

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP CUỐI HỌC KÌ 1

MÔN TIN HỌC LỚP 10

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM

Bài 1: Thông tin và xử lý thông tin

Câu 1. Thông tin khi đưa vào máy tính, chúng đều được biến đổi thành dạng chung đó là:

- A. Văn bản. B. Âm thanh. C. Hình ảnh. D. Dãy bit.

Câu 2. Quá trình xử lý thông tin gồm các bước nào?

- A. Tiếp nhận dữ liệu, xử lý dữ liệu, đưa ra kết quả.
B. Tiếp nhận thông tin, xử lý thông tin, đưa ra kết quả.
C. Tiếp nhận thông tin, chuyển thành dữ liệu, tính toán dữ liệu, đưa ra kết quả.
D. Cả ba đáp án đều sai.

Câu 3. Thông tin là gì?

- A. Các văn bản và số liệu. B. Tất cả những gì mang lại cho chúng ta hiểu biết.
C. Văn bản, hình ảnh, âm thanh. D. Hình ảnh, âm thanh.

Câu 4. Chọn câu đúng trong các câu sau:

- A. 1MB = 1024KB. B. 1PB = 1024 GB. C. 1ZB = 1024PB. D. 1Bit = 1024B.

Câu 5. Phát biểu nào sau đây là sai khi nói về quan hệ giữa thông tin và dữ liệu?

- A. Dữ liệu là thông tin đã được đưa vào máy tính. B. Thông tin là ý nghĩa của dữ liệu.
C. Thông tin và dữ liệu có tính độc lập tương đối. D. Thông tin không có tính toàn vẹn.

Câu 6. Phát biểu nào sau đây là phù hợp nhất về khái niệm bit?

- A. Chính chữ số 1. B. Một số có 1 chữ số.
C. Đơn vị đo khối lượng kiến thức. D. Đơn vị đo lường thông tin.

Câu 7. Mã hoá thông tin có mục đích gì?

- A. Để thay đổi lượng thông tin. B. Để chuyển thông tin về dạng câu lệnh của ngôn ngữ máy.
C. Làm cho thông tin phù hợp với dữ liệu trong máy. D. Cả A, B, C đều đúng.

Câu 8. Đơn vị đo lường thông tin cơ sở là:

- A. Bit. B. GHz. C. GB. D. Byte.

Câu 9. Bản chất quá trình mã hóa thông tin?

- A. Chuyển dãy hệ nhị phân về hệ đếm khác. B. Đưa thông tin vào máy tính.
C. Chuyển thông tin về bit nhị phân. D. Nhận dạng thông tin.

Câu 10. Chọn phát biểu đúng trong các câu sau:

- A. Dữ liệu là thông tin. B. RAM là bộ nhớ ngoài.
C. Đĩa mềm là bộ nhớ trong. D. Một byte có 8 bits.

Câu 11. 1 byte có thể biểu diễn ở bao nhiêu trạng thái khác nhau:

- A. 6536 B. 256. C. 255. D. 8.

Câu 12. Chọn câu đúng trong các câu dưới đây?

- A. Dữ liệu là thông tin đã được đưa vào trong máy tính.
B. CPU là vùng nhớ đóng vai trò trung gian giữa bộ nhớ và các thanh ghi.
C. Đĩa cứng là bộ nhớ trong.
D. bytes = 1 bit.

Bài 2: Sự ưu việt của máy tính và những thành tựu của tin học

Câu 1. Chọn nhóm từ thích hợp điền vào đoạn sau: Ngành tin học gắn liền với..... vàmáy tính điện tử.

- A. Tiêu thụ, sự phát triển. B. Sự phát triển, tiêu thụ.
C. Sử dụng, tiêu thụ. D. Sự phát triển, sử dụng.

Câu 2. Loại công cụ nào gắn liền với nền văn minh thông tin?

- A. Máy phát điện. B. Máy tính điện tử. C. Đồng hồ. D. Động cơ hơi nước.

Câu 3. Trong những tình huống nào sau đây, máy tính thực thi công việc tốt hơn con người?

- A. Khi dịch một tài liệu. B. Khi thực hiện một phép toán phức tạp.
C. Khi chuẩn đoán bệnh. D. Khi phân tích tâm lí một con người.

Câu 4. Phát biểu nào dưới đây về khả năng của máy tính là phù hợp nhất?

- A. Lập trình và soạn thảo văn bản. B. Công cụ xử lí thông tin.
C. Giải trí. D. Tất cả phương án trên.

