

A. PHẦN TRẮC NGHIỆM:

(76 câu, nội dung trong các bài 1, 2, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 17.)

Câu 1. Quá trình xử lý thông tin của máy tính gồm các bước nào?

- A. Tiếp nhận dữ liệu – Xử lý dữ liệu – Đưa ra kết quả.
- B. Xử lý dữ liệu – Tiếp nhận dữ liệu – Đưa ra kết quả.
- C. Tiếp nhận dữ liệu – Đưa ra kết quả – Xử lý dữ liệu.
- D. Xử lý dữ liệu – Đưa ra kết quả – Tiếp nhận dữ liệu.

Câu 2. Phát biểu nào sau đây là sai?

- A. Máy tính truy cập trong bộ nhớ tới từng bit.
- B. 1 byte = 8 bit.
- C. 1 KB = 1024 Byte.
- D. 64 bit = 8 byte.

Câu 3. Thiết bị nào dưới đây, không phải là thiết bị số?

- A. Đồng hồ
- B. Thiết bị phát sóng wifi
- C. Thẻ nhớ
- D. Laptop

Câu 4. Phát biểu nào sau đây là sai?

- A. Trong máy tính, dữ liệu được thể hiện dưới dạng văn bản, âm thanh, mùi vị.
- B. Thông tin và dữ liệu có tính độc lập tương đối.
- C. Trong máy tính, dữ liệu là thông tin đã được đưa vào máy tính.
- D. Với vai trò là ý nghĩa, thông tin có tính toàn vẹn.

Câu 5. Phát biểu nào sau đây là sai?

- A. Với thiết bị số, người ta có thể lưu trữ một lượng thông tin rất lớn trong một thiết bị nhớ gọn nhẹ với chi phí cao.
- B. Máy tính xử lý thông tin với tốc độ nhanh và chính xác. Tốc độ xử lý ngày càng được nâng cao.
- C. Nhờ tin học và thiết bị số, công nghệ truyền thông đã có những bước tiến dài, tốc độ và độ tin cậy truyền thông tin được cải thiện nhanh chóng.
- D. Internet kết nối rất nhiều thiết bị số tạo thành những kho lưu trữ thông tin khổng lồ, trong đó có các website chứa rất nhiều thông tin hữu ích.

Câu 6. Cần một thẻ nhớ có dung lượng bao nhiêu GB, để có thể chứa được 256 bài hát. Biết rằng mỗi bài hát có dung lượng tương đương nhau là

16384 KB.

A. 4 GB.

B. 5 GB.

C. 6 GB.

D. 7 GB.

Câu 7. Thiết bị nào dưới đây, không phải là thiết bị thông minh?

A. Đồng hồ lịch vạn niên.

B. Điện thoại di động.

C. Camera kết nối internet.

D. Máy tính bảng.

Câu 8. IoT là từ viết tắt của

A. Internet of Things

B. Internet out Things

C. Internet out Teacher

D. Internet of Teacher

Câu 9. Phát biểu nào sau đây là sai?

A. Các thành tựu của tin học chỉ được nhìn nhận trên 1 phương diện là các thành tựu về ứng dụng.

B. Tin học được ứng dụng trong lĩnh vực quản lí, tự động hóa, giải quyết các bài toán khoa học kĩ thuật.

C. Một số thành tựu phát triển của tin học là: hệ điều hành, mạng và internet, các ngôn ngữ lập trình bậc cao, các hệ quản trị cơ sở dữ liệu, các thành quả nghiên cứu khoa học của tin học.

D. Sự phát triển mang tính bùng nổ của mạng máy tính và internet là những yếu tố quyết định để máy tính trở thành một phần không thể thiếu trong xã hội hiện đại.

Câu 10. Phát biểu nào sau đây là sai?

A. Thiết bị thông minh là các thiết bị điện tử không có khả năng kết nối mạng.

B. Thiết bị thông minh có khả năng tương tác qua bluetooth, wifi.

C. Thiết bị thông minh đóng vai trò chủ chốt trong các hệ thống IoT.

D. Thiết bị thông minh là các thiết bị điện tử có thể hoạt động tự chủ và có khả năng kết nối với các thiết bị khác để trao đổi dữ liệu.

