

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP GIỮA HỌC KÌ 2 NH 24-25

TIN HỌC 8

I. TRẮC NGHIỆM

Câu 1. Sử dụng danh sách liệt kê có tác dụng nào sau đây trong phần mềm soạn thảo văn bản?

- A. Giúp tính toán nhanh và chính xác hơn.
- B. Giúp cho nội dung văn bản trở nên phong phú hơn.
- C. Làm cho văn bản khó hiểu và dài dòng hơn.
- D. Giúp cấu trúc văn bản rõ ràng, mạch lạc, giúp người đọc dễ theo dõi, văn bản có tính thẩm mỹ hơn.

Câu 2. Trong MS PowerPoint, phát biểu nào sau đây **SAI**?

- A. Đầu trang, chân trang có thể chứa chữ, hình ảnh, hình vẽ đồ họa và số trang (được đánh tự động).
- B. Nội dung đầu trang, chân trang chỉ xuất hiện tại trang được thực hiện thêm đầu trang, chân trang.
- C. Nếu nhập nội dung đầu trang, chân trang, sau đó thực hiện thêm đầu trang, chân trang thì nội dung đã nhập sẽ bị mất.
- D. Có thể tự thiết kế đầu trang, chân trang hoặc chọn mẫu có sẵn.

Câu 3. Trong MS PowerPoint, để thực hiện đánh số trang ở phía trên đầu trang. Em chọn lệnh nào trong bảng chọn Page Number?

- A. Bottom of Page.
- B. Top of Page.
- C. Page Margins.
- D. Footer.

Câu 4. Trong MS PowerPoint, để thực hiện đánh số trang. Em chọn lệnh nào sau đây trong nhóm lệnh Header & Footer?

- A. Page Number.
- B. Footer.
- C. Header.
- D. Table.

Câu 5. Trong MS PowerPoint, chọn phương án **SAI** khi chọn cỡ chữ, phong chữ cho bài trình chiếu.

- A. Cỡ chữ cần được sử dụng phù hợp với từng thành phần của bài trình chiếu, trang chiếu.
- B. Cỡ chữ phải phù hợp với phong chữ.
- C. Khi sử dụng cỡ chữ nhỏ, nên sử dụng phong chữ không chân, cỡ chữ lớn nên sử dụng phong chữ có chân, chỉ sử dụng phong chữ viết tay trên bài trình chiếu khi thật sự cần thiết.
- D. Không cần sử dụng cỡ chữ thống nhất cho các mục cùng mức phân cấp.

Câu 6. Trong MS PowerPoint, theo em cách sử dụng màu sắc trên trang chiếu nào sau đây là phù hợp.

- A. Chữ màu đỏ trên nền màu xanh lá.
- B. Chữ màu cam trên nền màu vàng.
- C. Chữ màu trắng trên nền màu xanh lam.
- D. Chữ màu đỏ trên nền màu cam.

Câu 7. Trong MS PowerPoint, để tạo liên kết trong trang chiếu. Em chọn lệnh nào sau đây?

- A. Hyperlink.
- B. Header & Footer.
- C. Pictures.
- D. Chart.

Câu 8. Trong MS PowerPoint, mẫu định dạng trong trang chiếu là

- A. một trang chiếu mới được tạo ra đầu tiên khi mở phần mềm trình chiếu.
- B. trang tiêu đề của bài trình chiếu.
- C. một trang chiếu có màu sắc, hình ảnh nền, phong chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, ... được thiết kế sẵn theo chủ đề.
- D. trang chiếu được tạo liên kết đến các trang web hay video.

Câu 9. Trong MS PowerPoint, thẻ lệnh nào sau đây dùng để chọn mẫu định dạng trang chiếu?

- A. Design.
- B. Insert.
- C. Animations.
- D. Slide Show.

Câu 10. Chọn phát biểu đúng về chương trình máy tính.

- A. Gồm các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình chỉ dẫn máy tính thực hiện các bước của thuật toán.
- B. Gồm các bước để thực hiện định dạng đối tượng.
- C. Liệt kê các bước thực hiện công việc nào đó.
- D. Các lệnh trong chương trình được thực hiện một cách ngẫu nhiên.

Câu 11. Trong MS PowerPoint, chọn phương án **SAI**.

- A. Có thể thay đổi được vị trí hiển thị thông tin ngày, giờ, nội dung chân trang, số trang.
- B. Thông tin thời gian, chân trang, số trang sau khi được thêm vào trang chiếu thì không chỉnh sửa hoặc xóa bỏ được.
- C. Mặc định PowerPoint cho phép thêm dấu trang (header) vào trang chiếu.
- D. Có thể thêm đầu trang cho phiên bản các trang chiếu có kèm chú thích.

Câu 12. Trong chương trình máy tính, biến được định nghĩa là

- A. là đại lượng có giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
- B. dùng để thực hiện tính toán khi chương trình bắt đầu.
- C. một vùng trong bộ nhớ, không có tên xác định và nhận được nhiều giá trị cùng một thời điểm thực hiện chương trình.
- D. một vùng trong bộ nhớ, được đặt tên và được dùng để lưu trữ dữ liệu khi thực hiện chương trình.

