

NỘI DUNG ĐỀ CƯƠNG ÔN THI CUỐI KỲ II

I. Học sinh ôn tập lại kiến thức đã học từ bài 8a đến bài 14 SGK Tin Học 8

II. Một số câu hỏi dùng để tham khảo ôn tập: (HS trả lời vào vở bài tập)

Câu 1: @ là dữ liệu kiểu

- A. Xâu kí tự
- B. Kí tự
- C. Logic
- D. Số

Câu 2 Phần mềm soạn thảo văn bản cung cấp thư viện đa dạng các mẫu hình đồ họa, các chức năng để

- A. Chỉnh sửa hình ảnh
- B. Vẽ hình đồ họa trong văn bản
- C. Vẽ biểu đồ
- D. Vẽ bảng

Câu 3 Đầu trang và chân trang thường được sử dụng để chứa?

- A. Chỉ có chú thích
- B. Chỉ chứa số trang
- C. Chỉ chứa tên văn bản, tên tác giả
- D. Chú thích, số trang, tên văn bản, tên tác giả

Câu 4 Để thêm đầu trang ta thực hiện

- A. Mở dải lệnh Insert, chọn lệnh Page Number
- B. Mở dải lệnh Insert, chọn lệnh Header
- C. Mở dải lệnh Insert, chọn lệnh Footer.
- D. Mở dải lệnh Home, chọn lệnh Footer

Câu 5 Đây là nhân tố đóng vai trò quan trọng trong việc thiết kế một bài trình chiếu?

- A. Nội dung
- B. Màu sắc
- C. Hình ảnh
- D. Kí tự

Câu 6 Sử dụng màu sắc phù hợp sẽ

- A. Làm cho bài trình chiếu trở nên nhàm chán
- B. Làm cho bài trình chiếu trở nên rối mắt
- C. Không tác động đến trực tiếp cảm tình của người xem
- D. Làm cho bài trình chiếu trở nên sinh động

Câu 7 Phương án nào sau đây mô tả các bước sử dụng bản mẫu?

- A. Nháy chuột chọn Design/ Themes, chọn bản mẫu
- B. Nháy chuột chọn File/ New, chọn bản mẫu
- C. Nháy chuột chọn Desigh/Variants, chọn bản mẫu
- D. Nháy chuột chọn Insert/Text, chọn bản mẫu

Câu 8 Phương án nào sau đây mô tả các bước lưu?

- A. Nháy chuột chọn Design/ Themes, chọn bản mẫu
- B. Nháy chuột chọn File/ Save, chọn save
- C. Nháy chuột chọn Desigh/Variants, chọn bản mẫu

D. Nháy chuột chọn Insert/Text, chọn bản mẫu

Câu 9 Để máy tính "hiểu" và thực hiện thuật toán thì ta cần

- A. Điều khiển máy tính
- B. Viết chương trình
- C. Giải mẫu cho máy tính
- D. Hướng dẫn cho máy tính

Câu 10 Chương trình là

- A. Dãy các thao tác điều khiển máy tính thực hiện thuật toán
- B. Dãy các lệnh điều khiển máy tính xử lý thuật toán
- C. Dãy các lệnh điều khiển máy tính giải quyết thuật toán
- D. Dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện thuật toán

Câu 11 Để chạy chương trình và xem kết quả, ta nháy chuột vào nút nào?



A



B



C



D

Câu 12 Hãy sắp xếp các bước mô tả một thuật toán pha trà mời khách theo thứ tự đúng.

- (1) Tráng ấm, chén bằng nước sôi
- (2) Rót nước sôi vào ấm và đợi khoảng 3 đến 4 phút.
- (3) Cho trà vào ấm
- (4) Rót trà ra chén để mời khách.

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

Câu 13 Trong các ngôn ngữ lập trình thì cái gì được phân loại thành kiểu logic?

- A. Kí tự
- B. Các điều kiện hay các phép so sánh
- C. Văn bản
- D. Số

Câu 14 Ngôn ngữ lập trình Scratch bao gồm

- A. Dữ liệu kiểu số
- B. Dữ liệu kiểu logic
- C. Dữ liệu kiểu chuỗi kí tự
- D. Dữ liệu kiểu số, chuỗi kí tự, logic

Câu 15 Trong các ngôn ngữ lập trình, dữ liệu được phân loại thành những kiểu khác nhau để

- A. Lưu trữ
- B. Lưu trữ và áp dụng phép toán phù hợp
- C. Áp dụng những phép toán phù hợp
- D. Dễ sử dụng

Câu 16 Mỗi kiểu dữ liệu gồm

- A. Một tập hợp giá trị
- B. Một tập hợp giá trị và một số phép toán trên những giá trị đó
- C. Một số phép toán trên những giá trị đó
- D. Một vài giá trị

Câu 17 Trong lập trình, biến được dùng để

- A. Lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình
- B. Lưu trữ giá trị không thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình
- C. Lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong khi thực hiện phép toán
- D. Lưu trữ giá trị không thể thay đổi trong khi thực hiện phép toán

Câu 18 Trong ngôn ngữ lập trình trực quan, cấu trúc rẽ nhánh được thể hiện bằng

- A. Khối lệnh chứa một điều kiện hay biểu thức logic
- B. Cách lắp ghép các khối lệnh thành phần theo đúng trình tự của các hoạt động từ trên xuống dưới
- C. Khối lệnh "lặp cho đến khi"
- D. Các lệnh theo thứ tự

Câu 19: Cấu trúc tuần tự thể hiện cách lắp ghép các khối lệnh thành phần theo trình tự nào?

- A. Từ dưới lên trên
- B. Từ trên xuống dưới
- C. Từ phải sang trái
- D. Từ trái sang phải

Câu 20: Trong cấu trúc rẽ nhánh thì điều kiện sẽ được nhận giá trị nào?

- A. Đúng
- B. Đúng hay sai
- C. Sai
- D. Đúng một phần

Câu 21: Cấu trúc lặp có dạng nào dưới đây?

- A. Lặp với số lần cố định trước
- B. Lặp vô hạn
- C. Lặp có điều kiện
- D. Có thể là lặp với số lần cố định; lặp vô hạn; lặp có điều kiện

Câu 22: Cấu trúc lặp nào sau đây không được cho trước trong các nhóm lệnh của Scratch?

- A. Lặp một khối lệnh với số lần định trước
- B. Lặp với điều kiện được kiểm tra trước khi thực hiện khối lệnh
- C. Lặp một khối lệnh vô hạn lần
- D. Lặp với điều kiện được kiểm tra sau khi thực hiện khối lệnh

Câu 23: Tin học trong bảng sau là dữ liệu thuộc kiểu gì?

Dữ liệu	Kiểu dữ liệu
Tin học	Số
3.141592	Văn bản

- A. Số
- B. Văn bản
- C. Kí tự
- D. Hình ảnh

**BGH XÁC NHẬN
PHÓ HIỆU TRƯỞNG**

TTCM

Tạ Thúy Hà

Đỗ Thị Hợp