- A. Biến là đại lượng được đặt tên, dùng để lưu trữ giá trị và giá trị có thể được thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
B. Biến là đại lượng bất kì.
C. Biến là đại lượng không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
D. Biến là đại lượng được đặt tên, dùng để lưu trữ giá trị và giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

Câu 3: Phát biểu nào sau đây là đúng khi nói về “hằng”?

- A. Hằng là đại lượng thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
B. Hằng là các đại lượng có giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình. Bao gồm: Hằng số học, hằng logic, hằng xâu.
C. Hằng là đại lượng bất kì.
D. Hằng không bao gồm: số học và logic.

Câu 4: Hãy cho biết biểu diễn nào dưới đây **không** phải là biểu diễn hằng trong Python:

- A. 'bai1' B. 23 C. True D. 2a

Câu 5: Để chú thích 1 dòng trong python

- A. Đặt dấu # ở đầu dòng cần chú thích. B. Đặt dấu @ ở đầu dòng cần chú thích
C. Đặt dòng cần chú thích trong cặp ngoặc {} D. Đặt dấu # ở cuối dòng cần chú thích

Câu 6: Phát biểu nào sau đây là đúng khi nói về phần khai báo trong Python

- A. Nhất định phải có phần khai báo.
B. Chỉ khai báo khi dùng hàm toán học
C. Không cần có phần khai báo
D. Chỉ khai báo khi chương trình có sử dụng đến thư viện chương trình con nào đó

Câu 7: Trong Python khi cần khai báo hằng ta khai báo ở đâu?

- A. Nhất định phải khai báo ở phần đầu chương trình.
B. Khai báo ở bất kì vị trí nào trong chương trình trước khi dùng đến
C. Nhất định phải khai báo ở cuối chương trình.
D. Không cần phải khai báo

Câu 8: Thư viện math trong Python cung cấp các chương trình có sẵn để làm việc với các hàm:

- A. Kí tự B. Logic C. Số học D. Kí tự và logic

Câu 9: Trong Python khai báo hằng đúng là

- A. PI:=3.14 B. PI=3.14 C. PI:3.14 D. PI 3.14

Câu 10: Trong Python, sau khi khai báo thư viện math, để tính $\sqrt{a}$ ta dùng lệnh

- A. a.math.sqrt() B. sqrt(a) C. math.sqrt() D. math.sqrt(a)

Câu 11: Bài toán giải phương trình bậc nhất $ax+b=0$ có các biến là

- A. a,b,x B. a, b C. x D. b,x

Câu 12: Chương trình Python là một tệp văn bản có đuôi mặc định là

- A. .pas B. .py C. .exe D. .doc

Câu 13: Khi viết $t=5+6$ thì t thuộc kiểu

- A. Số nguyên B. Số thực C. Số thực D. Số phức

Câu 14: Khi viết `s='ha noi'` thì biến `s` thuộc kiểu

- A. Số nguyên B. Số thực C. Kiểu logic D. Kiểu kí tự

Câu 15: Khi viết `y=2.5` thì biến `y` thuộc kiểu

- A. Số nguyên B. Số thực C. Kiểu logic D. Số phức

Câu 16: Kiểu logic với giá trị đúng viết là

- A. False B. false C. true D. True

Câu 17: Biến `s` được dùng để chứa các kí tự trong phạm vi từ 'a' đến 'z' thì biến `s` thuộc kiểu:

- A. bool B. float C. int D. str

Câu 18: Số `b` được dùng để tính toán các số nguyên trong phạm vi từ 10 đến 200 thì `b` thuộc kiểu:

- A. bool B. float C. int D. str

Câu 19: Khi viết `x=True`, hoặc `x=False` thì `x` thuộc kiểu

- A. int B. bool C. float D. str

Câu 20: Để khai báo biến `x` kiểu thực ta viết:

- A. `x=5` B. `x=0.2` C. `x:5` D. `x==5`

Câu 21: Để khai báo biến `x` kiểu số nguyên ta viết

- A. `x=5` B. `x=0.2` C. `x:5` D. `x==5`

Câu 22: Cho đoạn chương trình sau: `a=10 print(a)` Biến `a` thuộc dữ liệu kiểu:

