

# ÔN TẬP HKII TIN HỌC 6

## BÀI 10: SƠ ĐỒ TƯ DUY

- **Khái niệm:** Là phương pháp trình bày thông tin trực quan để thể hiện các ý tưởng và mối liên hệ giữa chúng.
- **Cấu trúc:** \* **Chủ đề trung tâm:** Ý chính, thường nằm ở giữa.
  - **Nhánh:** Các ý triển khai từ chủ đề trung tâm (nhánh chính, nhánh phụ).
- **Quy tắc:** Sử dụng từ khóa (không dùng câu dài), hình ảnh, màu sắc và đường kẻ cong tự nhiên.

## BÀI 11: ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN

- **Định dạng kí tự:** Thay đổi phông chữ (Font), cỡ chữ (Size), màu sắc và kiểu chữ (Đậm B, Nghiêng I, Gạch chân U).
- **Định dạng đoạn văn:** \* Căn lề: Trái, phải, giữa, đều hai bên (Justify).
  - Giãn dòng và khoảng cách đoạn.
  - Thụt lề dòng đầu tiên.

## BÀI 12: TRÌNH BÀY THÔNG TIN Ở DẠNG BẢNG

- **Cấu trúc bảng:** Gồm các hàng (Row), cột (Column) và ô (Cell).
- **Thao tác cơ bản:** \* Chèn bảng: Insert -> Table.
  - Chỉnh sửa: Thêm/xóa hàng cột, thay đổi độ rộng, gộp ô (Merge Cells), tách ô (Split Cells).
- **Tác dụng:** Giúp tìm kiếm, so sánh và thống kê dữ liệu nhanh chóng.

## BÀI 13: TÌM KIẾM VÀ THAY THẾ

- **Tìm kiếm (Find - Ctrl + F):** Tìm nhanh các cụm từ trong văn bản dài.
- **Thay thế (Replace - Ctrl + H):** Thay thế cụm từ tìm được bằng cụm từ mới.
- **Chế độ Replace All:** Thay thế toàn bộ các từ khớp trong toàn bộ văn bản chỉ với một thao tác.

## BÀI 15: THUẬT TOÁN

- **Khái niệm:** Là một dãy các chỉ dẫn rõ ràng, có trình tự để từ **Đầu vào (Input)** nhận được **Đầu ra (Output)** mong muốn.
- **Cách mô tả thuật toán:**
  1. **Liệt kê các bước:** Dùng ngôn ngữ tự nhiên để viết theo thứ tự 1, 2, 3...
  2. **Sơ đồ khối:** Dùng các hình khối quy ước.
    - *Hình thoi:* Kiểm tra điều kiện (Quyết định).
    - *Hình chữ nhật:* Các bước xử lý/tính toán.
    - *Hình bình hành:* Nhập/Xuất dữ liệu.
    - *Hình oval:* Bắt đầu/Kết thúc.

## **BÀI 16: CÁC CẤU TRÚC ĐIỀU KHIỂN**

Có 3 cấu trúc cơ bản để điều khiển máy tính thực hiện thuật toán:

1. **Cấu trúc Tuần tự:** Các lệnh thực hiện lần lượt từ trên xuống dưới.
2. **Cấu trúc Rẽ nhánh:** Thực hiện lệnh dựa trên một điều kiện.
  - o *Dạng thiếu:* Nếu <điều kiện> Đúng thì <thực hiện lệnh>.
  - o *Dạng đủ:* Nếu <điều kiện> Đúng thì <lệnh 1>, ngược lại <lệnh 2>.
3. **Cấu trúc Lặp:** Thực hiện lặp lại một hoặc nhiều lệnh cho đến khi thỏa mãn điều kiện dừng. (Ví dụ: Lặp với số lần biết trước hoặc lặp cho đến khi...).

## BÀI TẬP

### PHẦN I: 40 CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM NHIỀU LỰA CHỌN

**Câu 1 (Biết):** Thành phần nào sau đây là thành phần chính của một sơ đồ tư duy?

- A. Các đoạn văn bản dài.
- B. Các bảng số liệu phức tạp.
- C. Chủ đề trung tâm và các nhánh.**
- D. Danh sách các tệp tin.

**Câu 2 (Biết):** Phần mềm nào sau đây dùng để tạo sơ đồ tư duy?

- A. Microsoft Word.
- B. MindMaple Lite.**
- C. Windows Media Player.
- D. Adobe Photoshop.

**Câu 3 (Biết):** Nút lệnh nào dùng để định dạng chữ nghiêng?

- A. I (Itali**
- c)..**
- B. B (Bol
- d)..
- C. U (Underline).
- D. A (Font Color).

**Câu 4 (Biết):** Để chèn bảng vào văn bản, em chọn thẻ nào?

- A. Home.
- B. Insert.**
- C. Layout.