Câu 13. Em hãy cho biết đại lượng có giá trị không đổi khi thực hiện chương trình máy tính được gọi là gì?

- A. Biến.
- B. Kiểu dữ liệu số.
- C. Hằng.
- D. Dữ liệu kiểu logic.

Câu 14. Biến có thể nhận các kiểu dữ liệu nào sau đây?

- A. Chỉ nhận dữ liệu kiểu logic và kiểu chữ.
- B. Chỉ nhận dữ liệu kiểu số nguyên.
- C. Kiểu số, kiểu chữ, kiểu logic.
- D. Kiểu số nguyên, kiểu chữ, kiểu logic. Không nhận dữ liệu số thực.

Câu 15. Việc liệt kê các bước thực hiện một công việc nào đó. Các bước được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới được gọi là gì?

- A. Biến.
- B. Chương trình.
- C. Hằng.
- D. Thuật toán.

Câu 16. Trong Scratch lệnh nào sau đây dùng để gán giá trị cho biến?

- A.
- B.
- C.
- D.

Câu 17. Chọn phát biểu **SAI** về biến và hằng trong chương trình máy tính.

- A. Giá trị của biến có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
- B. Tại mỗi thời điểm thực hiện chương trình, biến nhớ có thể nhận cùng lúc nhiều giá trị.
- C. Hằng là đại lượng có giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
- D. Ngoài các biến có sẵn, cần phải tạo biến trước khi sử dụng.

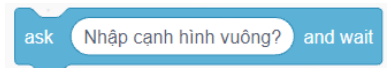
Câu 18. Trong Scratch lệnh (ask Nhập cạnh hình vuông? and wait) dùng để làm gì?

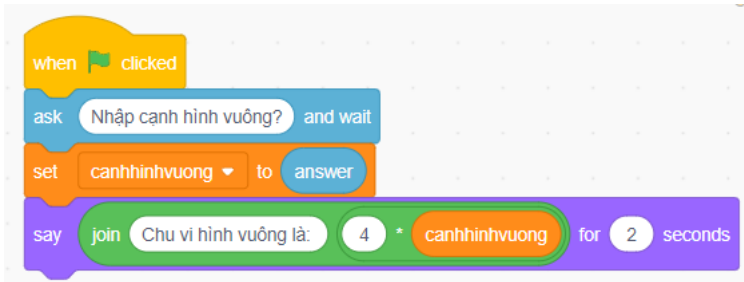
- A. In ra màn hình dòng chữ Nhập cạnh hình vuông? Và đợi người dùng nhập giá trị từ bàn phím và gõ Enter.
- B. Gán giá trị cho biến.
- C. Thực hiện biểu thức và gán giá trị cho biến.
- D. In ra màn hình dòng chữ Tên bạn là gì?

Câu 19. Trong Scratch, em hãy xác định kiểu dữ liệu của biến a sau khi thực hiện câu lệnh set a to 100

- A. Kiểu logic.
- B. Kiểu chữ.
- C. Kiểu kí tự.
- D. Kiểu số.

Câu 20. Trong Scratch, em hãy cho biết chương trình sau đây dùng để làm gì?



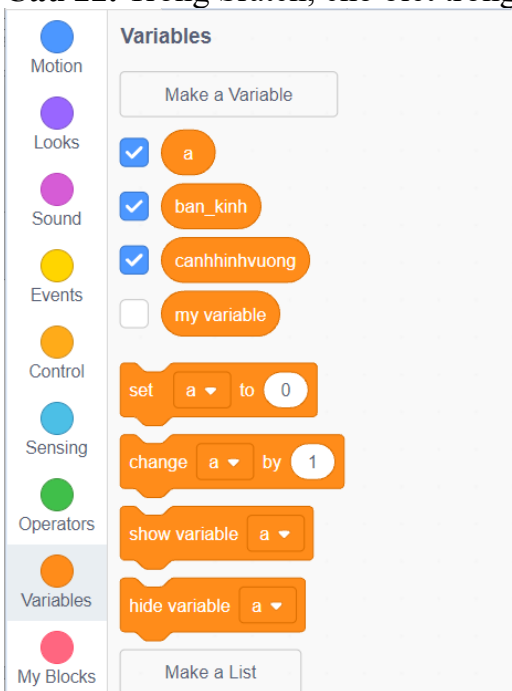


- A. Tính chu vi hình vuông.
- B. Nhập và xuất giá trị của biến canhhinhvuong.
- C. Gán giá trị của answer vào biến canhhinhvuong.
- D. Tạo một biến mới có tên là canhhinhvuong.

Câu 21. Trong Scratch lệnh nào sau đây cho biến a nhận kiểu dữ liệu là logic?

- A. set a to 200.
- B. set a to $150 > 45$.
- C. set a to Vĩnh Hưng.
- D. Set a to $2 * 3.14 * r$.

Câu 22. Trong Scratch, cho biết trong chương trình bên dưới có những biến nào?