- A. int B. float C. bool D. str

Câu 23: Cho đoạn chương trình sau: `b=3.5 print(b)` Biến `b` thuộc dữ liệu kiểu:

- A. int B. float C. bool D. str

Câu 24: Biến `f` thuộc kiểu nguyên, cách khai báo nào sau đây là đúng:

- A. `f=True` B. `f=4.5` C. `f=8` D. `f=bool`

Câu 25: Biến `f` thuộc kiểu ký tự, cách khai báo nào sau đây là đúng:

- A. `kt=False` B. `kt="01"` C. `kt=0` D. `kt=0.1`

Câu 26: Biểu thức $[(x+y)*z]-(x^2-y^2)$ chuyển sang Python là:

- A. $((x+y)*z)-(x^2-y^2)$ B. $((x+y)*z)-(x*x-y*y)$ C. $((x+y)*z)-(x^2-y^2)$ D. $(x+y)*z-x*x-y*y$

Câu 27: Trong phép toán số học với số nguyên, phép toán lấy phần dư trong Python là

- A. % B. // C. mod D. div

Câu 28: Trong phép toán số học với số nguyên phép toán lấy phần nguyên trong Python là:

- A. % B. mod C. // D. div

Câu 29: Trong phép toán quan hệ phép so sánh bằng trong Python được viết là

- A. == B. = C. <= D. >=

Câu 30: Trong phép toán quan hệ phép khác trong Python được viết là

- A. == B. != C. # D. <>

Câu 31: `x2` được biểu diễn trong Python là

- A. `x**2` B. `x*2` C. `x2` D. `x**`

Câu 32: Trong Python câu lệnh gán có dạng

- A. <tên biến> :=<biểu thức> B. <tên biến> =<biểu thức> C. <tên biến> ==<biểu thức> D. <tên biến> !=<biểu thức>

Câu 33: Trong Python khi viết `x+=2` có nghĩa là

- A. Giảm `x` đi 2 đơn vị B. Tăng `x` lên 2 đơn vị C. Tăng `x` lên 1 đơn vị D. `x` giữ nguyên giá trị

Câu 34: Biểu thức căn bậc hai của $(a+b)$ chuyển sang Python là

- A. `sqrt(a+b)` B. `sqr(a+b)` C. `math.sqrt(a+b)` D. `a+b`

Câu 35: Trong Python, để nhập vào số nguyên `n` từ bàn phím, ta dùng lệnh sau

- A. `n = int(input("Nhập số nguyên n= "))` B. `n = (input("Nhập số nguyên n= "))`
C. `n = int("Nhập số nguyên n= ")` D. `n = ("Nhập số nguyên n= ")`

Câu 36: Trong Python, để nhập vào số thực `n` từ bàn phím, ta dùng lệnh sau

A. `n = int(input("chuỗi thông báo: "))`

B. `n = float(input("Nhập số thực n= "))`

C. `n = input("Nhập số thực n= ")`

D. `float(input("Nhập số thực n= "))`

Câu 37: Để nhập vào ba số nguyên a, b, c từ bàn phím ngăn cách nhau bởi 1 dấu cách, ta có thể dùng lệnh sau:

A. `a, b, c = int(input("Hãy nhập số nguyên: "))`

B. `a, b, c = map(int, input("Hãy nhập số nguyên: ").split())`

C. `a, b, c = map(float, input("Hãy nhập số nguyên: ").split())`

D. `a, b, c = float(input("Hãy nhập số nguyên: "))`

Câu 38: Để đưa dữ liệu ra màn hình, Python cung cấp hàm chuẩn:

A. `print(<danh sách kết quả ra>)`

B. `cout(<danh sách kết quả ra>)`

C. `write(<danh sách kết quả ra>)`

D. `<<(<danh sách kết quả ra>)`

Câu 39: Để giữ cho con trỏ **không** chuyển xuống đầu dòng tiếp theo ta có thể dùng lệnh sau:

A. `print(<danh sách kết quả ra>)`

B. `cout<<(<danh sách kết quả ra>, end="")`

C. `write(<danh sách kết quả ra>, end="")`

D. `print(<danh sách kết quả ra>, end="")`

Câu 40: Để đưa ra màn hình dòng chữ "xin chào" trong Python ta dùng lệnh

A. `print(xin chao)`

B. `print('xin chao')`

C. `input('xin chao')`

D. `input (xin chao)`

Câu 41: Để nhập vào 2 số thực a,b mỗi số trên 1 dòng trong Python ta dùng lệnh:

A. `a=int(input()) b=int(input())`

B. `a=float(input()) b=float(input())`

C. `a,b=map(int,input().split())`

D. `a,b=map(float,input().split())`

Câu 42: Để đưa ra màn hình số 3,4 mỗi số trên 1 dòng ta dùng lệnh:

A. `print('3,4')`

B. `print('3',end="")Print('4')`

C. `print('3') print('4')`

D. `print('3') ('4')`

Câu 43: Cho đoạn lệnh sau: `n=input("Hãy nhập n: ")`. Cho biết kiểu dữ liệu của n

A. int

B. bool

C. float

D. str

Câu 44: Xác định kiểu của các biểu thức sau: a) `"15 + 20 - 7"` b) `13 != 8+5`

A. a - số thực; b- số nguyên

B. a - ký tự; b- logic

C. a - số nguyên; b- ký tự

D. a - ký tự; b- số thực

Câu 45: Cho biết kết quả của a) `str(12+34)` b) `float("15.5")`

A. a) 12+34 và b)15.5

B. a) 36 và b)'15.5'

C. a) '12+34' và b) 15,5

D. a) '36' và b)15.5

Câu 46: Lệnh để kiểm tra kiểu dữ liệu của biến n là

A. `n=input('Kiểm tra n: ') type(n)`

B. `type(n)`

C. `n= print('Kiem tra n:') D. n.type()`

Câu 47: Cho biết kết quả của lệnh của biểu thức: $(x/y)/(2*x-2*y)$ với $x=4$ và $y=2$

A. 0.5

B. 4

C. 2

D. 1.5

Câu 48: Cho biết kết quả của biểu thức sau: $(x\%y)/(2x+2y)\neq 0$ với $x=1$ và $y=2$

A. False

B. 0

C. True

D. 1

Câu 49:
$$\frac{-b + \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$$
 Cho biết biểu diễn của công thức: `Img_1` trong Python

A. `(-b+math.sqrt(b*b -4*a*c))/(2*a)`

B. `(-b+math.sqr(b*b -4*a*c))/(2*a)`

C. `(-b-math.sprrt(b*b -4*a*c))/(2*a)`

D. `(-b+b*b -4*a*c)/(2*a)`

Câu 50: Cấu trúc của rẽ nhánh dạng thiếu trong ngôn ngữ lập trình Python là:

A. **if<điều kiện>:**

B. `if<điều kiện>`

C. `if<điều kiện>`

D. `if<điều kiện>:`

`then:`

<câu lệnh>

`<câu lệnh>`

`<câu lệnh>`

`<câu lệnh>`

Câu 51: Cấu trúc của rẽ nhánh dạng đủ trong ngôn ngữ lập trình Python là:

A. if<điều kiện>:	B. if<điều kiện>:	C. if<điều kiện>	D. if<điều kiện>
<Câu lệnh 1>	<Câu lệnh 1>	<Câu lệnh 1>	<Câu lệnh 1>
else	else:	else	else:
<Câu lệnh 2>	<Câu lệnh 2>	<Câu lệnh 2>	<Câu lệnh 2>

Câu 52: Trong cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu câu lệnh <câu lệnh> được thực hiện khi:

- A. Điều kiện sai. **B. Điều kiện đúng.** C. Điều kiện bằng 0. D. Điều kiện khác 0.

Câu 53: Trong cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ câu lệnh <câu lệnh 1> được thực hiện khi nào?

- A. Điều kiện sai. **B. Điều kiện đúng.** C. Điều kiện bằng 0. D. Điều kiện khác 0.

Câu 54: Trong cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ câu lệnh <câu lệnh 2> được thực hiện khi nào?

- A. Điều kiện sai.** B. Điều kiện đúng. C. Điều kiện bằng 0. D. Điều kiện khác 0.

Câu 55: Trong các phát biểu sau, phát biểu nào sử dụng câu lệnh rẽ nhánh dạng thiếu?