D. View.

**Câu 5 (Biết):** Tổ hợp phím nào dùng để mở hộp thoại Thay thế (Replace)?

A. Ctrl + F.

**B. Ctrl + H.**

C. Ctrl + S.

D. Ctrl + P.

**Câu 6 (Biết):** Thuật toán là gì?

**A. Là một dãy các chỉ dẫn rõ ràng, có trình tự để giải quyết một công việc.**

B. Là một chương trình máy tính viết bằng ngôn ngữ Scratch.

C. Là một sơ đồ gồm nhiều hình ảnh đẹp mắt.

D. Là các con số được sắp xếp ngẫu nhiên.

**Câu 7 (Biết):** Trong sơ đồ khối, hình thoi dùng để thể hiện điều gì?

A. Bắt đầu hoặc Kết thúc.

B. Nhập hoặc Xuất dữ liệu.

**C. Kiểm tra điều kiện (Rẽ nhánh).**

D. Các bước tính toán.

**Câu 8 (Biết):** Cấu trúc nào thực hiện các lệnh lần lượt từ trên xuống dưới?

**A. Cấu trúc tuần tự.**

B. Cấu trúc rẽ nhánh.

C. Cấu trúc lặp.

D. Cấu trúc lựa chọn.

**Câu 9 (Biết):** Để định dạng màu chữ, em sử dụng nút lệnh nào trong nhóm Font?

A. Font Size.

B. Font Style.

**C. Font Color.**

D. Line Spacing.

**Câu 10 (Biết):** Giao của một hàng và một cột trong bảng được gọi là gì?

A. Dòng.

B. Cột.

**C. Ô.**

D. Khôi.

**Câu 11 (Hiểu):** Tại sao nên sử dụng từ khóa trên các nhánh của sơ đồ tư duy?

A. Để sơ đồ trông ít chữ hơn.

**B. Để não bộ dễ dàng liên tưởng, ghi nhớ và sáng tạo.**

C. Vì phần mềm không cho phép gõ câu dài.

D. Để tiết kiệm mực in.

**Câu 12 (Hiểu):** Việc căn lề đều hai bên (Justify) có tác dụng gì?

A. Làm văn bản dồn về bên trái.

B. Làm văn bản dồn về bên phải.

**C. Làm cho mép trái và mép phải của đoạn văn đều thẳng hàng.**

D. Làm cho tiêu đề nằm ở giữa trang.

**Câu 13 (Hiểu):** Chức năng "Replace All" khác chức năng "Replace" ở điểm nào?

A. Replace All dùng để xóa hết văn bản.

**B. Replace All thay thế tất cả các từ tìm được, còn Replace chỉ thay thế từng từ một.**

C. Replace All dùng để tìm ảnh, Replace dùng để tìm chữ.

D. Không có gì khác nhau.

**Câu 14 (Hiểu):** Trong sơ đồ khối thuật toán, hình chữ nhật biểu thị cho:

- A. Việc kiểm tra đúng hay sai.
- B. Các bước xử lý, tính toán hoặc gán giá trị.**
- C. Việc bắt đầu chương trình.
- D. Việc hiển thị kết quả ra màn hình.

**Câu 15 (Hiểu):** Khi nào chúng ta cần sử dụng cấu trúc lặp trong thuật toán?

- A. Khi chỉ cần thực hiện lệnh một lần duy nhất.
- B. Khi có một hoặc nhiều thao tác cần thực hiện lại nhiều lần.**
- C. Khi muốn máy tính dừng hoạt động ngay lập tức.
- D. Khi muốn chọn giữa hai phương án khác nhau.

**Câu 16 (Hiểu):** Ưu điểm lớn nhất của việc trình bày thông tin dạng bảng là gì?

- A. Làm văn bản có nhiều trang hơn.
- B. Giúp tìm kiếm, so sánh và hệ thống dữ liệu dễ dàng.**
- C. Để chèn được nhiều hình ảnh vào văn bản.
- D. Làm cho máy tính xử lý nhanh hơn.

**Câu 17 (Hiểu):** Trong cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ, nếu điều kiện SAI thì máy tính sẽ làm gì?

- A. Không làm gì cả.
- B. Thực hiện lệnh sau từ khóa "Thì".
- C. Thực hiện lệnh sau từ khóa "Ngược lại".**
- D. Quay lại bước bắt đầu.

