

SỞ GD&ĐT TP. ĐÀ NẴNG
TRƯỜNG THPT TRẦN PHÚ

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP HK1 – NĂM HỌC 2023-2024
MÔN TIN HỌC LỚP 11

I. Lý thuyết (Câu hỏi dưới hình thức trắc nghiệm): 70%

Chủ đề A. Máy tính và xã hội tri thức

1. Những bộ phận chính bên trong máy tính

- Nhận diện được hình dạng của các bộ phận chính bên trong thân máy tính như CPU, RAM và các thiết bị lưu trữ.
- Mô tả được chức năng của các bộ phận chính bên trong thân máy tính như CPU, RAM và các thiết bị lưu trữ.
- Nêu được tên được đơn vị đo hiệu năng của chúng như GHz, GB,...
- Nhận biết được sơ đồ của các mạch logic AND, OR, NOT
- Giải thích được đơn vị đo hiệu năng của chúng như GHz, GB,...
- Giải thích được vai trò của các mạch logic đó trong thực hiện các tính toán nh phân.
- Tuỳ chỉnh được một vài chức năng cơ bản của máy tính và các thiết bị vào – ra thông dụng để phù hợp với nhu cầu sử dụng và đạt hiệu quả tốt hơn.

2. Chức năng và hoạt động của những thiết bị ngoại vi và thiết bị số thông dụng

- Biết được các bộ phận thân máy, bàn phím, chuột, màn hình của máy tính với nhau.
- Biết được cách kết nối các bộ phận thân máy, bàn phím, chuột, màn hình của máy tính với nhau.
- Đọc hiểu được một số điểm chính trong tài liệu hướng dẫn về thiết bị số thông dụng.
- Đọc hiểu được một số thông số cơ bản như kích thước màn hình, CPU, RAM, dung lượng lưu trữ, độ phân giải camera,... của các thiết bị số thông dụng. Ví dụ: PC, máy tính bảng, điện thoại thông minh, tivi có khả năng kết nối Internet,...
- Giải thích được một số thông số cơ bản như kích thước màn hình, CPU, RAM, dung lượng lưu trữ, độ phân giải camera,... của các thiết bị số thông dụng. Ví dụ: PC, máy tính bảng, điện thoại thông minh, tivi có khả năng kết nối Internet,...
- Thực hiện được một số những chỉ dẫn trong tài liệu đó.
- Biết được cách kết nối PC với các thiết bị số thông dụng như máy in, điện thoại thông minh, máy ảnh số,...

3. Khái niệm cơ bản về hệ điều hành và phần mềm ứng dụng

- Trình bày được sơ lược lịch sử phát triển của hai hệ điều hành thông dụng cho PC, một hệ điều hành là phần mềm thương mại và hệ điều hành còn lại là phần mềm nguồn mở. Sử dụng được một số chức năng cơ bản của một trong hai hệ điều hành đó.
- Trình bày được vài nét chính về một hệ điều hành thông dụng cho thiết bị di động và sử dụng được một số tiện ích cơ bản của hệ điều hành đó.
- Trình bày được một cách khái quát mối quan hệ giữa phần cứng, hệ điều hành và phần mềm ứng dụng. Trình bày được vai trò riêng của mỗi thành phần trong hoạt động chung của cả hệ thống.

4. Phần mềm nguồn mở, phần mềm chạy trên Internet

- Sử dụng được một số tiện ích có sẵn của hệ điều hành để nâng cao hiệu suất sử dụng máy tính.
- Nêu được tên một số phần mềm soạn thảo văn bản, phần mềm bảng tính và phần mềm trình chiếu nguồn mở, chẳng hạn Writer, Calc và Impress trong bộ OpenOffice.
- Trình bày được một số khái niệm có liên quan tới phần mềm nguồn mở: bản quyền phần mềm, giấy phép công cộng, phần mềm miễn phí. So sánh được phần mềm nguồn mở với phần mềm thương mại (nguồn đóng). của phần mềm nguồn mở và phần mềm thương mại đối với sự phát triển của ICT.
- Kích hoạt được một vài chức năng cơ bản của một phần mềm soạn thảo văn bản, một phần mềm bảng tính và một phần mềm trình chiếu chạy trên Internet. Ví dụ các phần mềm trong gói Google Docs.
- Sử dụng được một vài chức năng cơ bản của một phần mềm soạn thảo văn bản, một phần mềm bảng tính và một phần mềm trình chiếu chạy trên Internet. Ví dụ các phần mềm trong gói Google Docs.

Chủ đề C. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin

Tìm kiếm và trao đổi thông tin trên mạng

- Liệt kê được các loại email.
- Biết cách phân loại và đánh dấu các email.
- Sử dụng được một số công cụ trực tuyến như Google Driver hay Dropbox,... để lưu trữ và chia sẻ tệp tin.
- Sử dụng được máy tìm kiếm

Chủ đề D. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số

Ứng xử văn hoá và an toàn trên mạng

- Nêu được một số dạng lừa đảo phổ biến trên mạng.
- Nêu được/liệt kê được một số biện pháp phòng tránh dạng lừa đảo phổ biến trên mạng.
- Xử lý các tình huống lừa đảo qua mạng

Chủ đề E^{ICT}. Ứng dụng tin học: Phần mềm chỉnh sửa ảnh và làm video

1. Một số thao tác chỉnh sửa ảnh, tẩy xóa ảnh, tạo ảnh động trong GIMP

- Biết được các thao tác xử lý ảnh cơ bản: cắt, phóng to, thu nhỏ, di chuyển, tẩy xóa ảnh và tạo ảnh động.
- Biết cách thực hiện thao tác xử lý ảnh
- Thực hiện được các thao tác xử lý ảnh cơ bản: cắt, phóng to, thu nhỏ, di chuyển, tẩy xóa ảnh và tạo ảnh động.

2. Giới thiệu phần mềm làm video Animiz, chỉnh sửa video, làm phim hoạt hình trên Animiz

- Biết được các thao tác biên tập phim: chỉnh sửa hình ảnh, âm thanh, tạo phụ đề, tạo các hiệu ứng chuyển cảnh, căn chỉnh thời gian.
- Biết cách thực hiện thao tác biên tập phim.

II. Tư luận: (30%)

- Giao tiếp được trên mạng qua email, chat, mạng xã hội,... và trong môi trường số một cách văn minh, phù hợp với các quy tắc và văn hoá ứng xử.
- Sử dụng được một số công cụ cơ bản biên tập phim: chỉnh sửa hình ảnh, chèn âm thanh, tạo phụ đề, tạo các hiệu ứng chuyển cảnh, căn chỉnh thời gian.

- Tạo được các đoạn phim, nhập tư liệu từ ảnh và video có sẵn, biên tập được đoạn phim phục vụ học tập và giải trí.

ĐỀ CƯƠNG TRẮC NGHIỆM ÔN TẬP HK1 – NĂM HỌC 2023-2024
MÔN TIN HỌC LỚP 11

CHỦ ĐỀ A: MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC

ĐƠN VỊ KIẾN THỨC 1:

KHÁI NIỆM CƠ BẢN VỀ HỆ ĐIỀU HÀNH VÀ PHẦN MỀM ỨNG DỤNG

Câu 1: Hệ điều hành LINUX có nguồn gốc từ hệ điều hành nào?