- A. a là số chẵn. B. Điều kiện cần để a là số chẵn là a chia hết cho 2.
C. a là số chẵn khi a chia hết cho 2. **D. Nếu a chia hết cho 2 thì a là số chẵn.**

Câu 56: Trong các phát biểu sau, phát biểu nào sử dụng câu lệnh rẽ nhánh dạng đủ trong Python?

- A. Nếu a chia hết cho 2 thì a là số chẵn, ngược lại a là số lẻ.**
B. Số a chia hết cho 2 thì a là số chẵn.
C. a là số chẵn khi a chia hết cho 2.
D. Điều kiện cần để a là số chẵn là a chia hết cho 2.

Câu 57: Cho đoạn chương trình sau:

a=2

b=3

if a>b:

a=a*2

else:

b=b*2

Sau khi thực hiện đoạn chương trình trên giá trị của b là:

- A. 4 B. 2 C. 6 D. Không xác định

Câu 58: Để đưa ra số lớn nhất trong 2 số a, b ta viết câu lệnh như thế nào?

- A. if a<b: B. if a=b: C. if a>b: D. if a>b:

Print(a) Print(a) **print(a)** Print(a)

else: else: **else:**

Print(b) Print(b) **print(b)**

Câu 59: Cho đoạn chương trình sau:

x=10

y=3

d=0

if x%y==0:

d=x//y

Sau khi thực hiện đoạn chương trình trên giá trị của d là:

- A. 3 B. 1 C. 0 D. Không xác định

Câu 60: Cấu trúc lặp với số lần biết trước có dạng:

- A. for <biến đếm> in range([giá trị đầu], <giá trị cuối>, [bước nhảy]): B. for <biến đếm> in range([giá trị đầu], <giá trị cuối>, [bước nhảy]):

<lệnh>

- C. for <biến đếm> in range([giá trị đầu], <giá trị cuối>, [bước nhảy]) D. for <biến đếm> in range([giá trị đầu] to <giá trị cuối>, [bước nhảy]):

<lệnh>

<lệnh>

Câu 61: Cho đoạn lệnh sau:

for i in range(5):

print(i)

Trên màn hình i có các giá trị là:

- A. 0 1 2 3 4 5 B. 1 2 3 4 5 C. 0 1 2 3 4 D. 1 2 3 4

Câu 62: Cho đoạn lệnh sau:

```
for i in range(1,5):
```

```
print(i)
```

Trên màn hình i có các giá trị là:

A. 0 1 2 3 4 5

B. 1 2 3 4 5

C. 0 1 2 3 4

D. 1 2 3 4

Câu 63: cho đoạn chương trình sau:

```
s=0
```

```
for i in range(6):
```

```
s=s+i
```

Sau khi thực hiện đoạn chương trình trên giá trị của s là:

A. 1

B. 15

C. 6

D. 21

2/ NỘI DUNG ÔN TẬP CUỐI HỌC KỲ 2

Câu 1: Biến chạy trong vòng lặp for i in range(<giá trị cuối>) tăng lên mấy đơn vị sau mỗi lần lặp?

A. 1.

B. 2.

C. 0.

D. Tất cả đều sai.

Câu 2: Trong Python, câu lệnh nào dưới đây được viết đúng để in xâu 10 ký tự “A”?

A. for i in range(10): prin(“A”)

B. for i in range(10): print(“A”)

C. for i in range(10): print(A)

D. for i in range(10) print(“A”)

Câu 3: Trong câu lệnh lặp:>>>j = 0 >>>for j in range(10): print("A")

Khi kết thúc câu lệnh trên lệnh có bao nhiêu chữ “A” xuất hiện?

A. 10 lần.

B. 1 lần.

C. 5 lần.

D. Không thực hiện.

Câu 4: Xác định số vòng lặp cho bài toán: tính tổng các số nguyên từ 1 đến 100?