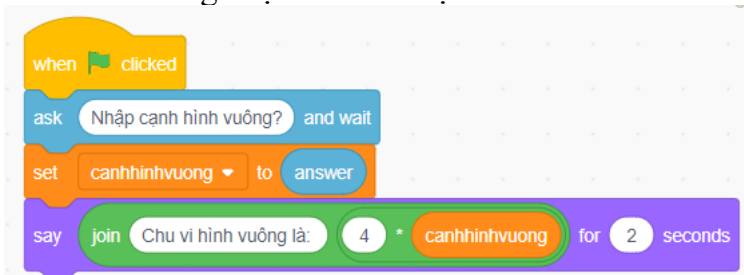


- A. Biến a, ban_kinh.
- B. Biến canhhinhvuong.
- C. Biến a, canhhinhvuong, ban_kinh.
- D. Biến a.

Câu 23. Trong Scratch, để tạo biến N em chọn nhóm lệnh nào sau đây?

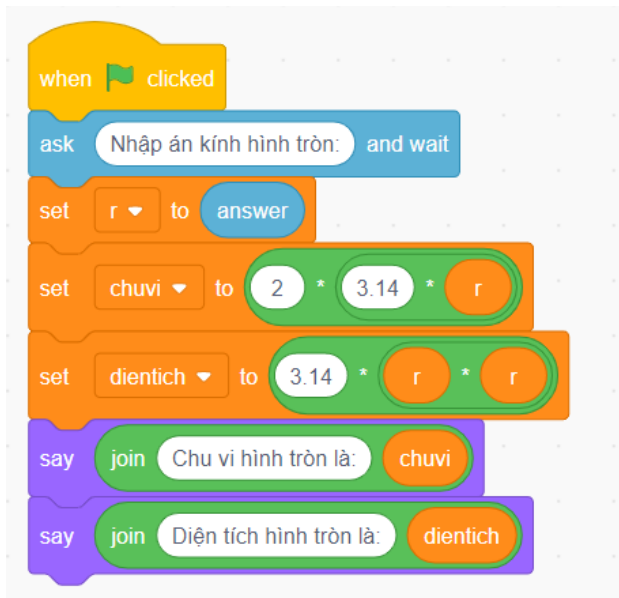
- A. Variables.
- B. Sensing.
- C. Control.
- D. Sound.

Câu 24. Trong chương trình Scratch bên dưới nếu nhập cạnh hình vuông là 2,5 thì biến canhhinhvuong nhận kiểu dữ liệu nào?



- A. Kiểu số.
- B. Kiểu chữ.
- C. Kiểu logic.
- D. Kiểu đúng, sai.

Câu 25. Trong Scratch, theo em biến chuvi thuộc kiểu dữ liệu nào khi nhập r có giá trị bằng 1?



A. Kiểu số. B. Kiểu chữ. C. Kiểu logic. D. Kiểu đúng, sai.

Câu 26. Phát biểu nào sau đây **SAI** về phần mềm trình chiếu PowerPoint.

- A. Dùng làm công cụ hỗ trợ cho trình bày.
- B. Có thể tạo các liên kết trên trang chiếu đến một trang web hoặc video.
- C. Có thể lập các công thức tính toán trên trang chiếu.
- D. Có thể sử dụng mẫu định dạng cho tất cả các trang chiếu cùng lúc.

Câu 27. Trong Scratch sắp xếp các khối lệnh sau đây thành thứ tự đúng để có một thuật toán đúng tính chu vi hình chữ nhật.



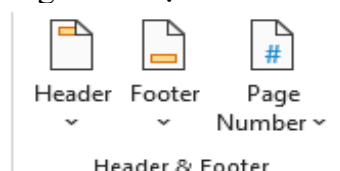
A. a-c-b-d. B. a-d-b-c. C. b-a-c-d. D. a-b-d-c.

Câu 28. Phát biểu nào đúng về sử dụng màu sắc trong trang chiếu?

- A. Nên kết hợp màu nóng với màu lạnh trên trang chiếu để làm nổi bật nội dung.
- B. Càng sử dụng nhiều màu sắc trên trang chiếu càng tốt.
- C. Các màu trắng, đen kết hợp với màu nóng hoặc màu lạnh thường tạo sự hài hòa, trang nhã.
- D. Không cần đảm bảo sự tương phản giữa màu chữ và màu nền.

II. TỰ LUẬN

Câu 1: Em hãy cho biết các lệnh trong nhóm lệnh Header & Footer có chức năng gì?



Câu 2: Trình bày các bước để tạo, huỷ bỏ liên kết đối tượng trên trang chiếu với một tệp tài liệu khác.

Câu 4: Điền các từ, cụm từ dưới đây vào chỗ chấm cho phù hợp. Chương trình; lưu trữ dữ liệu; tuần tự; từ trên xuống dưới; Biến; Thuật toán

b)..... máy tính gồm các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình chỉ dẫn máy tính thực hiện các bước của thuật toán. Các lệnh trong chương trình được thực hiện tuần tự...

Câu 5: Sử dụng phần mềm Scratch. Viết chương trình nhập vào hai số a và b, tính tích hai số a và b.

[illegible]