**Câu 18 (Hiểu):** Để thay đổi phong chữ cho một đoạn văn bản đã có, bước đầu tiên em phải làm gì?

- A. Chọn nút lệnh Font.
- B. Chọn (bôi đen) đoạn văn bản đó.**

C. Nhấn phím Enter.

D. Mở một tệp mới.

**Câu 19 (Hiểu):** Màu sắc và hình ảnh trong sơ đồ tư duy có vai trò gì?

A. Chỉ để trang trí cho đẹp.

**B. Giúp phân biệt các ý và kích thích trí nhớ lâu hơn.**

C. Làm cho người xem bị phân tâm.

D. Làm tăng dung lượng tệp tin.

**Câu 20 (Hiểu):** Ý nghĩa của việc "Xác định bài toán" là gì?

**A. Tìm ra Input (đầu vào) và Output (đầu r**

**a)..**

B. Tìm xem máy tính hiệu gì.

C. Viết mã lệnh Scratch.

D. Vẽ sơ đồ tư duy cho bài toán.

**Câu 21 (Vận dụng):** Em đang viết một bài văn dài 10 trang và phát hiện mình viết sai tên nhân vật "An" thành "Anh" ở rất nhiều chỗ. Cách nhanh nhất để sửa là gì?

A. Đọc lại từ đầu và sửa bằng tay từng chữ.

B. Viết lại bài văn mới.

**C. Sử dụng chức năng Replace All trong hộp thoại Find and Replace.**

D. Sử dụng chức năng tìm kiếm Find để tìm rồi xóa đi viết lại.

**Câu 22 (Vận dụng):** Để tạo một danh sách điểm các môn học của các bạn trong lớp, cách trình bày nào là khoa học nhất?

A. Soạn thảo thành các đoạn văn bản dài.

B. Vẽ sơ đồ tư duy.

**C. Tạo bảng gồm các cột: Họ tên, Toán, Văn, Anh...**

D. Chèn nhiều hình ảnh minh họa.

**Câu 23 (Vận dụng):** Thuật toán: "Nếu trời mưa thì em đi taxi, ngược lại em đi xe đạp". Đây là cấu trúc gì?

A. Cấu trúc tuần tự.

B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.

**C. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.**

D. Cấu trúc lặp.

**Câu 24 (Vận dụng):** Bạn Lan muốn thay đổi khoảng cách giữa các dòng trong một đoạn văn bản cho thoáng hơn. Lan nên sử dụng lệnh nào?

A. Font Size.

**B. Line Spacing.**

C. Align Left.

D. Font Color.

**Câu 25 (Vận dụng):** Thuật toán: "Bước 1: Quét nhà; Bước 2: Lau nhà; Bước 3: Nghỉ ngơi". Đây là ví dụ của cấu trúc nào?

**A. Cấu trúc tuần tự.**

B. Cấu trúc rẽ nhánh.

C. Cấu trúc lặp.

D. Không phải cấu trúc điều khiển.

**Câu 26 (Vận dụng):** Khi con trỏ đang ở ô cuối cùng (góc dưới bên phải) của một bảng, nếu em nhấn phím Tab thì điều gì xảy ra?

**A. Máy tính tự động chèn thêm một hàng mới.**

B. Máy tính xóa bảng đó đi.

C. Con trỏ nhảy ra ngoài bảng.

D. Máy tính chèn thêm một cột mới.

**Câu 27 (Vận dụng):** Để tìm tất cả các từ "Học" trong văn bản mà không bị lẫn với từ "Học sinh", trong tùy chọn nâng cao em nên chọn mục nào?

A. Match case.

**B. Find whole words only.**

C. Use wildcards.

D. Sounds like.

**Câu 28 (Vận dụng):** Cho thuật toán lặp: "Chùng nào chưa quét sạch sân thì còn tiếp tục quét". Điều kiện dừng ở đây là gì?