A. 1.

B. 100.

C. 99.

D. Tất cả đều sai.

Câu 5: Đoạn chương trình sau giải bài toán nào?>>>t = 0 >>>for i in range(1, 101):if(i % 3 == 0 and i % 5 == 0):

```
t = t + i
```

```
>>>print(t)
```

A. Tính tổng các số chia hết cho 3 hoặc 5 trong phạm vi từ 1 đến 100.

B. Tính tổng các số chia hết cho 3 hoặc 5 trong phạm vi từ 1 đến 101.

C. Tính tổng các số chia hết cho 3 và 5 trong phạm vi từ 1 đến 101.

D. Tính tổng các số chia hết cho 3 và 5 trong phạm vi từ 1 đến 100.

Câu 6: Cho biết kết quả khi chạy đoạn chương trình sau:>>>s = 0 >>>for i in range(3): >>>print(s)s = s+2*i

A. 12.

B. 10.

C. 8.

D. 6.

Câu 7: Trong Python, đoạn chương trình sau đưa ra kết quả gì?>>>for i in range(10, 0, -1):print(i, ‘ ’)

A. 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

B. Đưa ra 10 dấu cách.

C. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10.

D. Không đưa ra kết quả gì.

Câu 8: Cho đoạn chương trình python sau:>>>Tong = 0 >>>while Tong < 10:Tong = Tong + 1

Sau khi đoạn chương trình trên được thực hiện, giá trị của tổng bằng bao nhiêu:

B. Dữ liệu kiểu mảng là tập hợp các phần tử có thứ tự và mỗi một phần tử trong mảng có thể có các kiểu dữ liệu khác nhau.

C. Dữ liệu kiểu mảng là tập hợp các phần tử có thứ tự và mọi phần tử phải có cùng một kiểu dữ liệu.

D. Tất cả ý trên đều sai.

Câu 19: Cách khai báo biến mảng sau đây, cách nào sai?

A. `ls = [1, 2, 3]`

B. `ls = [x for x in range(3)]`

C. `ls = [int(x) for x in input().split()]`

D. `ls = list(3).`

Câu 20: Cho khai báo mảng sau: `A = list("3456789")`

Để in giá trị phần tử thứ 2 của mảng một chiều A ra màn hình ta viết:

A. `print(A[2]).`

B. `print(A[1]).`

C. `print(A[3]).`

D. `print(A[0]).`

Câu 21: Giả sử có một list: `i = [2, 3, 4]`. Nếu muốn in list này theo thứ tự ngược lại ta nên sử dụng phương pháp nào sau đây?

A. `print(list(reversed(i))).` B. `print(list(reverse(i))).` C. `print(reversed(i)).` D. `print(reversed(i)).`

Câu 22: Đối tượng dưới đây thuộc kiểu dữ liệu nào? `A = [1, 2, '3']`

A. list.

B. int.

C. float.

D. string.

Câu 23: Phương thức nào sau đây dùng để thêm phần tử vào list trong python?

A. `abs().`

B. `link().`

C. `append().`

D. `add().`

Câu 24: Danh sách A sẽ như thế nào sau các lệnh sau? `>>> A = [2, 3, 5, 6] >>> A.append(4) >>> del(A[2])`

A. 2, 3, 4, 5, 6, 4.

B. 2, 3, 4, 5, 6.

C. 2, 4, 5, 6.

D. 2, 3, 6, 4.

Câu 25: Kết quả của chương trình sau là gì?

```
>>>A = [2, 3, 5, "python", 6] >>>A.append(4) >>>A.append(2) >>>A.append("x")
```

```
>>>del(A[2]) >>>print(len(A))
```

A. 5.

B. 6.

C. 7.

D. 8.

Câu 26: Cho `arr = ['xuan', 'hạ', 1.4, 'đông', '3', 4.5, 7]`. Đây là giá trị của `arr[3]`?

A. 1.4.

B. 'đông'.

C. 'hạ'.

D. 3.

Câu 27: Lệnh nào để duyệt từng phần tử của danh sách?

A. for.

B. while – for.

C. for kết hợp với lệnh range().

D. while kết hợp với lệnh range().

Câu 28: Lệnh xóa một phần tử của một danh sách A có chỉ số i là:

A. `list.del(i).`

B. `del[i]`

C. `del(i)`

D. `del A[i]`

Câu 29: Chương trình sau thực hiện công việc gì?

```
>>> S = 0 >>> for i in range(len(A)): >>> print(S)
```

```
if A[i] > 0:
```

```
S = S + A[i]
```

A. Duyệt từng phần tử trong A.

B. Tính tổng các phần tử trong A.

C. Tính tổng các phần tử không âm trong A.

D. Tính tổng các phần tử dương trong A.

Câu 30: Toán tử nào dùng để kiểm tra một giá trị có nằm trong danh sách không?