Câu 11. Kết nối nào không phải là kết nối phổ biến trên các thiết bị trợ thủ số cá nhân hiện nay?

A. Hồng ngoại.

- B. Bluetooth.
- C. USB.
- D. Wifi.

Câu 12. Đây là nhận định đúng nhất về trợ thủ số cá nhân?

- A. Là loại thiết bị số được tích hợp các chức năng và phần mềm hữu ích hỗ trợ con người.
- B. Là loại thiết bị được tích hợp sẵn một chức năng chuyên biệt để hỗ trợ con người.
- C. Là loại thiết bị nhỏ gọn và không có khả năng kết nối mạng.
- D. Là loại thiết bị riêng của các dòng sản phẩm của hãng Apple.

Câu 13. Thiết bị nào sau đây được xem là trợ thủ số cá nhân?

- A. Máy tính cá nhân.
- B. Thiết bị đo huyết áp.
- C. Máy trợ thính cho người già.
- D. Bếp điện từ.

Câu 14. Nút Home trên các điện thoại di động thông minh (sử dụng hệ điều hành Android) có chức năng là?

- A. Trở về màn hình chính.
- B. Hiện thị tất cả các ứng dụng đang mở.
- C. Tắt nguồn thiết bị.
- D. Trở về màn hình đã hiển thị trước đó.

Câu 15. Để gỡ cài đặt một ứng dụng ra khỏi hệ thống trên điện thoại thông minh (sử dụng hệ điều hành Android) ta thực hiện:

- A. Chạm và giữ khoảng từ 3 đến 5 giây vào biểu tượng của ứng dụng cần gỡ, sau đó ta chọn gỡ cài đặt.
- B. Chọn vào biểu tượng của ứng dụng cần gỡ, sau đó ta thực hiện xóa khỏi màn hình chính.
- C. Ta chọn chức năng khôi phục cài đặt gốc bên trong biểu tượng Cài đặt (Setting) của thiết bị.
- D. Mở ứng dụng cần gỡ sau đó ta tắt nguồn thiết bị.

Câu 16. Trong tin học thường hay nhắc đến mạng LAN, vậy LAN là viết tắt của cụm từ nào?

- A. Local Area Network
- B. Locals Area Network
- C. Local Are Network
- D. LAN NETWORK

Câu 17. Phát biểu nào là không đúng về mạng LAN?

- A. Kết nối máy tính trên thế giới.
- B. Kết nối các máy tính của 2 nhà ở gần nhau.
- C. Kết nối các máy tính trong phòng thực hành tin học.
- D. Kết nối bluetooth.

Câu 18. Máy tính trong mạng Internet giao tiếp với nhau bằng cách nào?

- A. Sử dụng bộ giao thức có tên TCP/IP.
- B. Sử dụng Tiếng Anh.
- C. Sử dụng Tiếng Việt.
- D. Dùng một loại ngôn ngữ siêu văn bản.

Câu 19. Chọn phát biểu đúng nhất về vai trò của internet?

- A. Internet có vai trò rất quan trọng trong mọi lĩnh vực.
- B. Internet có vai trò quan trọng trong lĩnh vực giáo dục.
- C. Internet rất quan trọng đối với học sinh.
- D. Internet rất quan trọng cho người biết sử dụng.

Câu 20. Cách lưu trữ nào sau đây gọi là lưu trữ điện toán đám mây?

- A. Lưu vào Google Docs.
- B. Lưu vào thẻ nhớ.
- C. Lưu vào đĩa CD và đặt tên là đám mây.
- D. Lưu vào ổ đĩa D trên máy tính.

Câu 21. Phần mềm nào sau đây là phần mềm dịch vụ đám mây?

- A. Phần mềm tạo lớp học ảo Zoom.
- B. Phần mềm bảng tính điện tử Microsoft Excel.
- C. Phần mềm đồ họa Photoshop.
- D. Phần mềm soạn thảo văn bản Microsoft Word.

Câu 22. Đâu không phải là dịch vụ chủ yếu của "Điện toán đám mây"?

- A. KaaS.
- B. IaaS.
- C. PaaS.
- D. SaaS.