- A. iOS
- B. Android
- C. Windows.
- D. UNIX.

Câu 2: (NB) Hệ điều hành nào được phát triển từ mã nguồn mở và ra mắt lần đầu năm 1991?

- | | |
|------------|---------|
| A. | Windows |
| B. | Linux |
| C. | macOS |
| D. Android | |

Câu 3: Hệ điều hành của máy tính có từ thế hệ thứ mấy?

- A. Thứ nhất
- B. Thứ hai
- C. Thứ ba
- D. Thứ tư

Câu 4: Phát biểu nào sau đây là ĐÚNG?

- A. Máy tính thế hệ thứ nhất đã có hệ điều hành
- B. Máy tính thế hệ thứ hai bắt đầu có hệ điều hành, tại mỗi thời điểm chỉ cho phép thực hiện một chương trình của người dùng
- C. Hệ điều hành của máy tính thế hệ thứ ba theo chế độ đơn nhiệm, cho phép tại mỗi thời điểm chỉ có một chương trình được thực hiện
- D. Chưa có hệ điều hành cho máy tính thế hệ thứ tư.

Câu 5: Nhận định nào sau đây là SAI?

- A. Windows 95 có nhiều công cụ tiện ích như menu Start, thanh trạng thái Taskbar, biểu tượng lỗi tắt Shortcut
- B. Windows 2000 Server có nhiều công cụ để quản trị mạng, cung cấp nhiều dịch vụ cho mạng cục bộ kết nối với Internet.

C. Windows XP được phát hành năm 2015 với nâng cấp để chạy trên các bộ xử lý tiên tiến 64 bit thế hệ mới

D. Windows 11 (năm 2021) là thế hệ mới nhất sẽ dần dần thay thế các phiên bản Windows trước đó.

Câu 6: Windows 7 ra đời vào năm?

- A. 2010
- B. 2009
- C. 2007
- D. 2012

Câu 7: Windows phiên bản 1 được phát hành vào năm?

- A. 1985
- B. 2000
- C. 1990
- D. 1979

Câu 8: LINUX được phát triển từ những năm?

- A. 1977
- B. 1969
- C. 1989
- D. 2009

Câu 9: Đây là hệ điều hành phổ biến nhất với những người thiết kế đồ họa và những người làm việc trong lĩnh vực thông tin đại chúng?

- A. UNIX
- B. Windows Vista
- C. Linux
- D. Mac OS

Câu 10: Hai hệ điều hành phổ biến cho thiết bị di động?

- A. MAC và JAVA
- B. IOS và Android
- C. CONTROL và BETA
- D. Android và QC

Câu 11: Hệ điều hành Android chủ yếu được sử dụng trên loại phần cứng nào?

- A. Máy tính cá nhân

- B. Máy tính xách tay
- C. Thiết bị di động
- D. Máy tính bảng

Câu 12: Hệ điều hành nào được phát triển dựa trên nền tảng Linux và được phổ biến trên các thiết bị di động?

- A. Windows
- B. macOS
- C. Unix
- D. Android

Câu 13: Hệ điều hành Android được phát triển bởi công ty nào?

- A. Apple
- B. Microsoft
- C. Google
- D. IBM

Câu 14: Hệ điều hành Android có đặc điểm nào sau đây?

- A. Hệ điều hành nguồn đóng dựa trên nền tảng UNIX
- B. Là hệ điều hành dành cho máy tính cá nhân
- C. Hệ điều hành nguồn mở dựa trên nền tảng LINUX
- D. Hệ điều hành Adroid đầu tiên trang bị cho điện thoại iPhone

Câu 15: Google đưa ra phiên bản hệ điều hành Android cài đặt cho ô tô và ti vi vào năm nào?

- A. 2015
- B. 2016
- C. 2017
- D. 2014

Câu 16: Chức năng chính của hệ điều hành là gì?

- A. Quản lý các thiết bị của hệ thống.
- B. Soạn thảo văn bản và duyệt web.
- C. Tạo giao diện trung gian giữa phần mềm và phần cứng.
- D. Viết chương trình bằng ngôn ngữ Python.

Câu 17: Hệ điều hành là gì trong một hệ thống máy tính?

- A. Bộ vi xử lý
- B. Phần mềm điều khiển phần cứng

C.

Ứng

dụng

D. Thiết bị ngoại vi

Câu 18: Phần mềm thiết kế cho việc vận hành và điều khiển phần cứng máy tính được gọi là gì?

- A. Phần mềm ứng dụng.
- B. Phần mềm hệ thống.
- C. Trình điều khiển thiết bị.
- D. Phần mềm xử lý ảnh.

Câu 19: Hệ điều hành làm trung gian giữa người dùng máy tính và thiết bị phần cứng như thế nào?

- A. Tạo giao diện trực quan để người dùng tương tác với thiết bị.
- B. Cung cấp các công cụ tìm kiếm và truy cập tệp tin.
- C. Quản lý các tiến trình và tài nguyên hệ thống.
- D. Giúp cài đặt và gỡ bỏ phần mềm ứng dụng.

Câu 20: Cơ chế "plug & play" giúp hệ điều hành thực hiện công việc gì?

- A. Nhận biết thiết bị ngoại vi và hỗ trợ cài đặt các chương trình điều khiển một cách tự động
- B. Nhận biết thiết bị nội hàm và hỗ trợ cài đặt các chương trình điều khiển một cách tự động
- C. Xóa bỏ thiết bị ngoại vi và hỗ trợ cài đặt các chương trình điều khiển một cách tự động
- D. Nhận biết thiết bị ngoại vi và hỗ trợ cài đặt các chương trình điều khiển một cách tự động

Câu 21: Hệ điều hành máy tính cá nhân phát triển cơ chế nào để tự động nhận biết thiết bị ngoại vi khi khởi động máy tính?

- A. plug & play
- B. plug & done
- C. plug & win
- D. win & done

Câu 22: Nhân định nào sau đây là ĐÚNG?

- A. Mỗi lần hệ thống máy tính khởi động, hệ điều hành nạp các trình quản lý thiết bị.
- B. Mỗi lần hệ thống máy tính khởi động, hệ điều hành nạp các bản cập nhật trình điều khiển
- C. Mỗi lần hệ thống máy tính khởi động, hệ điều hành nạp các trình điều khiển thiết bị.
- D. Mỗi lần hệ thống máy tính khởi động, hệ điều hành nạp các bản cập nhật Windows.

Câu 23: Đây là chức năng quản lý tiến trình của hệ thống?

- A. Tạo và tổ chức lưu trữ các tệp trên bộ nhớ ngoài, cung cấp các công cụ để tìm kiếm và truy cập các tệp, chia sẻ và bảo vệ tệp.
- B. Các phần mềm ứng dụng xử lý dữ liệu thông qua nhiều tiến trình. Hệ điều hành tạo ra các tiến trình, điều khiển giao tiếp giữa các tiến trình để phối hợp nhịp nhàng hoàn thành nhiệm vụ.
- C. Hệ điều hành cung cấp phương thức giao tiếp để người dùng điều khiển máy tính bằng câu lệnh hoặc qua giao diện đồ họa hay dùng tiếng nói.
- D. Hệ điều hành có cơ chế nhằm bảo vệ hệ thống và thông tin lưu trữ hạn chế tối đa ảnh hưởng của các sai lầm do vô tình hay cố ý.