A. in.

B. int.

C. range.

D. append.

Câu 31: Kết quả của chương trình sau là gì?

```
>>>A = [1, 2, 3, 4, 5, 6, 5] >>>for k in A:
```

print(k, end = " ")

A. 1 2 3 4 5 6

B. 1 2 3 4 5 6 5

C. 1 2 3 4 5

D. 2 3 4 5 6 5.

Câu 32: Ngoài việc kết hợp lệnh for và range để duyệt phần tử trong danh sách, có thể sử dụng câu lệnh nào khác?

A. int.

B. while.

C. in range.

D. in

Câu 33: Giả sử A = ['a', 'b', 'c', 'd', 2, 3, 4]. Các biểu thức sau trả về giá trị đúng hay sai?

>>>6 in A >>>'a' in A

A. True, False.

B. True, False.

C. False, True.

D. False, False.

Câu 34: Lệnh nào sau đây xóa toàn bộ danh sách?

A. clear().

B. exit().

C. remove().

D. del().

Câu 35: Sau khi thực hiện các câu lệnh sau, mảng A như thế nào?

>>> A = [1, 2, 3, 4, 5] >>> A.remove(2) >>> print(A)

A. [1, 2, 3, 4].

B. [2, 3, 4, 5].

C. [1, 2, 4, 5].

D. [1, 3, 4, 5].

Câu 36: Phần tử thứ bao nhiêu trong mảng A bị xóa?

>>> A = [10, 20, 3, 30, 20, 30, 20, 6, 3, 2, 8, 9] >>> A.remove(3) >>> print(A)

A. 2.

B. 3.

C. 8.

D. 4.

Câu 37: Kết quả khi thực hiện chương trình sau?

>>> A = [1, 2, 3, 5] >>> A.insert(2, 4) >>> print(A)

A. 1, 2, 3, 4.

B. 1, 2, 4, 3, 5.

C. 1, 2, 3, 4, 5.

D. 1, 2, 4, 5.

Câu 38: Danh sách A trước [1, 3, 5, 0] và sau lệnh insert() là [1, 3, 4, 5, 0]. Lệnh đã dùng là lệnh gì?

A. insert(2, 4).

B. insert(4, 2).

C. insert(3, 4).

D. insert(4, 3).

Câu 39: Trong Python, câu lệnh nào dùng để tính độ dài của chuỗi?

A. len(s)

B. length(s)

C. s.len()

D. s.length()

Câu 40: Có bao nhiêu chuỗi ký tự nào hợp lệ? <1> "123_@##" <2> "hoa hau" <3> "346h7g84jd" <4> python <5> "01028475" <6> 123456

A. 5.

B. 6.

C. 4.

D. 3

Câu 41: Chuỗi "1234%^%TFRESDRG" có độ dài bằng bao nhiêu?

A. 16.

B. 17.

C. 18.

D. 15.

Câu 42: Phát biểu nào sau đây là sai?

A. Có thể truy cập từng ký tự của chuỗi thông qua chỉ số.

B. Chỉ số bắt đầu từ 0.

C. Có thể thay đổi từng ký tự của một chuỗi.

D. Python không có kiểu dữ liệu ký tự.

Câu 43: Sau khi thực hiện lệnh sau, biến s sẽ có kết quả là:

>>>s1="3986443" >>>s2="" >>>for ch in s1: >>>print(s2)

if int(ch) % 2 == 0:

s2 = s2 + ch

A. 3986443.

B. '8644'.

C. '39864'.

D. 443.

Câu 44: Biểu thức sau cho kết quả đúng hay sai?

