

Họ và tên: Lớp:

Mã đề 001

ĐIỂM	LỜI PHÊ CỦA GIÁO VIÊN
------	-----------------------

I. TRẮC NGHIỆM: (7,0 điểm) Em hãy chọn phương án trả lời đúng nhất cho các câu hỏi sau:

Câu 1. Phương án nào sau đây mô tả các bước sử dụng bản mẫu:

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

Câu 2. Trong một chương trình Scratch, nếu các khối lệnh được sắp xếp theo thứ tự từ trên xuống dưới và thực hiện lần lượt từng bước, ta đang sử dụng cấu trúc nào?

- A. Cấu trúc rẽ nhánh – lựa chọn một trong hai hướng đi.
- B. Cấu trúc điều kiện – kiểm tra điều kiện trước khi thực hiện.
- C. Cấu trúc tuần tự – thực hiện các hành động theo thứ tự đã định.
- D. Cấu trúc lặp – lặp lại các hành động nhiều lần.

Câu 3. Đầu trang và chân trang thường chứa các thông tin?

- A. Ghi nội dung chính. B. Đặc biệt. C. Mới lạ. D. Ngắn gọn về văn bản.

Câu 4. Đánh dấu **X** vào cột Đúng/Sai tương ứng:

Phát biểu	Đúng	Sai
a) Phần mềm trình chiếu cung cấp sẵn các mẫu định dạng (Themes) và các bản mẫu (Template).		
b) Bản mẫu giúp người sử dụng tạo được bài trình chiếu chuyên nghiệp và không tốn thời gian.		
c) Mẫu định dạng và bản mẫu đều cung cấp sẵn bố cục, màu sắc, phông chữ, hiệu ứng, kiểu nền và cả nội dung.		
d) Bản mẫu là bản thiết kế của một hoặc một nhóm trang chiếu được lưu dưới dạng một tệp có phần mở rộng là .pptx.		

Câu 5. Điền vào chỗ trống để hoàn thành định nghĩa sau:

"Thuật toán là các bước để _____ hay giải quyết một vấn đề."

- A. nhập và xuất dữ liệu. B. giải một bài toán. C. thực hiện thao tác lặp. D. mô tả dữ liệu.

Câu 6. Hằng là gì?

- A. Giá trị luôn thay đổi.
- B. Giá trị có thể thay đổi trong khi thực hiện phép toán.
- C. Giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
- D. Giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

Câu 7. Các màu lạnh sẽ đem lại cảm giác gì cho người xem?

- A. Cảm giác lịch sự, nhẹ nhàng.

- B. Cảm giác lạnh, giúp người xem bình tĩnh, hiền hòa, lắng dịu.
- C. Cảm giác ấm áp, giúp người xem phấn chấn, hoạt bát, năng nổ.
- D. Cảm giác lịch sự, ảm áp.

Câu 8. Em hãy chọn phương án đúng:

A. Sử dụng nhiều loại phông chữ cho văn bản trên trang chiếu sẽ thu hút được sự chú ý của người nghe.

B. Sử dụng càng nhiều màu sắc cho văn bản trên trang chiếu càng giúp người nghe tập trung.

C. Văn bản trên trang chiếu càng chi tiết, đầy đủ càng tốt.

D. Văn bản trên trang chiếu cần ngắn gọn, súc tích.

Câu 9. Số 89 là dữ liệu kiểu gì?

A. Kí tự.

B. Số thập phân.

C. Xâu kí tự.

D. Số nguyên.

Câu 10. Xâu kí tự có phép toán nào dưới đây?

A. Và (and)

B. Làm tròn số.

C. So sánh bằng.

D. Kết hợp (join) nối các xâu kí tự để tạo ra xâu kí tự mới.

Câu 11. Một bài trình chiếu đẹp và chuyên nghiệp là như thế nào?

A. Có nhiều chữ.

B. Có nhiều hình ảnh.

C. Sự phối hợp hoàn hảo của nội dung, bố cục và màu sắc.

D. Cả ba đáp án trên đều đúng.

Câu 12. Em có thể cố định một số thông tin cần xuyên suốt cả văn bản bằng cách?

A. Sử dụng hình ảnh.

B. Sử dụng video.

C. Đính kèm tệp.

D. Sử dụng đầu trang và chân trang.

Câu 13. Chương trình là là gì?

A. Dãy các thao tác điều khiển máy tính thực hiện thuật toán.

B. Dãy các lệnh điều khiển máy tính xử lí thuật toán.

C. Dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện thuật toán.

D. Dãy các lệnh điều khiển máy tính giải quyết thuật toán.

Câu 14. Mô tả một thuật toán pha trà mời khách theo thứ tự.

(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. (2) - (4) - (1) - (3).