Câu 23. Chọn định nghĩa đúng nhất về IoT (kết nối vạn vật)?

- A. Việc liên kết các thiết bị thông minh để tự động thu thập, trao đổi và xử lý dữ liệu phục vụ cho các mục đích khác nhau.
- B. Là kết nối nhiều đồ dùng trong gia đình.
- C. Kết nối với tốc độ nhanh.
- D. Kết nối mọi vật.

Câu 24. Chọn phát biểu sai về kết nối Internet of Things?

- A. Trong kết nối IoT các thiết bị chỉ kết nối với nhau qua internet.
- B. Trong kết nối IoT các thiết bị có thể dùng kết nối Bluetooth.
- C. Trong kết nối IoT các thiết bị có thể dùng kết nối Wifi.
- D. Trong kết nối IoT các thiết bị có thể kết hợp nhiều phương thức kết nối như: Internet, Bluetooth, sóng Radio.

Câu 25. Đâu không phải là kết nối IoT?

- A. Đường ống dẫn dầu NORD STREAM 2.
- B. Smart Home.
- C. Thu phí không dừng trên đường cao tốc.
- D. Công tơ điện tử tự gửi số liệu điện tiêu thụ.

Câu 26. Tin giả, tin phản văn hoá có thể gây ra những hệ lụy nào?

- A. Làm người xem có những nhận thức lệch lạc, sai trái.
- B. Máy tính dễ bị chiếm đoạt thông tin và mất quyền kiểm soát.
- C. Làm lộ thông tin cá nhân gây ra nguy cơ bị mạo danh.
- D. Ảnh hưởng nghiêm trọng tới sức khoẻ dẫn đến trầm cảm và có hành vi tiêu cực.

Câu 27. Nguy cơ có thể làm lộ thông tin cá nhân khi truy cập internet là?

- A. Truy cập vào các điểm wifi công cộng.
- B. Truy cập vào một trang web quá lâu.
- C. Truy cập vào các trang web có lượng người truy cập cao.
- D. Thường xuyên thực hiện việc gửi file và nhận file từ các hộp thư điện tử.

Câu 28. Đâu là biện pháp được xem là phù hợp nhất không làm lộ thông tin cá nhân khi truy cập internet?

- A. Không cung cấp các nội dung liên quan đến thông tin cá nhân ở phần bình luận.
- B. Không đăng nhập tài khoản ở bất kỳ trang web nào khi truy cập internet.
- C. Không kết bạn khi tham gia mạng xã hội.
- D. Chỉ sử dụng dữ liệu di động (3G, 4G, 5G) không nên sử dụng wifi khi truy cập internet.

Câu 29. Virus máy tính là gì?

- A. Là phần mềm được viết ra với ý đồ xấu, gây ra những tác động không mong muốn.
- B. Là loại sinh vật ký sinh trên máy tính do tác động từ môi trường

xung quanh.

C. Là một ứng dụng giúp chúng ta soạn thảo văn bản rồi sau đó đánh cắp dữ liệu của chúng ta.

D. Là một thiết bị số được tạo ra để lưu trữ và kiểm soát dữ liệu.

Câu 30. Trojan là phần mềm như thế nào?

A. Là phần mềm nội gián, đánh cắp thông tin và kiểm soát quyền truy cập.

B. Là một loại mã độc gắn với phần mềm khác để tạo cơ chế lây lan.

C. Là một sâu máy tính có thể hack tường lửa của các hệ điều hành.

D. Là một loại phần mềm có thể diệt các virus máy tính và loại trừ mã độc.

Câu 31. Để phòng tránh máy tính bị nhiễm virus, ta nên thực hiện:

A. Có thể cài đặt các phần mềm diệt virus bản quyền vào máy tính.

B. Không truy cập internet vào thời điểm virus hoạt động mạnh.

C. Không tải các file trên các hộp thư điện tử (Gmail) về máy tính.

D. Không nên lưu dữ liệu vào ổ đĩa hệ thống của máy (Ổ đĩa chứa hệ điều hành).

Câu 32. Để mở phần mềm dịch đa ngữ Google Translate, trên thanh địa chỉ của trình duyệt ta nhập:

A. <https://translate.google.com>

B. <https://translate.com>

C. <https://google.com>

D. <https://google.translate.com>

Câu 33. Quan sát khung hình bên dưới và cho biết phần mềm đang dịch từ ngôn ngữ nào sang ngôn ngữ nào?