ĐƠN VỊ KIẾN THỨC 2:

PHẦN MỀM NGUỒN MỞ, PHẦN MỀM CHẠY TRÊN INTERNET

Câu 1: Phần mềm thương mại là gì?

- A. Phần mềm cần trả tiền để sử dụng.
- B. Phần mềm miễn phí.
- C. Phần mềm nguồn mở.
- D. Phần mềm khai thác trực tuyến.

Câu 2: Phần mềm miễn phí được cài đặt trên máy tính như thế nào?

- A. Phải trả tiền để cài đặt.
- B. Sử dụng trực tuyến.
- C. Miễn phí và cài đặt trên máy tính.
- D. Cài đặt trên điện thoại di động.

Câu 3: Phần mềm nguồn đóng được cung cấp dưới dạng gì?

- A. Mô đun chương trình viết trên ngôn ngữ máy.

- B. Mô đun chương trình viết trên ngôn ngữ lập trình bậc cao.
- C. Phần mềm thương mại.
- D. Phần mềm miễn phí.

Câu 4: Phần mềm nguồn mở được cung cấp dưới dạng gì?

- A. Mô đun chương trình viết trên ngôn ngữ máy.
- B. Mô đun chương trình viết trên ngôn ngữ lập trình bậc cao.
- C. Phần mềm thương mại.
- D. Phần mềm miễn phí.

Câu 5: Phần mềm khai thác trực tuyến chỉ có thể sử dụng trên môi trường nào?

- A. Máy tính cá nhân.
- B. Điện thoại di động.
- C. Web.
- D. Hệ điều hành.

Câu 6: Phần mềm tra cứu bản đồ và chỉ dẫn đường đi thuộc loại phần mềm nào?

- A. Phần mềm thương mại.
- B. Phần mềm miễn phí.
- C. Phần mềm nguồn đóng.
- D. Phần mềm khai thác trực tuyến.

Câu 7: Giấy phép phần mềm công cộng viết tắt là gì?

- A. GNU GPL.
- B. FOSS.
- C. GPLI.
- D. GIPL.

Câu 8: Giấy phép phần mềm công cộng đảm bảo cho người dùng được tự do làm những việc gì?

- A. Tự do khai thác, nghiên cứu, sửa đổi và chia sẻ phần mềm.
- B. Tự do sử dụng phần mềm trên môi trường web.
- C. Tự do cài đặt phần mềm trên điện thoại di động.
- D. Tự do truy cập vào các dịch vụ trực tuyến.

Câu 9: FOSS là viết tắt của thuật ngữ nào?

- A. Free and Open Source Soft..

- B. Free and Opera Source Software.
- C. Free and Open Source Software.
- D. Fress and Open Since Software.

Câu 10: Phần mềm khai thác trực tuyến miễn phí có nhược điểm gì?

- A. Bị hạn chế một số tính năng.
- B. Không thể sử dụng trên máy tính cá nhân.
- C. Không có bất kỳ nhược điểm nào.
- D. Chỉ có thể truy cập từ các thiết bị di động.

Câu 11: Phần mềm khai thác trực tuyến có trả phí được cung cấp như thế nào?

- A. Không linh hoạt
- B. Tùy theo nhu cầu người sử dụng
- C. Người dùng sử dụng trực tuyến và không cần phải đăng ký.
- D. Người dùng có thể tự do khai thác tất cả các dịch vụ

Câu 12: Bộ phần mềm OpenOffice thuộc loại phần mềm nào?

- A. Phần mềm thương mại.
- B. Phần mềm miễn phí.
- C. Phần mềm nguồn đóng.
- D. Phần mềm khai thác trực tuyến.

Câu 13: Phần mềm nào sau đây là phần mềm soạn thảo văn bản có mã nguồn mở?

- A. Microsoft Word.
- B. NotePad
- C. Writer
- D. Base

Câu 14: Phần mềm nào sau đây là phần mềm quản lý cơ sở dữ liệu có mã nguồn mở?

- A. Microsoft Word.
- B. NotePad
- C. Writer
- D. Base

Câu 15: Phần mềm nào sau đây là phần mềm bảng tính có mã nguồn mở?

- A. Microsoft Word.
- B. NotePad

C. Cacl

D. Base

Câu 16: Phần mềm nào sau đây là phần mềm trình chiếu có mã nguồn mở?

A. Impress

B. NotePad

C. Writer

D. Base

Câu 17: Phần mềm nào sau đây là phần mềm vẽ các đối tượng đồ họa có mã nguồn mở?

A. Illustrator

B. Draw

C. Photoshop

D. Impress

Câu 18: Mục đích chính của một phần mềm ứng dụng là gì?

A. Giải quyết các vấn đề kỹ thuật của phần cứng.

B. Phục vụ cho một mục đích cụ thể của người sử dụng.

C. Cung cấp các công cụ phát triển phần mềm.

D. Quản lý và lưu trữ dữ liệu của người sử dụng.

Câu 19: Công ty phần mềm thường phát triển phần mềm ứng dụng nào?

A. Phần mềm chỉ dùng riêng cho họ.

B. Phần mềm mà người dùng không cần mua bản quyền.

C. Phần mềm dùng chung cho nhiều người dùng.

D. Phần mềm được sử dụng để phân tích dữ liệu.

Câu 20. Dịch vụ phần mềm là gì?

A. Là phần mềm được cung cấp dưới dạng dịch vụ trực tuyến.

B. Là phần mềm chỉ sử dụng trên điện thoại di động.

C. Là phần mềm mà người dùng chỉ cần cài đặt một lần.

D. Là phần mềm chỉ dùng để lưu trữ và quản lý tệp tin.

Câu 21. Phần mềm ứng dụng đóng vai trò quan trọng trong những lĩnh vực nào?

A. Các ngành công nghiệp

B. Các lĩnh vực giáo dục.

- C. Các tổ chức chính phủ.
- D. Tất cả các phương án đều đúng.

Câu 22. Phần mềm miễn phí thường được sử dụng cho mục đích nào?

- A. Học tập.
- B. Kinh doanh.
- C. Thương mại.
- D. Ngân hàng.

Câu 23. Phần mềm miễn phí thường được sử dụng cho mục đích nào?

- A. Học tập.
- B. Kinh doanh.
- C. Thương mại.
- D. Ngân hàng.

Câu 24: Điểm khác nhau cơ bản giữa phần mềm nguồn mở và phần mềm thương mại là gì?

- A. Phần mềm nguồn mở là phần mềm phải trả phí còn phần mềm thương mại thì miễn phí.
- B. Phần mềm nguồn mở là phần mềm miễn phí còn phần mềm thương mại thì phải trả phí.
- C. Phần mềm nguồn mở có tính bảo mật cao hơn phần mềm thương mại.
- D. Phần mềm nguồn mở không cho phép sửa chữa mà nguồn còn phần mềm thương mại được phép..

Câu 25: Hãy chọn phát biểu ĐÚNG về phần mềm thương mại.