B. (1) - (3) - (4) - (2).

C. (3) - (4) - (1) - (2)

D. (1) - (3) - (2) - (4).

Câu 15. Để di chuyển nhân vật chú bộ theo một hình tam giác đều, nhân vật cần thực hiện hai hành động sau đây:

1. Di chuyển về phía trước một số bước bằng độ dài cạnh tam giác. Ví dụ, di chuyển 60 bước.

2. Quay trái 120 độ. Số bước lặp trong thuật toán trên là?

A. 2

B. 4

C. 1

D. 3

Câu 16. Trong phần mềm trình chiếu để chọn thêm thông tin về ngày/tháng trình bày ta chọn lệnh nào sau đây?

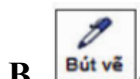
A. Date and time.

B. Slide number.

C. Footer.

D. Update automatically.

Câu 17. Để chạy chương trình và xem kết quả, ta nhấp chuột vào nút?



Câu 18. Em hãy cho biết khối lệnh sau thuộc cấu trúc rẽ nhánh dạng gì?



A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng khuyết.

B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

Câu 19. Trong lập trình, biến được dùng để làm gì?

A. Lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong khi thực hiện phép toán.

B. Lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình.

C. Lưu trữ giá trị không thể thay đổi trong khi thực hiện phép toán.

D. Lưu trữ giá trị không thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình.

Câu 20. Bài trình chiếu về chủ đề giải trí, lễ hội... nên dùng màu sắc nào?

A. Gam màu nóng.

B. Gam màu trung tính.

C. Gam màu lạnh.

D. Đen, nâu.

Câu 21. Em hãy chọn phương án **sai** trong các phương án sau:

A. Phần mềm soạn thảo văn bản không có chức năng đánh số trang tự động.

B. Đánh số trang giúp người đọc biết độ dài của văn bản (nhìn số trang cuối).

C. Phần mềm soạn thảo văn bản có chức năng đánh số trang tự động.

D. Đánh số trang cùng với mục lục, giúp người đọc dễ dàng tìm thấy các phần cụ thể của văn bản.

Câu 22. Bài trình chiếu về chủ đề giáo dục, học tập nên sử dụng gam màu nào?

A. Gam màu trung tính.

B. Gam màu lạnh.

C. Đỏ, vàng.

D. Gam màu nóng.

Câu 23. @ là dữ liệu kiểu gì?

A. Kí tự.

B. Xâu kí tự.

C. Số.

D. Logic.

Câu 24. Trong văn bản, tên gọi của đầu trang là gì?

A. Footer.

B. Blank.

C. Page Number.

D. Header.

Câu 25. Trong văn bản, tên gọi của chân trang là gì?

A. Header.

B. Blank.

C. Footer.

D. Page Number.

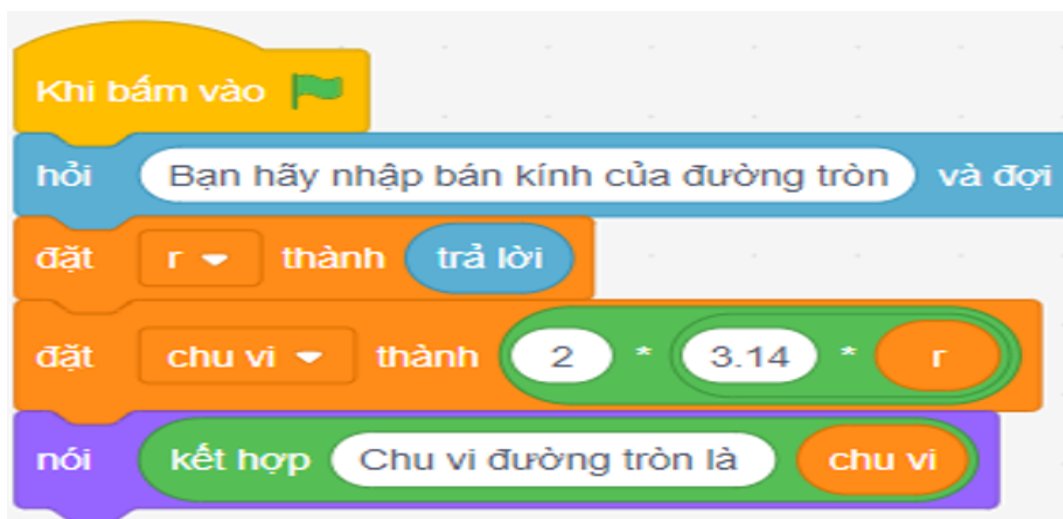
II. TỰ LUẬN(3,0 điểm)

Câu 1: (1,5 điểm) Em hãy mô tả thuật toán bằng sơ đồ khối trong trường hợp đường đi của nhân vật là một hình tứ giác đều.

Câu 2: (1,0 điểm) Em hãy chỉ ra hằng, biến, biểu thức và kiểu dữ liệu tương ứng được sử dụng trong chương trình sau?



Câu 3: (0,5 điểm) Em hãy cho biết kết quả của chương trình khi $r=30$



---HẾT---