

Năm học 2023 - 2024

I - TRẮC NGHIỆM

Câu 1: Chương trình máy tính là:

- A. một tập hợp các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình, thể hiện theo các bước của thuật toán để máy tính "hiểu" và thực hiện
- B. một bản hướng dẫn con người sử dụng biết thực hiện công việc nào đó.
- C. hình vẽ sơ đồ khối thuật toán để cho máy tính biết cách giải quyết một công việc.
- D. chương trình trên ti vi về máy tính.

Câu 2: Trong các tên sau đây, đâu là tên của một ngôn ngữ lập trình?

- A. Scratch.
- B. Window Explorer.
- C. Excel
- D. PowerPoint.

Câu 3. Trong các câu sau, những câu nào ĐÚNG?

- A) Biến là một tên gọi đặt cho một giá trị nào đó trong chương trình?
- B) Biến là một xâu kí tự
- C) Giá trị của biến có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình
- D) Chỉ cần tạo biến cho những dữ liệu cần tính

Câu 4. Trong Scratch, câu nào dưới đây đúng?

- A) Cần tạo biến, đặt tên cho biến trước khi dùng biến trong chương trình
- B) Tất cả các biến đều dùng chung cho các nhân vật trong chương trình
- C) Tất cả các biến có giá trị thuộc kiểu dữ liệu số hoặc kiểu xâu kí tự
- D) Trong một chương trình, giá trị của một biến luôn chỉ thuộc vào một kiểu dữ liệu, không thay đổi kiểu dữ liệu

Câu 5. Trong các câu dưới đây, những câu nào sai?

- A) Điều kiện của câu lệnh rẽ nhánh trong Scratch có thể là biểu thức logic có được từ so sánh hai biểu thức số
- B) Có hai khối lệnh rẽ nhánh tương ứng với rẽ nhánh dạng khuyết và rẽ nhánh dạng đủ
- C) Có thể có một khối lệnh rẽ nhánh trong một nhánh của một khối lệnh rẽ nhánh khác (rẽ nhánh lồng trong rẽ nhánh)
- D) Khi thực hiện khối lệnh rẽ nhánh đầy đủ (If...else...) có thể không một lệnh nào trong khối rẽ nhánh này được thực hiện

Câu 6: Trong các câu sau, những câu nào SAI?

- A) Biến là đại lượng dùng để lưu trữ dữ liệu được xử lí trong chương trình.
- B) Để dùng được biến phải đặt tên cho biến.
- C) Trong nhiều ngôn ngữ lập trình khác còn có khái niệm hằng, đó là đại lượng được đặt tên và giá trị của nó không thay đổi khi chạy chương trình.
- D) Giá trị của một biến trong Scratch chỉ thuộc một trong ba kiểu dữ liệu: kiểu số hoặc kiểu xâu kí tự hoặc logic.

Câu 7. Trong các câu dưới đây, những câu nào sai?

- A) Không chỉ chương trình trong ngôn ngữ lập trình Scratch mới cần chạy thử để tìm lỗi, sửa lỗi
- B) Chỉ cần chạy thử chương trình với một bộ dữ liệu là đủ để biết chương trình có lỗi hay không
- C) Khi tách chương trình thành từng đoạn chương trình nhỏ, nếu mỗi đoạn nhỏ không có lỗi thì toàn bộ chương trình không có lỗi, bởi vậy chỉ cần chạy thử từng đoạn nhỏ đã tách ra để tìm lỗi
- D) Quan sát kết quả của các biến trong quá trình chạy chương trình có thể giúp tìm ra lỗi của chương trình

Câu 8. Trong các cách dưới đây, những cách nào KHÔNG giúp tìm lỗi một chương trình Scratch?

- A) Đọc lại chương trình để hiểu từng lệnh, từng đoạn lệnh nhằm thực hiện gì
- B) Đổi tên các biến dùng trong chương trình
- C) Chạy thử từng đoạn chương trình thực hiện một phần việc tương đối trọn vẹn, độc lập để tìm lỗi cho đoạn chương trình đó

D) Thêm một số câu lệnh Wait... để có thể quan sát được rõ hơn các kết quả trung gian trong quá trình thực hiện chương trình

Câu 9. Trong các câu dưới đây, những câu nào SAI trong Scratch?

A) Mọi câu lệnh lặp đều đúng một biểu thức logic làm điều kiện lặp

B) Có khối lệnh để thể hiện cấu trúc lặp của thuật toán

C) Có thể có một khối lệnh lặp trong các thao tác cần lặp của một khối lệnh lặp khác (cấu trúc lặp nằm trong một cấu trúc lặp khác)

D) Có thể có một khối lệnh rẽ nhánh trong các thao tác cần lặp của một khối lệnh lặp (cấu trúc rẽ nhánh nằm trong một cấu trúc lặp)

forever..