- A. Phần mềm thương mại được hỗ trợ khi có sự cố thấp hơn so với phần mềm có mã nguồn mở.
- B. Phần mềm thương mại sở hữu khả năng sử dụng cao hơn so với phần mềm có mã nguồn mở.
- C. Phần mềm thương mại có tính bảo mật thấp hơn phần mềm nguồn mở.
- D. Phần mềm thương mại sở hữu khả năng sử dụng thấp hơn so với phần mềm có mã nguồn mở.

Câu 26: Hãy chọn phát biểu ĐÚNG về phần mềm nguồn mở.

- A. Phần mềm nguồn mở được hỗ trợ khi có sự cố thấp hơn so với phần mềm thương mại.
- B. Phần mềm nguồn mở có tính bảo mật cao hơn phần mềm thương mại.

C. Phần mềm nguồn mở bị hạn chế hơn phần mềm nguồn đóng vì nó không thể thay đổi hoặc xem.

D. Phần mềm nguồn mở có tính bảo mật cao hơn phần mềm nguồn đóng.

Câu 27: Sự khác nhau về tính khả dụng của phần mềm nguồn mở và phần mềm thương mại là gì?

A. Phần mềm thương mại cho phép các nhà phát triển phần mềm cải thiện các chương trình đã có sẵn còn phần mềm nguồn mở thì không cho phép.

B. Phần mềm thương mại sở hữu khả năng sử dụng thấp hơn so với phần mềm có mã nguồn mở.

C. Phần mềm nguồn mở bị hạn chế hơn phần mềm nguồn đóng vì nó không thể thay đổi hoặc xem.

D. Phần mềm nguồn thương mại bị hạn chế hơn phần mềm nguồn mở vì nó không thể thay đổi hoặc xem.

Câu 28: Tổ hợp phím nào sau đây cho phép bật/tắt bàn phím ảo trên màn hình của hệ điều hành Windows?

A. Ctrl + Win + D.

B. Ctrl + Win + P.

C. Ctrl + Win + O.

D. Ctrl + Win + Q.

Câu 29: Tổ hợp phím nào sau đây cho phép chuyển các cửa sổ đang hoạt động của hệ điều hành Windows?

A. Alt + Tab

B. Ctrl + Tab

C. Shift + Tab

D. Insert + Tab

Câu 30: Tổ hợp phím nào sau đây cho phép chuyển sang màn hình nền của hệ điều hành Windows?

A. Win + O.

B. Win + P.

C. Win + D.

D. Win + Q.

Câu 31: Tổ hợp phím nào sau đây cho phép chuyển các cửa sổ đang hoạt động của hệ điều hành Windows?

A. Alt + Tab

B. Ctrl + Tab

C. Shift + Tab

D. Insert + Tab

Câu 32: Tổ hợp phím nào sau đây cho phép chuyển đổi chế độ gõ bàn phím của hệ điều hành Windows?

A. Ctrl + Tab.

B. Ctrl + Shift

C. Ctrl + Win.

D. Ctrl + Alt.

Câu 33: Tổ hợp phím nào sau đây cho phép bật/ tắt micro của hệ điều hành Windows?

A. Win + N

B. Win+ Tab

C. Win + F

D. Win+ H

Câu 34: Các thao tác nào sau đây cho phép bật/tắt bàn phím ảo trên màn hình của hệ điều hành Windows?

A. Vào biểu tượng kính lúp trên thanh **Taskbar**, sau đó nhấp chuột vào **On-Screen Keyboard**

B. Vào biểu tượng Win trên thanh **Taskbar**, rồi gõ **osk**, sau đó nhấp chuột vào **On-Screen Keyboard**

C. Vào biểu tượng kính lúp trên thanh **Taskbar**, rồi gõ **osk**, sau đó nhấp chuột vào **On-Screen Keyboard**.

D. Vào biểu tượng kính lúp trên thanh **Taskbar**, rồi gõ **osk**, bàn phím ảo sẽ hiện ra trên màn hình

Câu 35: Tổ hợp phím nào sau đây cho phép chuyển các cửa sổ đang hoạt động của hệ điều hành Windows?

A. Alt + Tab

B. Ctrl + Tab

C. Shift + Tab

D. Insert + Tab

ĐƠN VỊ KIẾN THỨC 3: NHỮNG BỘ PHẬN CHÍNH BÊN TRONG MÁY TÍNH

Câu 1: Bên trong thân máy tính, các bộ phận chính bao gồm:

- A. bảng mạch chính, CPU, RAM, ROM, thiết bị lưu trữ
 - B. bảng mạch chính, GPU, SSD, BIOS, bộ nhớ đệm
 - C. bảng mạch chính, RAM, ổ cứng, nguồn điện, loa
 - D. bảng mạch chính, CPU, hệ điều hành, màn hình, ổ đĩa CD/DVD
- D. Máy tính có thể thay thế hoàn toàn cho con người trong việc xử lý thông tin.**

Câu 2: Bảng mạch chính của máy tính có chức năng gì?

- A. Tạo ra tín hiệu âm thanh cho máy tính
- B. Điều khiển việc ghi và đọc dữ liệu từ ổ cứng
- C. Làm nền tảng giao tiếp giữa CPU, RAM, và các linh kiện điện tử.
- D. Xử lý đồ họa và hiển thị hình ảnh trên màn hình

Câu 3: CPU (Central Processing Unit) trong máy tính có vai trò gì?

- A. Lưu trữ dữ liệu tạm thời trong quá trình tính toán
- B. Xử lý và thực thi các lệnh của máy tính
- C. Điều khiển hoạt động của các thiết bị ngoại vi
- D. Ghi và đọc dữ liệu từ ổ cứng

Câu 4: RAM (Random Access Memory) trong máy tính có chức năng gì?

- A. Lưu trữ dữ liệu lâu dài và không bị mất khi máy tính tắt nguồn
- B. Lưu trữ các chương trình khởi động của máy tính
- C. Lưu trữ dữ liệu tạm thời trong quá trình tính toán
- D. Xử lý đồ họa và hiển thị hình ảnh trên màn hình

Câu 5: ROM (Read Only Memory) trong máy tính có chức năng gì?

- A. Lưu trữ chương trình khởi động và các chức năng cơ bản của máy tính
- B. Xử lý và thực thi các lệnh của máy tính
- C. Lưu trữ dữ liệu tạm thời trong quá trình tính toán
- D. Ghi và đọc dữ liệu từ ổ cứng

Câu 6: Loại thiết bị lưu trữ nào được sử dụng để lưu trữ dữ liệu tạm thời trong quá trình tính toán của máy tính?

- A. Ổ cứng HDD
- B. Ổ cứng SSD

C. USB

D. RAM

Câu 7: Thành phần cơ bản thực hiện mọi tính toán trong máy tính là:

A. các mạch logic

B. phần mềm

C. CPU

D. mạch điều khiển tự động

Câu 8: Hình bên là kí hiệu của mạch logic nào?

A. NOT

B. OR

C. XOR

D. AND



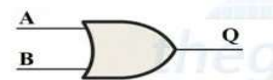
Câu 9: Hình bên là kí hiệu của mạch logic nào?

A. NOT

B. OR

C. XOR

D. AND



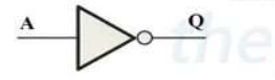
Câu 10: Hình bên là kí hiệu của mạch logic nào?