Câu 5. Tin học là một ngành khoa học vì đó là ngành:

- A. Có nội dung, mục tiêu, phương pháp nghiên cứu riêng.
B. Được sinh ra trong nền văn minh thông tin.
C. Sử dụng máy tính điện tử.
D. Nghiên cứu máy tính điện tử.

Câu 6. Đặc điểm nổi bật của xã hội hiện nay là gì?

- A. Sự ra đời của máy cơ khí. B. Sự ra đời của máy tính điện tử.
C. Sự ra đời của máy bay. D. Cả A, B, C.

Câu 7. Sức mạnh của máy tính phụ thuộc vào những yếu tố nào?

- A. Khả năng tính toán nhanh của nó. B. Giá thành ngày càng rẻ.

C. Khả năng và sự hiểu biết của con người. D. Khả năng lưu trữ lớn.

Câu 8. Theo em, hạn chế lớn nhất của máy tính hiện nay là gì?

- A. Khả năng lưu trữ còn thấp so với nhu cầu. B. Giá thành vẫn còn đắt so với đời sống hiện nay.
C. Kết nối mạng internet còn chậm. D. Không có khả năng tư duy toàn diện như con người.

Câu 9. Thiết bị nào dưới đây là thiết bị thông minh:

- A. Đồng hồ kết nối với điện thoại qua Bluetooth. B. Cân.
C. Ổ cứng. D. Khóa đa năng.

Câu 10. Phát biểu nào sau đây là đúng?

- A. Máy tính là sản phẩm trí tuệ duy nhất của con người.
B. Học tin học là học sử dụng máy tính.
C. Máy tính có thể thay thế hoàn toàn cho con người trong việc xử lý thông tin.
D. Con người phát triển toàn diện của xã hội hiện đại là con người phải có hiểu biết về tin học.

Bài 1: Mạng máy tính với cuộc sống

Câu 1. Phạm vi sử dụng của internet là?

- A. Chỉ trong gia đình. B. Chỉ trong cơ quan.
C. Chỉ ở trên máy tính và điện thoại. D. Toàn cầu.

Câu 2. Điện thoại thông minh được kết nối internet bằng cách nào?

- A. Qua dịch vụ 3G, 4G, 5G. B. Kết nối gián tiếp qua wifi.
C. Cả A và B. D. Không thể kết nối.

Câu 3. Theo phạm vi địa lí, mạng máy tính chia thành mấy loại?

- A. 3. B. 4. C. 2. D. 5.

Câu 4. Mạng cục bộ viết tắt là gì?

- A. LAN. B. WAN. C. MCB. D. Không có kí tự viết tắt.

Câu 5. Mạng LAN có phạm vi địa lí.... mạng WAN.

- A. Lớn hơn. B. Bé hơn. C. Bằng. D. Bằng hoặc lớn hơn.

Câu 6. Các LAN có thể kết nối với nhau thông qua thiết bị nào?

- A. Switch. B. HUB. C. Router. D. Không có.

Câu 7. Chọn phát biểu đúng?

- A. Mạng cục bộ không có chủ sở hữu. B. Mạng internet có chủ sở hữu.
C. Phạm vi của mạng internet là toàn cầu. D. Mạng cục bộ không thể lắp đặt trong gia đình.

Câu 8. Internet có lợi ích đối với các hoạt động nào sau đây?

- A. Giải trí. B. Bảo vệ sức khỏe. C. Học tập, làm việc, giao tiếp. D. Cả 3 ý trên.

A. 3. B. 2. C. 4. D. 5.

A. Phần mềm ứng dụng.

B. Phần mềm nền tảng.

C. Cả A và B.

D. Không là phần mềm gì cả.

A. Smart home. B. Smart car. C. Smart watch D. Tất cả các đáp án trên.

A. Thuê phần cứng.

B. Thuê ứng dụng.

C. Thuê phần mềm.

D. Dịch vụ điện toán đám mây.

A. Mediafire. B. Google Driver. C. OneDriver. D. Cả 3 đáp án đều đúng.

A. 3. B. 2. C. 4. D. 5.

A. Các phần mềm hoàn chỉnh.

B. Các đoạn mã độc.

C. Các đoạn mã độc gắn với một phần mềm.

D. Là sinh vật có thể thấy được.

Câu 8. Bản chất của Worm, sâu máy tính là gì?

- A. Phần mềm hoàn chỉnh.
- B. Một đoạn mã độc.
- C. Nhiều đoạn mã độc.
- D. Cả 3 ý trên.

Câu 9. Trojan gọi là gì?