>>>S1 = "12345" >>> S2 = "3e4r45" >>>S3 = "45" >>> S3 in S1 >>>S3 in S2

A. True, False. B. True, True. C. False, False. D. False, True.

Câu 45: Chương trình sau cho kết quả là bao nhiêu?

```
>>>name = "Codelearn" >>>print(name[0])
```

A. "C". B. "o". C. "c". D. Câu lệnh bị lỗi.

Câu 46: Kết quả của chương trình sau là bao nhiêu?

```
>>> s = "0123145" >>> s[0] = '8' >>> print(s[0])
```

A. '8'. B. '0'. C. '1'. D. Chương trình bị lỗi.

Câu 47: Kết quả của chương trình sau là bao nhiêu?

```
>>> s = "abcdefg" >>> print(s[2])
```

A. 'c'. B. 'b'. C. 'a'. D. 'd'

Câu 48: Chương trình trên giải quyết bài toán gì?

```
>>>s = "" >>>for i in range(10): >>>print(s)
```

```
s = s + str(i)
```

A. In một chuỗi kí tự từ 0 tới 10. B. In một chuỗi kí tự từ 0 tới 9.
C. In một chuỗi kí tự từ 1 tới 10. D. In một chuỗi kí tự từ 1 đến 9.

Câu 49: Cho s = "123456abcdefg", s1 = "124", s2 = "235", s3 = "ab", s4 = "56" + s3

Cho biết kết quả của hai biểu thức logic sau?

```
>>>s1 in s >>> s2 in s
```

A. True, True B. True, False C. False, True D. False, False

Câu 50: Chương trình sau giải quyết bài toán gì?

```
>>>n = input("Nhập n") >>>s = "" >>>for i in range(n): >>> print(s)
```

```
if i % 2 == 0:
```

```
s. append(i)
```

A. In ra một chuỗi các số từ 0 tới n. B. Chương trình bị lỗi.
C. In ra một chuỗi các số lẻ từ 0 đến n. D. In ra một chuỗi các số chẵn từ 0 đến n – 1.

Câu 51: Sử dụng lệnh nào để tìm vị trí của một xâu con trong xâu khác không?

A. test(). B. in(). C. find(). D. split().

Câu 52: Kết quả của các câu lệnh sau là gì?

```
>>>s = "12 34 56 ab cd de " >>>print(s. find(" ")) >>>print(s.find("12")) >>>print(s. find("34"))
```

A. 2, 0, 3. B. 2, 1, 3. C. 3, 5, 2. D. 1, 4, 5.

Câu 53: Phát biểu nào sau đây là **đúng** khi nói về các phương thức trong python?

A. Python có một lệnh đặc biệt dành riêng cho xâu kí tự.
B. Cú pháp của lệnh find là: <xâu mẹ>. Find(<xâu con>).
C. Lệnh find sẽ tìm vị trí đầu tiên của xâu con trong xâu mẹ.
D. Câu lệnh find có một cú pháp duy nhất.

Câu 54: Lệnh sau trả lại giá trị gì?

```
>>> "abcdabcd".find("cd") >>> "abcdabcd".find("cd", 4)
```

- A. 2, 6. B. 3, 3. C. 2, 2. D. 2, 7.

Câu 55: Lệnh nào sau đây dùng để tách chuỗi:

- A. split() B. join() C. remove() D. copy().

Câu 56: Kết quả của chương trình sau là gì?

```
>>>> s = "Một năm có bốn mùa" >>>> s.split() >>>> st = "a, b, c, d, e, f, g, h" >>>> st.split()
```

- A. 'Một năm có bốn mùa', ['a', 'b', 'c', 'd', 'e', 'f', 'g', 'h'].
B. ['Một', 'năm', 'có', 'bốn', 'mùa'], ['a', 'b', 'c', 'd', 'e', 'f', 'g', 'h'].
C. 'Một năm có bốn mùa', 'abcdefgh'
D. ['Một', 'năm', 'có', 'bốn', 'mùa'], 'abcdefgh'.

Câu 57: Chọn phát biểu sai trong các phát biểu sau:

- A. Lệnh join() nối các phần tử của một danh sách thành một chuỗi, ngăn cách bởi dấu cách.
B. Trong lệnh join, kí tự nối tùy thuộc vào câu lệnh.
C. split() có tác dụng tách chuỗi.
D. Kí tự mặc định để phân cách split() là dấu cách.

Câu 58: Kết quả của chương trình sau là gì?

```
>>>a = "Hello" >>>b = "world" >>>c = a + " " + b >>>print(c)
```

- A. hello world. B. Hello World. C. Hello word. D. Helloworld.