Câu 10: Con người chỉ dẫn cho máy tính thực hiện công việc như thế nào?

A. Thông qua một từ khóa.

B. Thông qua các tên.

C. Thông qua các lệnh.

D. Thông qua một lệnh.

Câu 11: Em hãy chọn phương án ghép đúng.

Thông tin số được nhiều tổ chức và cá nhân lưu trữ với dung lượng rất lớn,.....

A. được truy cập tự do và có độ tin cậy khác nhau.

B. được bảo hộ quyền tác giả và không đáng tin cậy.

C. được bảo hộ quyền tác giả và có độ tin cậy khác nhau.

D. được bảo hộ quyền tác giả và rất đáng tin cậy.

Câu 12: Dưới đây là mô tả của yếu tố nào?

Người cung cấp thông tin, có uy tín, trách nhiệm, kinh nghiệm, trình độ chuyên môn sâu về lĩnh vực của bài viết.

A. tính bản quyền.

B. tác giả.

C. độ tin cậy.

D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 13: Đặc điểm nào sau đây **không** thuộc về thông tin số?

A. Nhiều người có thể truy cập đồng thời.

B. Chỉ cho phép một người sử dụng tại một thời điểm.

C. Có công cụ hỗ trợ tìm kiếm, xử lí, chuyển đổi hiệu quả.

D. Có thể truy cập từ xa.

Câu 14: Một số yếu tố nhận biết độ tin cậy của thông tin gồm

A. tác giả, nguồn thông tin.

B. mục đích, tính cập nhật của bài viết.

C. trích dẫn nguồn thông tin trong bài viết.

D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 15: Thông tin đáng tin cậy giúp em điều gì?

A. Đưa ra kết luận đúng.

B. Quyết định hành động đúng.

C. Giải quyết được các vấn đề được đặt ra

D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 16: Thông tin không đáng tin cậy có thể là?

Máy tính ngày càng trở nên gọn nhẹ hơn, nhanh hơn, thông minh hơn bởi vì:

A. Thông tin không trung thực, mang tính chất lừa dối.

B. Thông tin đôn thổi, dẫn em đến kết luận thiếu căn cứ.

C. Thông tin thiếu kiểm chứng dẫn em đến quyết định sai lầm.

D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 17: Xác định nguồn thông tin là?

A. Thẩm quyền và uy tín của tổ chức hay cá nhân cung cấp thông tin ảnh hưởng đến giá trị và độ tin cậy của thông tin.

B. Những kết luận không có chứng cứ, cũng giống như những ý kiến mang tính chất cá nhân nên có độ tin cậy rất thấp.

C. Cả A và B.

Câu 18: Để tìm kiếm thông tin về lớp vỏ Trái Đất, em sử dụng từ khóa nào sau đây để thu hẹp phạm vi tìm kiếm?

- A. Trái Đất.
- B. Lớp vỏ Trái Đất.
- C. “lớp vỏ Trái Đất”.
- D. “lớp vỏ” + “Trái Đất”.

Câu 19: Dữ liệu được máy tính lưu trữ dưới dạng

- A. thông tin.
- B. dãy bit.
- C. số thập phân.
- D. các kí tự.

Câu 20: Dữ liệu trong máy tính được mã hoá thành dãy bit vì

- A. dãy bit đáng tin cậy hơn.
- B. dãy bit được xử lí dễ dàng hơn.
- C. dãy bit chiếm ít dung lượng nhớ hơn.
- D. máy tính chỉ làm việc với hai kí hiệu 0 và 1.

Câu 21. Hãy chọn câu trả lời đúng: Lịch sử phát triển máy tính trải qua mấy thế hệ?

- A. 3
- B. 4
- C. 5
- D. 6

Câu 22. Hãy chọn câu đúng: Theo lịch sử phát triển, máy tính cá nhân thế hệ sau so với thế hệ trước:

- A. To hơn
- B. Đẹp hơn
- C. Đắt tiền hơn
- D. Tính toán nhanh hơn

Câu 23. Hãy chọn câu trả lời đúng khi được yêu cầu nêu đặc trưng của máy tính thế hệ 4.

- A. Máy tính thế hệ thứ 4 được sản xuất sau năm 1975.
- B. Máy tính thế hệ thứ 4 dùng công nghệ mạch tích hợp.
- C. Máy tính thế hệ thứ 4 dùng công nghệ mạch tích hợp quy mô rất lớn.
- D. Máy tính thế hệ thứ 4 dùng công nghệ mạch tích hợp quy mô rất lớn và có khả năng xử lí song song của phần cứng và phần mềm Trí tuệ nhân tạo (AI).