- A. Phần mềm độc.
- B. Mã độc.
- C. Ứng dụng độc.
- D. Phần mềm nội gián.

Câu 10. Phần mềm độc hại viết ra có tác dụng gì?

- A. Dùng để hỗ trợ các ứng dụng.
- B. Dùng với ý đồ xấu, gây ra tác động không mong muốn.
- C. Cải thiện khả năng xử lí của máy tính.
- D. Cả 3 ý trên.

Câu 11. Hành vi nào xấu khi giao tiếp trên mạng?

- A. Đưa thông tin sai lệch lên mạng.
- B. Gửi thư rác, tin rác.
- C. Vi phạm bản quyền khi sử dụng dữ liệu.
- D. Cả 3 ý trên.

Câu 12. Đưa thông tin không phù hợp lên mạng có thể bị coi là vi phạm gì?

- A. Vi phạm pháp luật.
- B. Vi phạm đạo đức.
- C. Tùy theo nội dung và hậu quả.
- D. Không vi phạm.

Câu 13. Công bố thông tin cá nhân hay tổ chức mà không được phép là loại hành vi vi phạm gì?

- A. Vi phạm đạo đức.
- B. Vi phạm pháp luật.
- C. Cả A và B.
- D. Không vi phạm.

Câu 14. Vấn đề tiêu cực có thể nảy sinh khi tham gia hoạt động nào trên mạng?

- A. Tranh luận trên facebook.
- B. Gửi thư điện tử.
- C. Đăng bài viết, ảnh không đúng về cá nhân khác.
- D. Cả 3 ý trên.

Câu 15. Luật An ninh mạng được Quốc hội Việt Nam ban hành vào năm nào?

- A. 1998.
- B. 2008.
- C. 2018.
- D. 2017.

Câu 16. Hành vi nào sau đây không là hành vi vi phạm pháp luật về chia sẻ thông tin?

- A. Chia sẻ tin tức của trang báo Lao Động lên trang cá nhân Facebook.
- B. Chia sẻ văn hoá phẩm đồi trụy trên mạng.
- C. Đăng tin sai sự thật về người khác lên Zalo.
- D. Phát tán video độc hại lên mạng.

Câu 17. Quyền tác giả là gì?

- A. Quyền của tổ chức, cá nhân đối với tác phẩm mình sáng tạo ra hoặc sở hữu.
- B. Quyền của tổ chức, cá nhân đối với tác phẩm mình không sáng tạo ra hoặc không sở hữu.
- C. Quyền của tất cả mọi người đối với tác phẩm mình sáng tạo ra hoặc sở hữu.

D. Không có quyền tác giả.

Câu 18. Ngày 25 tháng 6 năm 2019, Quốc hội Việt Nam ban hành Luật gì quy định quyền tác giả đối với tác phẩm?

- A. Luật tác giả. B. Luật sở hữu. C. Luật sở hữu trí tuệ. D. Luật trí tuệ.

Câu 19. Luật Sở hữu trí tuệ bao gồm quyền thân nhân và quyền:

- A. Sở hữu. B. Trí tuệ. C. Tài sản. D. Giá trị.

Câu 20. Hoạt động nào dưới đây vi phạm bản quyền?

- A. Mạo danh tác giả.
B. Sửa chữa, chuyển thể phần mềm mà không được phép của tác giả.
C. Sử dụng phần mềm lậu.
D. Cả 3 ý trên.

Câu 21. Mua quyền sử dụng cho một máy tính, sau đó cài đặt cho máy thứ hai là hành vi vi phạm gì?

- A. Vi phạm đạo đức. B. Vi phạm pháp luật.
C. Vi phạm bản quyền. D. Không vi phạm gì.

Chủ đề E^{ICT} : PHẦN MỀM THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ

Câu 1. Biểu tượng  trong phần mềm thiết kế đồ họa GIMP có tác dụng gì?

- A. Tạo lớp bản sao B. Tạo lớp ảnh mới
C. Tắt hoặc mở chế độ hiển thị lớp ảnh D. Thay đổi thứ tự các vị trí của các lớp ảnh

Câu 2. Kỹ thuật thiết kế trên lớp bản sao không được ứng dụng trong những tình huống nào sau đây?

- A. Tạo hình bóng đổ cho một ảnh. B. Chỉnh sửa ảnh trên một lớp.
C. Tạo một dãy hình giống nhau. D. Giữ lại lớp gốc trước khi thiết kế thử.

Câu 3. Phát biểu nào sau đây mô tả đúng về kênh alpha?