A. NOT

B. OR

C. XOR

D. AND



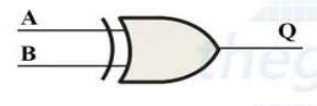
Câu 11: Hình bên là kí hiệu của mạch logic nào?

A. NOT

B. OR

C. XOR

D. AND



Câu 12: Hiệu năng của máy tính phụ thuộc vào những yếu tố nào?

A. Cấu hình đồ họa và âm thanh

B. Kích thước màn hình và độ phân giải

C. Loại hệ điều hành và ổ cứng

D. Tốc độ CPU và dung lượng bộ nhớ RAM

Câu 13: Tốc độ CPU được đo bằng đơn vị Hz (Hertz), được hiểu như thế nào?

- A. Biểu thị số chu kỳ xử lý mỗi giây mà CPU có thể thực hiện được.
- B. Biểu thị dung lượng mà CPU có thể lưu trữ được.
- C. Biểu thị chu kỳ tính toán sau mỗi giây của CPU.
- D. Biểu thị số chu kỳ xử lý mỗi phút mà CPU có thể thực hiện được.

Câu 14: Số lượng nhân (core) của CPU ảnh hưởng như thế nào đến hiệu năng của máy tính?

- A. Càng nhiều nhân, hiệu năng càng cao
- B. Càng ít nhân, hiệu năng càng cao
- C. Số lượng nhân không liên quan đến hiệu năng
- D. Chỉ cần có một nhân là đủ để đạt hiệu năng cao

Câu 15: Máy tính có RAM với dung lượng lớn hơn thì hiệu năng thế nào?

- A. Hiệu năng cao hơn
- B. Hiệu năng thấp hơn
- C. Không ảnh hưởng đến hiệu năng
- D. Tùy thuộc vào tốc độ CPU

Câu 16: Đơn vị đo tốc độ CPU GHz tương ứng với bao nhiêu Hz?

- A. 10^3 Hz
- B. 10^6 Hz
- C. 10^9 Hz
- D. 10^{12} Hz

Câu 17: Trong các phát biểu sau, phát biểu nào SAI?

- A. CPU có tốc độ càng cao thì máy tính có hiệu năng càng cao.
- B. Dung lượng ổ cứng đo bằng GHz.
- C. Dung lượng RAM có ảnh hưởng tới hiệu năng của máy tính.
- D. Các bộ phận chính bên trong thân máy tính gồm: bảng mạch chính, CPU, RAM, ROM, thiết bị lưu trữ

Câu 18: Ý kiến nào sau đây là ĐÚNG?

- A. Ngày nay, CPU có tốc độ hàng GHz
- B. Ngày nay, bộ nhớ RAM có dung lượng hàng TB
- C. Ngày nay, ổ cứng có dung lượng hàng GB
- D. Ngày nay, CPU có tốc độ hàng GB.

ĐƠN VỊ KIẾN THỨC 4: CHỨC NĂNG VÀ HOẠT ĐỘNG CỦA NHỮNG THIẾT BỊ NGOẠI VI VÀ THIẾT BỊ SỐ THÔNG DỤNG

Câu 1: Để ngăn chặn các rủi ro hoặc hư hỏng không thể lường trước khi vận hành sản phẩm không đúng cách, tài liệu hướng dẫn sử dụng thiết bị số thường có mục nào?

- A. Hướng dẫn an toàn (Safety)
- B. Lắp đặt thiết đặt (Setup)
- C. Vận hành (Operation)
- D. Bảo trì (Maintenance)

Câu 2: Mục nào trong tài liệu hướng dẫn sử dụng thiết bị số giúp người dùng lắp ráp hoặc thiết đặt thông số ban đầu cho thiết bị?

- A. Hướng dẫn an toàn (Safety)
- C. Vận hành (Operation)
- D. Bảo trì (Maintenance)

Câu 3: Hướng dẫn sử dụng các tính năng chính của thiết bị được cung cấp trong mục nào của tài liệu hướng dẫn sử dụng thiết bị số?

- A. Hướng dẫn an toàn (Safety)
- B. Lắp đặt thiết đặt (Setup)
- C. Vận hành (Operation)
- D. Bảo trì (Maintenance)

Câu 4: Mục nào trong tài liệu hướng dẫn sử dụng thiết bị số cung cấp thông tin về việc vệ sinh và chăm sóc kỹ thuật nhằm đảm bảo sự hoạt động bình thường của thiết bị.

- A. Hướng dẫn an toàn (Safety)
- B. Lắp đặt thiết đặt (Setup)
- C. Vận hành (Operation)
- D. Bảo trì (Maintenance)

Câu 5: Mục nào trong tài liệu hướng dẫn sử dụng thiết bị số cung cấp hướng dẫn chẩn đoán và xử lý sơ bộ các lỗi thường gặp của thiết bị?

- A. Hướng dẫn an toàn (Safety)
- B. Lắp đặt thiết đặt (Setup)
- C. Xử lý sự cố (Troubleshooting)
- D. Bảo trì (Maintenance)

Câu 6: Thông tin về nơi tìm thêm sự trợ giúp và chi tiết liên hệ thường được cung cấp trong mục nào của tài liệu hướng dẫn sử dụng thiết bị số?

- A. Vận hành (Operation)
- B. Thông tin về nơi để tìm thêm sự trợ giúp và chi tiết liên hệ (Support)
- C. Bảo trì (Maintenance)
- D. Xử lý sự cố (Troubleshooting)

Câu 7: Khi nói: “Camera có độ phân giải 12 megapixel” nghĩa là:

- A. thông số biểu thị chất lượng hình ảnh mà camera đó có khả năng thu được 12 megapixel.
- B. thông số biểu thị chất lượng hình ảnh mà camera đó có khả năng thu được 21 megapixel.
- C. thông số biểu thị chất lượng hình ảnh mà camera đó có khả năng thu được 1,2 megapixel.
- D. thông số biểu thị dung lượng hình ảnh mà camera đó có khả năng thu được 12 megapixel.

Câu 8: Điểm ảnh trong hình ảnh số hoá được gọi là gì?

- A. Điểm ảnh thường
- B. Điểm ảnh quang học
- C. Pixel
- D. Megapixel

Câu 9: Độ phân giải hình ảnh được thể hiện bằng cặp hai số đếm điểm ảnh theo chiều ngang và theo chiều cao. Tích hai số này là gì?

- A. Độ phân giải hình ảnh
- B. Số điểm ảnh của hình ảnh
- C. Megapixel
- D. Pixel

Câu 10: Hình ảnh càng nhiều điểm ảnh thì càng có đặc điểm gì?

- A. Màu sắc đa dạng
- B. Rõ nét
- C. Kích thước lớn
- D. Độ phân giải cao

Câu 11: Hiện nay, kích thước màn hình điện thoại thông minh thường nằm trong khoảng nào?

- A. 1 inch - 2 inch
- B. 2 inch - 4 inch
- C. 4 inch - 6.5 inch
- D. 6.5 inch - 8 inch

Câu 12: Kích thước màn hình laptop thường nằm trong khoảng nào?