A. Tiếng Việt sang tiếng Anh.

B. Tiếng Anh sang tiếng Việt.

C. Tiếng Việt sang tiếng Trung.

D. Tiếng Anh sang tiếng Trung.

Câu 34. Bộ giáo dục và đào tạo có một kho học liệu với hàng vạn học liệu mở được đặt tại địa chỉ nào sau đây?

A. <https://igiaoduc.vn>

B. <https://igiaoduc.com>

C. <https://giaoduc.vn>

D. <https://giaoduc.com>

Câu 35. Hành vi nào sau đây là hành vi xấu khi giao tiếp trên mạng?

A. Đưa tin không phù hợp lên mạng.

B. Đưa tin đúng sự thật lên mạng.

C. Học online.

D. Chia sẻ các thông tin đúng sự thật do các bài báo chính thống đăng.

Câu 36. Các vấn đề tiêu cực có thể nảy sinh khi tham gia mạng xã hội facebook là:

A. Thách thức đánh nhau.

B. Hẹn bạn đi học thêm.

C. Trao đổi học tập.

D. Gửi tin nhắn chúc mừng sinh nhật.

Câu 37. Trong giờ ra chơi, một học sinh lớp 12 tên là Nguyễn Hoàng Giang đánh bạn học sinh lớp 11 gây thương tích, bạn Nguyễn Hoàng Giang đã đủ 18 tuổi. Vậy hành vi của bạn Nguyễn Hoàng Giang thuộc loại vi phạm nào sau đây?

A. Vi phạm pháp luật.

B. Vi phạm văn hoá.

C. Vi phạm đạo đức.

D. Vi phạm ứng xử.

Câu 38. Một số hành vi vi phạm pháp luật về đưa tin trên mạng xã hội được cụ thể hoá kèm theo mức phạt trong Điều 101, khoản mấy của Nghị định 15/2020/NĐ-CP?

A. Khoản 1.

B. Khoản 2.

C. Khoản 3.

D. Khoản 4.

Câu 39. Trong đợt bùng phát dịch Covid-19 vào đầu năm 2021, một cá nhân đăng tin sai sự thật về hành trình đi lại của một bệnh nhân bị dương tính với virus Covid-19. Sự việc này đã gây hoang mang cho cả một khu dân cư. Theo em, cá nhân trên đã vi phạm điều nào trong các bộ Luật liên quan đến Công nghệ thông tin?

A. Điều 101, khoản 1 của Nghị định 15/2020/NĐ-CP.

B. Điều 100, khoản 1 của Nghị định 15/2020/NĐ-CP.

C. Điều 102, khoản 1 của Nghị định 15/2020/NĐ-CP.

D. Điều 103, khoản 1 của Nghị định 15/2020/NĐ-CP.

Câu 40. Bạn Hậu rất đam mê âm nhạc, hằng ngày bạn Hậu lên Internet tải các bài hát của các ca sĩ nổi tiếng về máy tính để nghe và chia sẻ cho

các bạn có cùng sở thích âm nhạc. Tuy nhiên bạn Hậu không có thoả thuận gì với tác giả hay ca sĩ biểu diễn. Vậy việc làm của bạn Hậu thuộc loại vi phạm nào?

- A. Vi phạm bản quyền.
- B. Vi phạm quyền nhân thân.
- C. Vi phạm quyền tài sản.
- D. Vi phạm quyền sao chép.

Câu 41. Em hãy cho biết mục đích của việc thiết kế đồ họa là gì?

A. Tạo ra sản phẩm bằng hình ảnh, văn bản để truyền tải thông tin đến người xem.

B. Tạo ra nhiều ảnh vector và ảnh bitmap.

C. Chụp được nhiều ảnh đẹp.

D. Tạo ra sản phẩm hình ảnh đẹp mắt.

Câu 42. Trong phần mềm Inkscape thì bảng màu thường nằm ở vị trí nào?