A. Đang quét sân.

B. Sân vẫn còn bẩn.

**C. Sân đã sạch.**

D. Nghi ngơi.

**Câu 29 (Vận dụng):** Em hãy chọn phong chữ phù hợp nhất cho một văn bản hành chính chính thức?

A. Comic Sans MS.

**B. Times New Roman.**

C. Curlz MT.

D. Wingdings.

**Câu 30 (Vận dụng):** Để gộp 3 ô trong một hàng thành 1 ô duy nhất, em chọn lệnh nào?

A. Split Cells.

**B. Merge Cells.**

C. Delete Cells.

D. Insert Rows Above.

**Câu 31 (Biết):** Trong phần mềm MindMaple Lite, để tạo nhánh con cho một chủ đề, em dùng phím nào?

**A. Insert (hoặc Tab)**

**b)..**

B. Delete.

C. Esc.

D. Home.

**Câu 32 (Biết):** Định dạng đoạn văn bản không bao gồm thao tác nào?

A. Căn lề.

B. Khoảng cách dòng.

**C. Thay đổi màu sắc một kí tự.**

D. Thụt lề dòng đầu.

**Câu 33 (Biết):** Lệnh nào dùng để xóa một hàng trong bảng?

A. Delete Columns.

**B. Delete Rows.**

C. Delete Table.

D. Delete Cells.

**Câu 34 (Hiểu):** Sự khác nhau giữa thông tin Input và Output trong thuật toán là:

**A. Input là cái đã có, Output là kết quả thu được.**

B. Input là máy tính, Output là con người.

C. Input luôn là số, Output luôn là chữ.

D. Không có sự khác biệt.

**Câu 35 (Hiểu):** Tại sao cần phải mô tả thuật toán trước khi viết chương trình?

A. Để làm cho bài toán khó hơn.

**B. Để giúp người lập trình có cái nhìn rõ ràng và tránh sai sót khi viết lệnh.**

- C. Để máy tính chạy nhanh hơn.
- D. Vì phần mềm bắt buộc phải làm vậy.

**Câu 36 (Vận dụng):** "Nếu điểm trung bình  $\geq 8.0$  thì xếp loại Giỏi". Đây là cấu trúc:

**A. Rẽ nhánh dạng thiếu.**

B. Rẽ nhánh dạng đủ.

C. Cấu trúc lặp.

D. Cấu trúc tuần tự.

**Câu 37 (Vận dụng):** Thao tác nào dùng để thay đổi độ rộng của một cột trong bảng?

A. Nháy đúp vào ô.

**B. Đưa con trỏ vào biên của cột và kéo thả.**

C. Nhấn phím Space.

D. Chọn Font Size lớn hơn.

**Câu 38 (Vận dụng):** Bạn An muốn tìm từ "Tin học" nhưng kết quả trả về là "tin học". Để phân biệt chữ hoa chữ thường, An cần chọn mục nào?

**A. Match case.**

B. Match suffix.

C. Find whole words only.

D. Match prefix.

**Câu 39 (Biết):** Ngôn ngữ dùng để viết chương trình cho máy tính gọi là:

A. Ngôn ngữ tự nhiên.

**B. Ngôn ngữ lập trình.**

C. Ngôn ngữ cơ thể.

D. Ngôn ngữ sơ đồ.

**Câu 40 (Vận dụng):** Để căn tiêu đề của một bảng vào chính giữa trang giấy, em dùng lệnh:

- A. Align Left.
  - B. Align Right.
  - C. Center.**
  - D. Justify.
- 

## **PHẦN II: 20 CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM ĐÚNG/SAI**

**Câu 1:** Về sơ đồ tư duy:

- a). Sơ đồ tư duy giúp chúng ta ghi chép nhanh và sáng tạo hơn. **(Đúng)**
- b). Mỗi nhánh trong sơ đồ tư duy bắt buộc phải là một câu văn hoàn chỉnh. **(Sai)**
- c). Màu sắc trong sơ đồ tư duy chỉ dùng để trang trí, không có ý nghĩa phân loại. **(Sai)**
- d). Nhánh chính phải nối trực tiếp vào chủ đề trung tâm. **(Đúng)**

**Câu 2:** Về định dạng văn bản:

- a). Định dạng kí tự là thay đổi hình dáng của từng chữ cái. **(Đúng)**
- b). Phím tắt Ctrl + B dùng để định dạng chữ nghiêng. **(Sai)**
- c). Căn lề giữa thường dùng cho các tiêu đề bài viết. **(Đúng)**
- d). Định dạng văn bản làm thay đổi nội dung của văn bản đó. **(Sai)**

**Câu 3:** Về trình bày bảng:

- a). Một bảng chỉ có thể có tối đa 5 cột. **(Sai)**
- b). Có thể chèn thêm hàng vào phía trên hàng đang chọn. **(Đúng)**
- c). Thao tác gộp ô giúp gộp nhiều ô thành một ô duy nhất. **(Đúng)**
- d). Dữ liệu trong ô của bảng chỉ có thể là số, không thể là chữ. **(Sai)**

**Câu 4:** Về tìm kiếm và thay thế:

- a). Chức năng Find chỉ tìm được các từ tiếng Anh. **(Sai)**

- b). Chức năng Replace giúp thay thế hàng loạt lỗi chính tả giống nhau. **(Đúng)**
- c). Lệnh Replace All sẽ thay thế tất cả mà không cần hỏi lại từng từ. **(Đúng)**
- d). Tìm kiếm bằng máy tính chậm hơn tìm kiếm bằng mắt thường. **(Sai)**

**Câu 5:** Về thuật toán và cấu trúc điều khiển:

- a). Thuật toán có thể được mô tả bằng sơ đồ khối. **(Đúng)**
- b). Hình thoi trong sơ đồ khối biểu thị cho bước bắt đầu thuật toán. **(Sai)**
- c). Cấu trúc lặp giúp thực hiện các công việc lặp đi lặp lại. **(Đúng)**
- d). Một thuật toán có thể không có đầu ra (Output). **(Sai)**