- A. 8 inch - 10 inch
- B. 10 inch - 13.3 inch
- C. 13.3 inch - 15 inch
- D. 13.3 inch - 17 inch

Câu 13: Kích thước màn hình ti vi thường nằm trong khoảng nào?

- A. 24 inch - 30 inch
- B. 30 inch - 40 inch
- C. 40 inch - 50 inch
- D. 40 inch - 65 inch

Câu 14: Một triệu điểm ảnh tương đương với bao nhiêu megapixel?

- A. 1 megapixel
- B. 10 megapixel
- C. 1,000 megapixel
- D. 1,000,000 megapixel

Câu 15: Độ phân giải cao nhất của camera điện thoại thông minh hiện nay có thể lên đến bao nhiêu megapixel?

- A. Vài megapixel
- B. Khoảng 10 megapixel
- C. Khoảng 20 megapixel
- D. Vài chục megapixel

Câu 16: Kích thước màn hình thường được thể hiện bằng gì?

- A. Độ dài đường chéo
- B. Chiều dài
- C. Chiều rộng
- D. Chu vi

CHỦ ĐỀ C. TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN
TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN TRÊN MẠNG

Câu 1 (NB C). Mục nào dưới đây không phải là một trong số các nhãn phân loại email mặc định của Gmail ?

- A. Stared B. Study C. Important D. Draft

Câu 2 (TH C). Thiết bị lưu trữ nào trong các thiết bị dưới đây thường được sử dụng để lưu trữ lượng dữ liệu lớn trong các dự án như Big Data và trí tuệ nhân tạo (AI)?

- A. HDD
C. Ổ đĩa USB flash
- B. SSD
D. Đĩa CD-ROM

Câu 3 (TH C). Phương pháp lưu trữ nào sau đây liên quan đến việc lưu trữ dữ liệu trên các máy chủ từ xa có thể truy cập qua Internet?

- A. Lưu trữ đám mây
B. Lưu trữ trong bộ nhớ
C. Lưu trữ ngoại tuyến
D. Lưu trữ trên băng

Câu 4 (TH C). Trong các phương án sau, đâu là một trong những rủi ro mà lưu trữ trực tuyến gặp phải?

- A. Thiếu tính sẵn có của dữ liệu
B. Mất dữ liệu sau thảm họa
C. Tốc độ truyền dữ liệu chậm
D. Lỗi hỏng bảo mật

Câu 5 (NB) Biểu tượng nào dưới đây dùng để gán nhãn phân loại cho một email trong Gmail?

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

Câu 6 (TH) Đối với những email có nội dung như bài tập nhóm với bạn cùng lớp, tài liệu đọc thêm mà cô giáo giao, ... thì em nên phân loại và gán nhãn gì cho những email đó?

- A. Học tập C. Âm nhạc
B. Giải trí D. Bài tập

CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

ĐƠN VỊ KIẾN THỨC 1: ỨNG XỬ VĂN HÓA VÀ AN TOÀN TRÊN MẠNG

Câu 1: Đâu không phải là biện pháp phòng ngừa tác hại khi tham gia internet?

- A. Vào mạng xã hội thâu đêm suốt sáng.
B. Không mở email từ địa chỉ lạ.
C. Không truy cập trang web không lành mạnh.
D. Tự suy nghĩ thay vì lập tức tìm sự trợ giúp của Internet.

Câu 2: Thế nào là dụ dỗ và bắt nạt trên mạng?

- A. Lôi kéo, tặng quà, hăm dọa, không chế làm theo yêu cầu.
- B. Bạn bè tặng quà sinh nhật.
- C. Bạn bè gửi lời chúc mừng sinh nhật qua mạng.
- D. Bạn bè nhắn tin hỏi thăm qua mạng.

Câu 3: Quy tắc trách nhiệm khi tham gia mạng xã hội là?

- A. Chịu trách nhiệm về hành vi, ứng xử trên mạng xã hội, khi có yêu cầu phải không chủ động phối hợp với cơ quan chức năng để xử lý hành vi, nội dung vi phạm pháp luật
- B. Khi có chuyện xảy ra dù vô tình hay cố ý cũng phải trốn tránh để không bị phát hiện và không phải chịu trách nhiệm
- C. Chịu trách nhiệm về hành vi, ứng xử trên mạng xã hội, khi có yêu cầu phải chủ động phối hợp với cơ quan chức năng để xử lý hành vi, nội dung vi phạm pháp luật
- D. Chỉ chịu trách nhiệm về hành vi khi nó liên quan đến lợi ích của nhà nước

Câu 4: Nếu không tuân thủ các điều lệ, quy định của việc sử dụng internet thì có bị xử lý theo pháp luật không?

- A. Chắc chắn có
- B. Không, vì internet, mạng xã hội chỉ là không gian ảo
- C. Không, vì không có luật nào xử lý khi sử dụng mạng internet
- D. Có thể có hoặc không.

Câu 5: Nên làm gì với các mật khẩu dùng trên mạng của mình?

- A. Cho bạn bè biết mật khẩu nếu quên còn hỏi bạn
- B. Thay mật khẩu thường xuyên và không cho bất cứ ai biết
- C. Sử dụng cùng một mật khẩu cho mọi thứ
- D. Đặt mật khẩu dễ đoán cho khỏi quên

Câu 6: Để bảo vệ dữ liệu trên máy tính khi dùng internet, em cần làm gì?

- A. cài đặt và cập nhật phần mềm chống virus
- B. tải các phần mềm ứng dụng không rõ nguồn gốc về máy tính
- C. cung cấp thông tin cá nhân trên mạng xã hội
- D. truy cập vào các liên kết lạ

Câu 7: Khi sử dụng lại các thông tin trên mạng cần lưu ý đến vấn đề là?

- A. Từ khóa cần tìm
- B. Bản quyền
- C. Địa chỉ trang web
- D. Thông tin người lập web

Câu 8: Đây là những cách thức lừa đảo trên mạng xã hội?

- A. Một người bạn nhắn tin SMS hỏi thăm sức khỏe
- B. Giả danh cơ quan chức năng để gọi điện lừa đảo
- C. Bạn bè bình luận một bức ảnh trên trang cá nhân của mình
- D. Một người bạn gọi điện qua Zalo để nói chuyện

Câu 9: Điều nào cho chúng ta dễ dàng nhận biết nhất là đang bị lừa đảo?

- A. Nhắn tin hỏi thăm sức khỏe
- B. Người thân gọi điện hỏi thăm sức khỏe
- C. Gửi Email đi phỏng vấn công việc
- D. Tin nhắn lạ hỏi vay tiền, vay thẻ nạp điện thoại

Câu 10: Nếu nhận một tin nhắn của người quen hỏi vay tiền thì ta nên?

- A. Gọi điện lại ngay và kiểm tra thông tin của người hỏi
- B. Chuyển tiền luôn cho người ta
- C. Không quan tâm, xem như không biết.
- D. Nhắn tin xúc phạm người vay tiền.

Câu 11: Em mới quen được một bạn trên mạng, bạn đó muốn nhờ em chia sẻ giúp bạn một video bạo lực. Em sẽ:

- A. Chia sẻ giúp bạn.
- B. Không chia sẻ và nói với bạn không nên làm vậy.
- C. Không chia sẻ công khai nhưng sẽ gửi cho từng người trong danh sách bạn bè của em.
- D. Chỉ chia sẻ trong những nhóm kín.