Câu 59: Hoàn thành câu lệnh sau để in ra chiều dài của chuỗi:

```
>>>x = "Hello World" >>>print(...)
```

- A. x. len(). B. len(x). C. copy(x). D. x. length().

Câu 60: Cho chuỗi s = "1, 2, 3, 4, 5". Muốn xóa bỏ kí tự "," và thay thế bằng dấu " " ta sử dụng lần lượt những câu lệnh nào?

- A. remove() và join(). B. del() và replace(). C. split() và join(). D. split() và replace().

Câu 61: Cho chuỗi s = "Python". Muốn chuyển thành chuỗi s = "P y t h o n" ta cần làm sử dụng những câu lệnh:

- A. split() và join(). B. split() và replace(). C. del() và replace(). D. replace().

Câu 62: Chọn phát biểu sai trong các phát biểu sau:

- A. Lệnh print() thực hiện việc in ra màn hình.
B. Lệnh input() thực hiện yêu cầu nhập vào một biểu thức, số hay một chuỗi bất kì.
C. Lệnh type() trả lại kiểu dữ liệu của biểu thức trong ngoặc.
D. Lệnh str() chuyển đối tượng đã cho thành chuỗi.

Câu 63: Phát biểu đúng trong các phát biểu sau là:

- A. Lệnh float() trả về số nguyên từ số hoặc chuỗi biểu thức.
B. Có ít hàm có sẵn được xây dựng trong python.
C. Lệnh bool() chuyển một giá trị sang Boolean.
D. Lệnh input() có thể nhập vào một số nguyên mà không cần chuyển đổi kiểu.

Câu 64: Phát biểu đúng trong các phát biểu sau là:

- A. Lệnh float() trả về số nguyên từ số hoặc chuỗi biểu thức.
B. Có ít hàm có sẵn được xây dựng trong python.
C. Lệnh bool() chuyển một giá trị sang Boolean.

D. Lệnh input() có thể nhập vào một số nguyên mà không cần chuyển đổi kiểu.

Câu 65: Hàm sau có chức năng gì?

```
>>>def sum(a, b):
```

```
print("sum = " + str(a + b))
```

A. Trả về tổng của hai số a và b được truyền vào. **B.** Trả về hai giá trị a và b.

C. Tính tổng hai số a và b.

D. Tính tổng hai số a và b và hiển thị ra màn hình.

Câu 66: Chương trình sau bị lỗi ở dòng lệnh thứ bao nhiêu?

```
>>>def add(a, b): >>>add(1, 2) >>>add(5, 6)
```

```
x = a + b
```

```
return(x)
```

A. 2.

B. 3.

C. 1.

D. Không bị lỗi.

Câu 67: Chương trình sau bị lỗi ở dòng lệnh thứ bao nhiêu?

```
>>>def add(a, b) >>>x = int(input("Nhập số thứ nhất:")) >>>y = int(input("Nhập số thứ hai:"))
```

```
sum = a + b
```

```
return sum
```

```
>>>tong = add(x, y) >>>print("Tổng là: " + str(tong))
```

A. 1.

B. 2.

C. 3.

D. 4.

Câu 68: Điền vào (...) để tìm ra số lớn nhất trong 3 số nhập vào:

```
>>>def find_max(a, b, c):
```

```
max = a
```

```
if (...): max = b
```

```
if (...): max = c
```

```
return max
```

A. max < b, max < c **B.** max <= b, max < c **C.** max < b, max <= c **D.** max <= b, max <= c

Câu 69: Bài tự luận 1:Viết chương trình nhập x từ bàn phím. Tính $S1=2^x+3^x+4^x+5^x$. In x, S1 ra màn hình

Bài tự luận 2: Viết hàm in ra bảng cửu chương của một số n. Sau đó viết lệnh có sử dụng gọi hàm bảng cửu chương từ 2 đến 5

Câu 70: Bài tự luận 1:Viết chương trình nhập y từ bàn phím. Tính $S2=4!+5!+6!+y!$. In y, S2 ra màn hình.

Bài tự luận 2: Viết hàm in ra bảng cửu chương của một số n. Sau đó viết lệnh có sử dụng gọi hàm bảng cửu chương từ 6 đến 9