A. Nằm ngang và phía dưới vùng làm việc.

B. Nằm ngang và trên vùng làm việc.

C. Nằm thẳng đứng và bên trái vùng làm việc.

D. Nằm thẳng đứng và bên phải vùng làm việc.

Câu 43. Để vẽ hình tròn trong Inkscape ta dùng cách nào là phù hợp nhất?

A. Chọn nút có hình tròn trên hộp công cụ => nhấn phím Ctrl + kéo thả chuột.

B. Chọn nút có hình vuông trên hộp công cụ => kéo thả chuột.

C. Chọn nút có hình tròn trên hộp công cụ => kéo thả chuột. D. Bấm phím R => nhấn phím Ctrl + kéo thả chuột.

Câu 44. Để vẽ hình vuông trong Inkscape ta dùng cách nào là phù hợp nhất?

A. Bấm phím R => nhấn phím Ctrl + kéo thả chuột.

B. Chọn nút có hình tròn trên hộp công cụ => nhấn phím Ctrl + kéo thả chuột.

C. Chọn nút có hình vuông trên hộp công cụ => kéo thả chuột.

D. Chọn nút có hình tròn trên hộp công cụ => kéo thả chuột.

Câu 45. Khi vẽ các đối tượng thì:

A. Các đối tượng vẽ sau sẽ nằm ở lớp trên và có thể đổi sang lớp dưới.

B. Các đối tượng vẽ trước sẽ nằm ở lớp trên và có thể đổi sang lớp

dưới.

C. Các đối tượng vẽ sau sẽ nằm ở lớp dưới và không thể thay đổi sang lớp trên.

D. Các đối tượng vẽ trước sẽ nằm ở lớp dưới và không thể thay đổi sang lớp trên.

Câu 46. Để tạo ra hình trái tim từ 3 hình đã cho ta làm cách nào?



A. Sắp xếp thành hình trái tim rồi chọn phép hợp.

B. Sắp xếp thành hình trái tim rồi chọn phép hiệu.

C. Sắp xếp thành hình trái tim rồi chọn phép cắt.

D. Sắp xếp thành hình trái tim rồi chọn phép chia.

Câu 47. Để đặt văn bản theo đường đã có sau khi ta chọn văn bản và đường thì thao tác tiếp theo là gì?

A. Chọn Text => Put on path.

B. Chọn Path => Put on path.

C. Chọn Text => Union.

D. Chọn Path => Union.

Câu 48. Để thay đổi đường viền của hình vẽ, ta cần chọn trang nào trong hộp thoại Fill and Stroke?

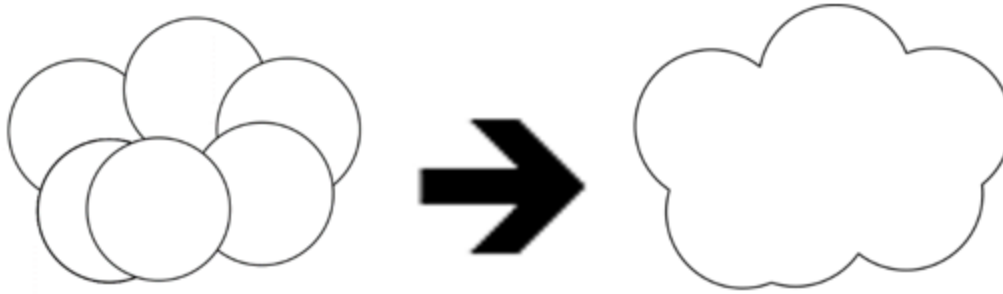
A. Stroke style.

B. Fill.

C. Stroke paint.

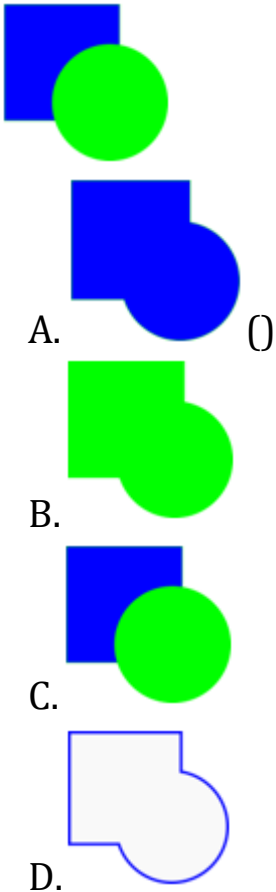
D. Bấm vào bảng màu.