Câu 12: Một số bạn bè em thần tượng một số diễn viên mới nổi tiếng trên mạng xã hội. Được bạn bè rủ vào xem những đoạn phim trên kênh Youtube của ngôi sao này, em thấy diễn viên ăn mặc không lịch sự, nội dung phim dung tục, thiếu văn hóa. Một số bạn cho rằng ngôi sao này có hàng chục vạn người trẻ tuổi hâm mộ, phim của anh ta mang phong

cách mới nên không phù hợp với những người cổ hủ, lạc hậu. Thái độ và hành động nào sau đây là phù hợp nhất?

- A. Không xem kênh Youtube của anh ta nữa, đồng thời khuyên các bạn không nên xem.
- B. Hòa theo các bạn để khỏi mang tiếng lạc hậu.
- C. Không xem kênh Youtube của anh ta nữa, còn các bạn làm gì thì tùy.
- D. Không hâm mộ nhưng cũng không phản đối, cứ tiếp tục theo dõi những video khác của ngôi sao này xem ra sao.

Câu 13: Em phát hiện ra có người giả mạo tài khoản Facebook của em để đăng những video đồi trụy, bạo lực, em sẽ:

- A. Kệ vì đó chỉ là kẻ mạo danh.
- B. Coi như không biết.
- C. Đăng lên mạng để thanh minh đó không phải là mình.
- D. Cảnh báo người thân, bạn bè để tránh bị lừa đảo, sau đó báo cáo tài khoản mạo danh để Facebook khóa tài khoản mạo danh.

Câu 14: Em truy cập trang mạng để xem tin tức thì ngẫu nhiên xem được một video có hình ảnh bạo lực mà em rất sợ. Em nên làm gì?

- A. Đóng video lại và tiếp tục xem tin tức coi như không có chuyện gì.
- B. Chia sẻ cho bạn bè để dọa các bạn.
- C. Thông báo cho cha mẹ và thầy cô giáo về điều đó.
- D. Mở video đó và xem.

Câu 15: Em nên sử dụng webcam khi nào?

- A. Không bao giờ sử dụng webcam.
- B. Khi nói chuyện với những người em biết trong thế giới thực như bạn học, người thân, ...
- C. Khi nói chuyện với những người em chỉ biết qua mạng.
- D. Khi nói chuyện với bất kì ai

Câu 16: Bạn của em nói cho em biết một số thông tin riêng tư không tốt về một bạn khác cùng lớp. Em nên làm gì?

- A. Đăng thông tin đó lên mạng để mọi người đều đọc được.
- B. Đăng thông tin đó lên mạng nhưng giới hạn chỉ để bạn bè đọc được.
- C. Đi hỏi thêm thông tin, nếu đúng thì sẽ đăng lên mạng cho mọi người biết.

D. Bỏ qua không để ý vì thông tin đó có thể không đúng, nếu đúng thì cũng không nên xâm phạm vào những thông tin riêng tư của bạn.

Câu 17: Em thường xuyên nhận được các tin nhắn trên mạng có nội dung như nhục mạ hoặc đe dọa... từ một người lớn mà em quen. Em nên làm gì?

- A. Nói chuyện với thầy cô giáo, bố mẹ về sự việc để xin ý kiến giải quyết.
- B. Bỏ qua, chắc họ chỉ trêu thôi.
- C. Nhắn tin lại cho người đó các nội dung tương tự.
- D. Gặp thẳng người đó hỏi tại sao lại làm thế và yêu cầu dừng ngay.

Câu 18: Em sẽ làm gì trong các trường hợp sau: “Tự nhận thấy dạo này bản thân thường thức rất khuya để vào mạng xã hội”.

- A. Vẫn tiếp tục vào mạng xã hội như trước đó.
- B. Rủ rê bạn bè cùng vào mạng xã hội để trò chuyện đêm khuya.
- C. Ý thức được hậu quả của việc thức khuya vào mạng xã hội để tự điều chỉnh thời gian hợp lý hơn.
- D. Xóa luôn mạng xã hội và không bao giờ sử dụng nữa.

Câu 19: Giả sử em phát hiện ra bạn thân của mình đã bắt đầu nghiện trò chơi trực tuyến, em hãy nêu biện pháp để giúp người bạn của mình thoát khỏi tình trạng đó:

- A. khuyên bảo bạn không nên chơi trò chơi trực tuyến nữa.
- B. Nói với bạn về sự ảnh hưởng xấu đến sức khỏe khi nghiện trò chơi trực tuyến là như thế nào.
- C. Sẽ nhờ sự giúp đỡ từ người lớn như thầy cô, phụ huynh.
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng.

Câu 20: Em phát hiện ra bạn của em đang sử dụng một tài khoản của người khác để chia sẻ những video bạo lực. Em nên làm gì?

- A. Coi như không biết.
- B. Ủng hộ bạn vì đó là bạn của mình.
- C. Chia sẻ những video cho bạn.
- D. Khuyên bạn không nên “ăn cắp” những thứ không thuộc về mình và không nên chia sẻ video bạo lực.

Câu 21: Nam chơi game rất nhiều. Đi học về là Nam ngồi ngay vào máy để chơi, nhiều lúc bỏ cả ăn uống, thậm chí chơi thâu đêm. Ngồi trong lớp, Nam chỉ mong sớm tan học để về chơi game. Đã nhiều lần Nam bỏ học để chơi game. Với kết quả học tập kém, Nam có nguy cơ bị ở lại lớp. Em hãy cho biết Nam đã bị ảnh hưởng bởi tác hại:

- A. Máy tính bị lây nhiễm virus do truy cập vào những trang web lạ, tải về máy các tệp chưa được kiểm chứng độ tin cậy.
- B. Nghiện Internet đến mức không còn thời gian cho những hoạt động lành mạnh, xao nhãng học hành.
- C. Lười học tập, lười đọc sách, lười suy nghĩ, dần mất đi năng lực sáng tạo.
- D. Bị ảnh hưởng bởi nội dung xấu trên mạng, những thông tin độc hại, trái với thuần phong mỹ tục.

CHỦ ĐỀ E. ỨNG DỤNG TIN HỌC: PHẦN MỀM CHỈNH SỬA ẢNH VÀ LÀM VIDEO

ĐVKT1: MỘT SỐ THAO TÁC CHỈNH SỬA ẢNH, TẮY XÓA ẢNH, TẠO ẢNH ĐỘNG TRONG GIMP

Câu 1: Để di chuyển ảnh đến vị trí phù hợp ta chọn công cụ nào?

- A. Công cụ Crop.
- B. Công cụ Text A
- C. Công cụ Transform
- D. Công cụ Move

Câu 2: Chức năng của phần mềm GIMP là

- A. Chỉnh sửa ảnh.
- B. Ghép ảnh
- C. Cung cấp các công cụ tạo văn bản, tô màu và biến đổi hình.
- D. Tất cả các khả năng trên.