Kênh alpha là:

- A. Một lớp ảnh có nền trong suốt.
B. Một lớp ảnh đặc biệt được tự động tạo ra khi mở một ảnh mới.
C. Kênh chứa độ trong suốt của tất cả các điểm ảnh của một lớp ảnh.
D. Kênh chứa thông tin về không gian màu của một ảnh.

Câu 4. Khẳng định nào sau đây là đúng?

- A. Độ trong suốt của ảnh tỉ lệ thuận với mức độ nhìn rõ ảnh.
B. Độ trong suốt của ảnh tỉ lệ nghịch với mức độ nhìn rõ ảnh.
C. Độ trong suốt của ảnh không liên quan tới mức độ nhìn rõ ảnh.
D. Độ trong suốt của điểm ảnh không thể hiện mức độ rõ nét của nó.

CHỦ ĐỀ F: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

Câu 1. Trong các câu sau, câu nào đúng?

- A. Chỉ ngôn ngữ lập trình mới mô tả được thuật toán.
- B. Chỉ ngôn ngữ lập trình mới tạo ra được chương trình điều khiển máy tính.
- C. Chỉ dùng ngôn ngữ lập trình bậc cao mới tạo ra được chương trình cho máy tính thực hiện.
- D. Chỉ ngôn ngữ Python là ngôn ngữ lập trình bậc cao.

Câu 2. Cửa sổ nào của Python có thể thực hiện ngay từng câu lệnh và thấy được kết quả

- A. Cửa sổ Shell B. Cửa sổ Code C. Cửa sổ Start D. Cửa sổ IDLE

Câu 3. Trong phép toán số học với số nguyên, phép toán chia lấy phần nguyên trong Python là:

- A. % B. // C. ** D. div

Câu 4. Trong Python, các biến đều phải đặt tên theo quy tắc nào?

- A. Không trùng từ khóa của Python. B. Bắt đầu bằng chữ cái hoặc dấu “_”.
- C. Chỉ chứa chữ cái, chữ số và dấu “_”. D. Cả A, B và C.

Câu 5. Câu lệnh dùng để nhập số nguyên p từ bàn phím là:

- A. p=input(“Nhập số nguyên p: ”) B. p=int(“Nhập số nguyên p: ”)
- C. p=int(input(“Nhập số nguyên p: ”)) D. p=interger(input(“Nhập số nguyên p:”))

Câu 6. Kết quả của đoạn chương trình sau là:

```
x = 8.5
```

```
print (type(x))
```

- A. int B. float C. str D. bool

Câu 7. Phát biểu nào sau đây là đúng khi nói về Hằng?

- A. Hằng là đại lượng thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
- B. Hằng là các đại lượng có giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
- C. Hằng là đại lượng bất kì.
- D. Hằng không bao gồm số học.

II. Tự luận (3 điểm)

Câu 1: Tin học là gì? Tại sao máy tính trở thành công cụ lao động không thể thiếu được của con người trong kỉ nguyên thông tin?

Câu 2: Thế nào là thông tin? Thế nào là dữ liệu?

Thông tin có mấy dạng? Các đơn vị để đo lường thông tin và so sánh độ lớn của chúng?

Các thông tin sẽ được mã hóa theo nguyên lí nào? Nêu nội dung nguyên lí.

Câu 3: Em hãy vẽ sơ đồ cấu trúc của máy tính?

CPU là gì? Cho biết các thành phần của CPU?

Bộ nhớ trong là gì? Cho biết các thành phần của bộ nhớ trong?

Bộ nhớ ngoài là gì? Cho biết các thiết bị nhớ ngoài nào thường dùng?

Thiết bị vào là gì? Kể tên các thiết bị vào?

Thiết bị ra là gì? Kể tên các thiết bị ra?

Câu 4: Thế nào là hệ điều hành? Hệ điều hành có mấy loại? Em hãy so sánh các loại.

Câu 5: Thế nào là tệp? Cho biết qui định đặt tên tệp trong Windows?

Câu 6: Em hãy trình bày quá trình nạp hệ điều hành?

Câu 7: Tại sao phải chọn chế độ ra khỏi hệ thống? Có mấy chế độ ra khỏi hệ thống và phân biệt các loại?

Câu 8: Nếu một vài thông tin cá nhân của em như: họ tên, địa chỉ email và địa chỉ nhà rơi vào tay kẻ xấu thì em và gia đình có thể gặp phải những nguy cơ gì?

Câu 9: Em hãy viết chương trình nhập từ bàn phím hai số nguyên a và b, tính và đưa ra màn hình ước chung lớn nhất của hai số đó.