Câu 49. Có các đường tròn, để tạo hình đám mây ta làm cách nào?



- A. Chọn các đường tròn => chọn Path => Union.
- B. Chọn các đường tròn => chọn Object => Union.
- C. Chọn các đường tròn => chọn Text => Union.
- D. Chọn các đường tròn => chọn Filters => Union.

Câu 50. Cho hình vuông ở lớp dưới, hình tròn ở lớp trên như bên dưới:
Nếu dùng phép hợp (Path => Union) thì hình có màu gì?



Câu 51. Cho hình vuông ở lớp dưới, hình tròn ở lớp trên như bên dưới:



Để được hình như sau:



ta chọn 2 hình rồi chọn cách làm nào?

- A. Chọn Path => Difference.
- B. Chọn Path => Union.
- C. Chọn Path => Cut Path.
- D. Chọn Path => Division.

Câu 52. Cho các hình



để được 1 cây hoàn chỉnh như sau:



Chọn cách làm cách nào?

- A. Sắp xếp các hình => Chọn các hình => nháy chuột phải => Group.
- B. Sắp xếp các hình => Chọn các hình => chọn Path => Union.
- C. Sắp xếp các hình => Chọn các hình => nháy chuột phải => Cut.

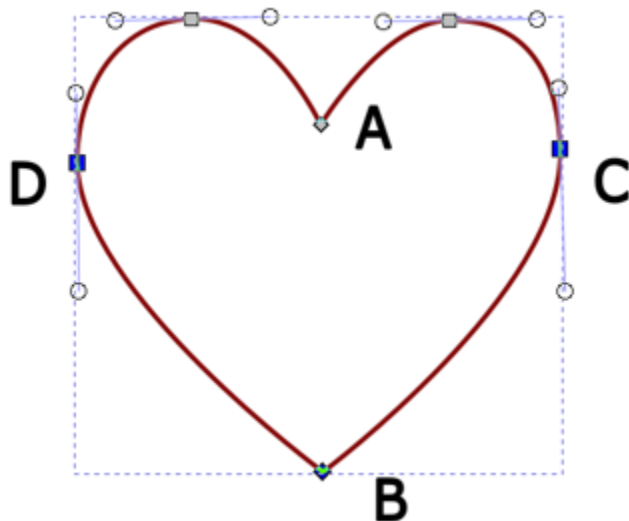
D. Sắp xếp các hình => Chọn các hình => Bấm phím Delete.
 Câu 53. Nút nào dùng để bỏ điểm neo?



Câu 54. Nút (các nút) nào dùng để chuyển đổi các loại điểm neo?



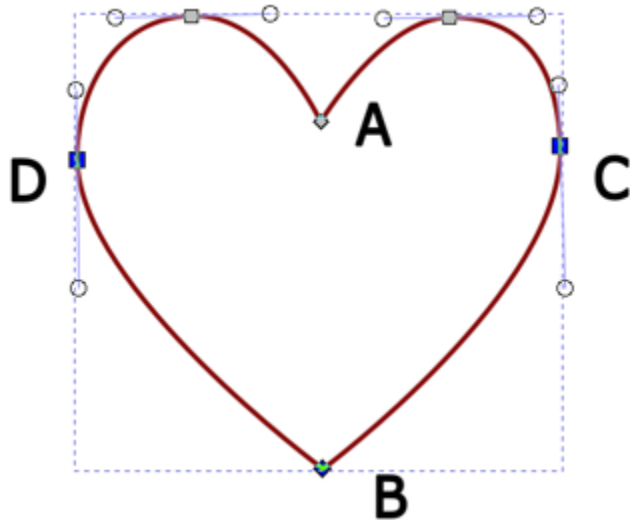
Câu 55. Quan sát hình ảnh và chọn phát biểu đúng về điểm neo trong hình.



- A. Điểm A, B là điểm neo gốc.
- B. Điểm A, B là điểm neo tron.
- C. Điểm C, D là điểm neo gốc.