Câu 3: Để xuất ảnh sang định dạng JPG ta chọn:

- A. File\Export As
- B. File\New
- C. File\ Open
- D. File\ Exit

Câu 4: Sau khi chỉnh sửa ảnh, ta lưu ảnh bằng File/Save thì ảnh có đuôi mặc định là:

- A. JPG
- B. cxf
- C. doc
- D. txt

Câu 5: GIMP là phần mềm

- A. Xử lý ảnh.
- B. Soạn thảo văn bản.
- C. Trình chiếu, thuyết trình.
- D. Nghe nhạc.

Câu 6: Để tạo tệp ảnh mới ta chọn

- A. File/ Save
- B. File/ New
- C. File/ Open
- D. File/ Exit

Câu 7: Để thay đổi kích thước ảnh ta dùng công cụ:

- A. Crop
- B. Transform
- C. Move
- D. Scale

Câu 8: Để cắt ảnh ta dùng công cụ:

- A. Crop
- B. Transform
- C. Move
- D. Scale

Câu 9: Để mở một hoặc nhiều tệp ảnh trong GIMP ta chọn:

- A. File\Export As
- B. File\New
- C. File\ Open
- D. File\ Exit

Câu 10: Trong công cụ Text A, ta có thể chọn

- A. Màu chữ
- B. Cỡ chữ.
- C. Kiểu chữ
- D. Tất cả các đáp án trên

Câu 11: Để xoay ảnh trong phần mềm GIMP, chúng ta có thể sử dụng biểu tượng Rotate hoặc

- A. Nhấn tổ hợp phím tắt SHIFT + R
- B. Nhấn Image / Autocrop Image
- C. Chọn tệp ảnh đích, chọn một lớp ảnh, thực hiện lệnh Edit\Paste.
- D. Dùng công cụ Scale để thay đổi kích thước ảnh và công cụ Move để di chuyển ảnh đến vị trí thích hợp.

2. THÔNG HIỂU (5 CÂU)

Câu 1: Khẳng định nào sau đây là sai khi nói về phần mềm GIMP?

- A. Phần mềm GIMP có thể chỉnh sửa ảnh.
- B. Phần mềm GIMP không thể ghép ảnh.
- C. Cung cấp các công cụ tạo văn bản, tô màu và biến đổi hình.
- D. Là phần mềm thiết kế đồ họa.

Câu 2: Nhận định nào sau đây là sai?

- A. Có bảng các công cụ thiết kế đồ họa như: tạo văn bản, tô màu, biến đổi hình.
- B. Có thể tô nền bằng một màu duy nhất hoặc tô bằng hai màu chuyển dần cho nhau.

- C. Văn bản được tạo cũng có các thuộc tính định dạng cơ bản như: kiểu chữ, cỡ chữ, màu sắc
- D. Không thể mở nhiều tệp ảnh để lựa chọn và sao chép sang tệp ảnh đích.

Câu 3: Nhận định nào sau đây là đúng về thao tác cắt hình ảnh trong phần mềm GIMP?

- A. Nhấn vào công cụ Rectangle Select Tool (Công cụ chọn vùng hình chữ nhật) hoặc nhấn phím tắt R. Giữ và kéo chuột để chọn vùng hình ảnh muốn cắt.
- B. Bấm chuột phải vào hình ảnh, trong thực đơn đổ xuống, bạn chọn mục Image (Hình ảnh) sau đó chọn tiếp Crop to Selection (Cắt vùng được chọn).
- C. Nhấn chuột trái vào mục Color (Màu sắc) trên thanh công cụ phía trên màn hình. Tại đây bạn chọn Brightness - Contrast (Độ sáng - Độ tương phản)
- D. Cả A, B đều đúng

Câu 4: Nhận định nào sau đây là đúng??

- A. Chức năng của phần mềm GIMP là chỉnh sửa ảnh
- B. Chức năng của phần mềm GIMP là chỉnh sửa ảnh
- C. Chức năng của phần mềm GIMP là cung cấp các công cụ tạo văn bản, tô màu và biến đổi hình
- D. Cả A, B, C

3. VẬN DỤNG (5 CÂU)

Câu 1: Muốn mở một hoặc nhiều tệp ảnh trong GIMP ta chọn bảng chọn nào?

- A. File\Export As
- B. File\New
- C. File\Open
- D. File\Exit

Câu 2: Muốn tạo tạo nét vẽ theo đường dẫn ta chọn lệnh nào?

- A. Select\From Path
- B. Nháy chuột vào vào nút lệnh Stroke Path ở bảng tùy chọn và nhập số pixel
- C. Select\Invert
- D. Select\None

Câu 3: Em hãy sắp xếp thứ tự các bước dưới đây sao cho phù hợp với cách sử dụng công cụ Clone?

- (1) Nhấn, giữ phím Ctrl khi nháy chuột vào một điểm ảnh cần lấy mẫu để áp dụng vào vùng ảnh cần tẩy xóa.
- (2) Phóng to ảnh và di chuyển ảnh để tập trung vào vùng ảnh cần xử lí. Nháy chuột chọn công cụ Clone. Ở bảng tùy chọn của công cụ, mở danh sách Brush và chọn kiểu của bút lông tùy theo độ phóng to và màu sắc của vùng ảnh được xử lí. Chọn các tham số cho công cụ: Size(độ lớn của đầu bút lông), Hardness (độ sắc cạnh) và Force (độ ấn mạnh)
- (3) Nháy chuột vào những điểm ảnh cần tẩy xóa. Sau mỗi lần nháy chuột, điểm ảnh tại chỗ vừa nháy chuột sẽ có màu sắc như điểm ảnh mẫu. Khi thấy thích hợp có thể kéo thả chuột lên vùng ảnh cần xóa để tốc độ tẩy xóa nhanh hơn và tăng độ tương đồng với vùng ảnh mẫu.
- (4) Lặp lại Bước 2 và 3 nếu cần thay đổi điểm ảnh mẫu. Như vậy, công cụ Clone (gọi là cùng mẫu) lấy mẫu của một vùng ảnh để áp dụng vào cùng cần tẩy xóa trong ảnh (gọi là vùng đích)

1. (2) – (3) – (4) – (1)

2. (1) – (2) – (3) – (4)
3. (2) – (1) – (3) – (4)
4. (3) – (1) – (4) – (2)

ĐVKT2: GIỚI THIỆU PHẦN MỀM LÀM VIDEO ANIMIZ, CHỈNH SỬA VIDEO, LÀM PHIM HOẠT HÌNH TRÊN ANIMIZ

Câu 1 (NB) Trong phần mềm **Animiz Animation maker**, lệnh nào dưới đây dùng để thêm cảnh vào dự án?

A.		C.	
B.		D.	

Câu 2 (NB) Trong phần mềm **Animiz Animation maker**, lệnh nào dưới đây dùng để ghi âm thanh chèn vào dự án?

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

Câu 3 (TH) Khi sử dụng phần mềm **Animiz Animation maker**, cô giáo cung cấp sẵn tư liệu là âm thanh, video để em tạo một video kỉ niệm về lớp. Em cần sử dụng lệnh nào dưới đây để thêm các tư liệu đó vào dự án?

- | | |
|--|--|
| A.  | C.  |
|--|--|

B.



D.



Câu 4 (TH) Khi sử dụng phần mềm **Animiz Animation maker**, em muốn tự quay video để thuyết trình về chủ đề “Bảo vệ môi trường”. Em cần sử dụng lệnh nào dưới đây?

A.



C.



B.



D.