Câu 24. Khi nêu ví dụ về sự phát triển của giao tiếp giữa người và máy tính qua các thế hệ máy tính, câu nào sau đây là SAI:

- A. Thiết bị vào ra ngày càng rẻ hơn.
- B. Thiết bị vào ra ngày càng tiện lợi hơn.
- C. Trước đây kết quả chỉ là chữ và số, hiện nay là hình ảnh trên màn hình.
- D. Trước đây chỉ có thể nhập dữ liệu bằng bàn phím, hiện nay có thể dùng nhiều thiết bị đầu vào khác nhau.

Câu 25. Hãy chọn câu SAI: Khi ở trường, em dùng máy tính để:

- A. Chơi game giải trí.
- B. Thực hành sử dụng máy tính.
- C. Cùng làm việc nhóm với các bạn.
- D. Tìm kiếm thông tin, trả lời câu hỏi trong các hoạt động theo yêu cầu của thầy cô.

Câu 26. Hãy chọn câu SAI:

- A. Thông tin số có độ tin cậy khác nhau.
- B. Thông tin số chỉ có một dạng là chuỗi các bit.
- C. Thông tin số cho đến nay đã chiếm tỉ lệ rất lớn.
- D. Thông tin số được tạo ra với tốc độ ngày càng tăng.

Câu 27. Hãy tìm câu SAI trong các liệt kê ví dụ về các công cụ xử lí:

- A. Phần mềm để tìm kiếm thông tin: Google, Bing,...
- B. Phần mềm xử lí dữ liệu chữ và số: Word, Notepad, Excel,...
- C. Phần mềm xử lí hình ảnh: Paint, PowerPoint, Photoshop, GIMP,
- D. Phần mềm trình diễn âm thanh: Windows Media Player, PowerDVD, Groove Music,...

Câu 28. Hãy chọn câu đúng trong các giải thích cho đặc điểm của thông tin số dưới đây

- A. Thông tin số chiếm tỉ lệ rất lớn vì máy tính ngày càng nhiều.
- B. Thông tin số có độ tin cậy khác nhau vì các công cụ xử lí rất đa dạng.
- C. Thông tin số được tạo ra với tốc độ ngày càng tăng vì máy tính ngày càng nhanh.
- D. Thông tin số chiếm tỉ lệ rất lớn vì việc thu nhận, xử lí, lưu trữ, truyền tải dữ liệu số bằng máy tính nhanh chóng, thuận tiện, chi phí thấp hơn nhiều so với dữ liệu dạng truyền thống trước đây.

Câu 29. Khi cần tìm hiểu về một trường THPT để chuẩn bị học tiếp sau này, em sẽ chọn thông tin từ:

- A. Facebook.
- B. Trang web chính thức của Trường.
- C. Kết quả dùng máy tìm kiếm trên Internet.
- D. Người quen biết đang làm việc ở trường đó.

Câu 30. Tìm câu SAI trong những câu sau:

- A. Không thể tìm ra cách giải quyết một vấn đề nếu chưa hiểu rõ vấn đề đó.
- B. Hợp tác với nhau sẽ có thể giải quyết vấn đề được vấn đề nhanh chóng hơn.
- C. Có thêm thông tin không giúp được gì cho giải quyết vấn đề.
- D. Có thêm kiến thức sẽ có thể tìm ra cách giải quyết vấn đề.

II - TỰ LUẬN

Câu 1: Em hãy nêu thông tin số trong xã hội có đặc điểm gì ?

Câu 2: Em hãy trình bày sơ lược lịch sử phát triển máy tính. Theo em, điều gì giúp máy tính trở nên gọn nhẹ hơn, nhanh hơn, thông minh hơn?

Câu 3: Em hãy cho biết Hằng là gì? Biến là gì? Biểu thức là gì?

Câu 4: Trình bày các kiểu dữ liệu của biến

Câu 5. Hãy chỉ ra những biểu thức viết đúng và cho biết chúng thuộc kiểu dữ liệu nào.

- 1) 90
- 2) $(m \times p/X) > 18$
- 3) $(a + b)/a - c$
- 4) “Hà Nội”

Câu 6. Hãy thể hiện các biểu thức dưới đây trong Scratch:

- 1) $5+811-921$
- 2) $2x+123$
- 3) a chia cho b dư 2
- 4) $N > 50$ và $N < 100$
- 5) “Hello!”
- 6) Dãy kí tự “Một ngày” nối với dãy kí tự “đẹp trời”

BAN GIÁM HIỆU

TỔ TRƯỞNG

NHÓM TRƯỞNG

Khúc Thị Thu Hiền

Tạ Thị Tuyết Sơn

Đào Minh Cảnh