D. Điểm C, D là điểm chỉ hướng.

Câu 56. Quan sát hình ảnh và chọn phát biểu đúng về điểm neo trong hình.



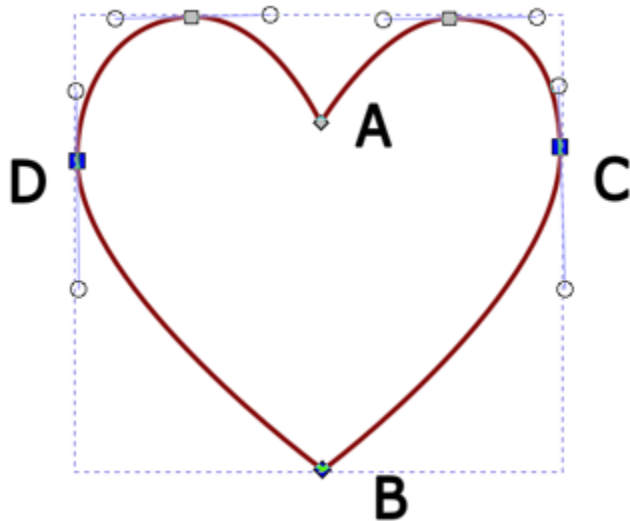
A. Có 4 điểm neo tròn.

B. Có 3 điểm neo tròn.

C. Có 2 điểm neo tròn.

D. Có 1 điểm neo tròn.

Câu 57. Quan sát hình ảnh và chọn phát biểu đúng về điểm neo trong hình.



A. Có 2 điểm neo gốc.

B. Có 3 điểm neo gốc.

C. Có 4 điểm neo gốc.

D. Có 6 điểm neo gốc.

Câu 58. Trong cửa sổ làm việc với Inkcape để thêm văn bản ta bấm phím nào?

- A. T
- B. S
- C. R
- D. E

Câu 59. Trong các cách làm dưới đây, cách nào dùng để viết chương trình dễ nhất?

- A. Dùng ngôn ngữ lập trình bậc cao.
- B. Dùng Hợp ngữ.
- C. Dùng ngôn ngữ máy.
- D. Dùng chương trình dịch.

Câu 60. Đây là đặc điểm của ngôn ngữ lập trình bậc cao?

- A. Các câu lệnh được viết gần với ngôn ngữ tự nhiên.
- B. Cần có chương trình hợp dịch để dịch sang hợp ngữ.
- C. Câu lệnh khó hiểu, chỉ dành cho nhà lập trình chuyên nghiệp.
- D. Phức tạp, chỉnh sửa cần nhiều thời gian.

Câu 61. Tập Python có phần mở rộng là gì?

- A. .py
- B. .doc
- C. .ppt
- D. .png

Câu 62. Trong các tên sau tên nào là ngôn ngữ lập trình bậc cao?

- A. Python.
- B. Hợp ngữ.
- C. Ngôn ngữ máy.
- D. Android.

Câu 63. Cho $a=2$, $b=4$. Lệnh `print(-b/(2*a))` sẽ in lên màn hình kết quả gì?

- A. -1
- B. 1
- C. 2
- D. Câu báo lỗi.

Câu 64. Khi cho lệnh `Print("hello","xin chào")` thực hiện thì trên màn hình sẽ xuất hiện:

- A. Câu báo lỗi
- B. hello
- C. xin chào
- D. helloxin chào

Câu 65. Tên biến nào dưới đây là hợp lệ trong Python?

- A. ab_c1
- B. tong@
- C. 1_dem
- D. -tich

Câu 66. Trong Python ta có thể gán biểu thức cho biến. Vậy câu lệnh gán biểu thức cho biến nào sau đây là đúng?

- A. <biến> = <biểu thức>
- B. <biến> = <biểu thức>;
- C. <biến> : <biểu thức>
- D. <biến> : <biểu thức>;

Câu 67. Phát biểu nào sau đây là đúng nhất?

A. Tên biến trong Python chỉ gồm chữ cái tiếng Anh, các chữ số từ 0 đến 9 và kí tự gạch dưới, không bắt đầu bằng số và có phân biệt chữ hoa và chữ thường.

B. Tên biến trong Python chỉ gồm chữ cái tiếng Anh.

C. Tên biến trong Python chỉ gồm chữ cái tiếng Anh, các chữ số từ 0 đến 9 và kí tự gạch dưới.

D. Tên biến trong Python không bắt đầu bằng chữ số và có phân biệt chữ hoa và chữ thường.

Câu 68. Tìm lỗi sai trong khai báo biến nguyên Max sau đây?

Max = 2021:

- A. Dư dấu (:)
- B. Tên biến trùng với từ khoá
- C. Dư dấu (=)
- D. Câu lệnh đúng

Câu 69. Để tính diện tích đường tròn bán kính R, với $\pi = 3.14$, biểu thức nào sau đây trong Python là đúng?

- A. $S=R*R*\pi$
- B. $S:=R*R*\pi$

C. $S := 2(R) * \pi$

D. $S := R^2 * \pi$

Câu 70. Ký tự đầu tiên của tên biến không thể bắt đầu bằng ký tự nào?

A. Chữ số.

B. Chữ cái in thường.

C. Dấu gạch dưới (_).

D. chữ cái in hoa.

Câu 71. Cho lệnh gán

$N = 452$

$M = N/2 + N\%2$

Hỏi M có giá trị bằng bao nhiêu?

A. 226

B. 452

C. 11

D. 0

Câu 72. Cho đoạn lệnh

$s1 = \text{"study"}$

$s2 = \text{"well"}$

Để ghép hai xâu s1 và s2 lại thành cụm từ "study well" ta sử dụng lệnh nào?

A. $s1 + " " + s2$

B. $s1 \& " " \& s2$

C. $s1 * " " * s2$

D. $s1 \% " " \% s2$

Câu 73. Biểu thức $16 + 8/2 + 6\%3 + 2*2**2$ có giá trị bằng bao nhiêu?

A. 28

B. 30

C. 36

D. 38

Câu 74. Kết quả khi thực hiện câu lệnh $10 - 5 ** 2 + 8//3 + 2$

A. -11

B. -25

C. 2

D. 4

Câu 75. Hãy chọn đáp án là từ khoá trong Python?

- A. if
- B. a
- C. x
- D. bien_x

Câu 76. Hãy chọn đáp án không phải là từ khoá trong Python?

- A. Chieu_dai
- B. or
- C. in
- D. print

PHẦN THỰC HÀNH: (Bài 16, 17, 18)

Câu 1: Viết chương trình tính diện tích và chu vi của hình vuông có cạnh là a. Cạnh a là số nguyên được nhập vào từ bàn phím.

```
1 a=int(input("Nhập cạnh a của hình vuông: "))
2 dientich=a*a
3 chuvi=4*a
4 print("Diện tích của hình vuông là:",dientich)
5 print("Chu vi của hình vuông là:",chuvi)
```

Câu 2: Viết chương trình tính diện tích và chu vi của hình chữ nhật có chiều dài là a, chiều rộng là b. Biết a và b là các số nguyên được nhập vào từ bàn phím.

```
1 a=int(input("Nhập chiều dài của hình chữ nhật: "))
2 b=int(input("Nhập chiều rộng của hình chữ nhật: "))
3 dientich=a*b
4 chuvi=(a+b)*2
5 print("Diện tích của hình chữ nhật là:",dientich)
6 print("Chu vi của hình chữ nhật là:",chuvi)
```

Câu 3: Viết chương trình đổi từ giờ ra phút và từ giờ ra giây. Biết giờ là số thực được nhập từ bàn phím.

```
1 gio=float(input("Nhập vào số giờ: "))
2 phut=gio*60
3 giay=phut*60
4 print(gio,"giờ =",phut,"phút")
5 print(gio,"giờ=",giay,"giây")
```

Câu 4: Viết chương trình nhập vào số kg cam (số thực). Tính và in ra số tiền phải trả, biết mỗi kg cam có giá là 15000 đồng.

```
1 kgcam=float(input("Nhập số kg cam: "))
2 sotien=kgcam*15000
3 print("Số tiền phải trả là:",sotien,"đồng")
```