

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP HỌC KÌ I TIN 10 NĂM 2023- 2024

I. Phần Trắc Nghiệm

Bài 1: Thông tin và xử lý thông tin

Câu 1 . Em đọc thông tin dòng chữ viết trong vở. Lúc đó nội dung dòng chữ là:

- A. Thông tin B. dữ liệu C. vừa là thông tin vừa là dữ liệu D. Vật mang tin

Câu 2 : Thông tin khi đưa vào máy tính, chúng đều được biến đổi thành một dạng chung đó là:

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

Câu 3 : Quá trình xử lý thông tin của máy tính gồm có mấy bước?

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

Câu 4 . Thiết bị nào sau đây là thiết bị số?

- A. Đồng hồ lịch vạn liên B. Máy Cassette
C. Điện thoại di động D. Đĩa CD.

Câu 5 . Giả sử có bài giảng của giáo viên trên lớp. Lựa chọn phát biểu SAI?

- A. Vở ghi của học sinh là dữ liệu B. Video ghi lại bài giảng của cô là dữ liệu
C. Tập bài giảng powerpoint của cô là thông tin D. Tập bài soạn của cô là dữ liệu

Câu 6 . Thiết bị nào sau đây là thiết bị thông minh?

- A. Đồng hồ lịch vạn niên B. Máy giặt
C. Điện thoại di động D. Máy tính bỏ túi

Câu 7 . Biển báo sau chứa dữ liệu dạng gì?



4) Biển hạn chế chiều cao

- A. Dạng hình ảnh B. Dạng chữ C. Dạng hình ảnh, chữ và số D. Dạng số

Câu 8 : Dạng thông tin mà bạn Tâm nhận được khi đọc truyện tranh DOREMON

- A. Văn bản, hình ảnh B. Văn bản, âm thanh
C. Hình ảnh, âm thanh D. Văn bản, hình ảnh, âm thanh

Bài 2: Vai trò của thiết bị thông minh và tin học đối với xã hội

Câu 9: Những hành vi nào vi phạm pháp luật trong sử dụng Tin học

- A. Tung những hình ảnh, phim đồi trụy lên mạng
B. Xâm phạm thông tin cá nhân hoặc của tập thể nào đó. Sao chép bản quyền không hợp pháp
C. Lây lan virus qua mạng
D. Cả 3 đáp án trên

Câu 10 : Phần mềm trò chơi, xem phim, nghe nhạc,... là ứng dụng của Tin học trong:

- A. Giải trí
B. Tự động hóa và điều khiển
C. Văn phòng
D. Hỗ trợ việc quản lý

Câu 11: Em hãy chọn phương án sai

- A. Thiết bị thông minh là thiết bị số
B. Thiết bị số là thiết bị thông minh
C. Thiết bị thông minh làm việc một cách tự chủ

D. Thiết bị thông minh có thể tương tác với người sử dụng hay các thiết bị thông minh khác

Câu 12 : Trong các thiết bị sau đây thiết bị nào không là thiết bị thông minh

- A. Máy tính bỏ túi
- B. Máy tính xách tay
- C. Máy Fax truyền tài liệu qua đường điện thoại
- D. Robot lau nhà điều khiển qua Internet

Câu 13: Phát biểu nào sau đây là đúng?

- A. Thiết bị thông minh là các thiết bị điện tử
- B. Thiết bị thông minh có vai trò chủ chốt trong các hệ thống IoT
- C. Trong cuộc CMCN 4.0, công nghiệp phát triển.
- D. Thiết bị thông minh không thể kết nối với các thiết bị khác

Câu 14 : Những thành tựu của Tin học trong cuộc cách mạng công nghiệp 4.0 có thể kể đến?

- A. Động cơ điện
- B. Máy tính điện tử
- C. Thiết bị thông minh
- D. Trí tuệ nhân tạo, dữ liệu lớn, kết nối vạn vật (IoT)

Bài 8:

Câu 15 : Internet làm thay đổi yếu tố nào sau đây?

- A. Cách thức làm việc
- B. Môi trường
- C. Khí hậu
- D. Trí tuệ(thay đổi)

Câu 16 : Công cụ nào sau đây là trình duyệt web?

- A. Office
- B. Chrome
- C. Youtube
- D. Gmail

Câu 17 : Công cụ nào sau đây thực hiện bảo vệ máy tính khi tham gia mạng Internet?

- A. Trình duyệt web.
- B. Dây cáp mạng.
- C. Phần mềm diệt Virus.
- D. Bộ định tuyến.

Câu 18: Mạng INTERNET gồm có những thành phần nào:

- A. Các máy tính; các thiết bị mạng đảm bảo việc kết nối giữa các máy tính với nhau; phần mềm hỗ trợ kết nối giữa các máy với nhau.
- B. Các thiết bị mạng đảm bảo việc kết nối giữa các máy tính với nhau; phần mềm hỗ trợ kết nối giữa các máy với nhau
- C. Các máy tính; phần mềm hỗ trợ kết nối giữa các máy với nhau.
- D. Các thiết bị mạng đảm bảo việc kết nối giữa các máy tính với nhau; Các máy tính;

Câu 19 : Trong các thiết bị dưới đây, thiết bị nào không phải là thiết bị mạng?

- A. vi mạng;
- B. Hub;
- C. Môdem;
- D. Webcam.

Câu 20. Mạng cục bộ viết tắt là gì?

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

Câu 21. Mạng LAN có phạm vi địa lí.... mạng WAN.

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

Câu 22 . Các LAN có thể kết nối với nhau thông qua thiết bị nào?

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

Câu 23 . Đối tượng nào sau đây có thể kết nối vào IoT?

- A. Máy tính
- B. Thực vật
- C. Môi trường
- D. Con người

Câu 24 . Phương án nào sau đây nêu đúng các thành phần của Dịch vụ đám mây bao gồm?

- A. Nền tảng, phần mềm, cơ sở hạ tầng
- B. Phần mềm, phần cứng, cơ sở hạ tầng

C. Nền tảng, phần cứng, cơ sở hạ tầng

D. Phần cứng, nền tảng, phần mềm

Câu 25 . Mạng nào sau đây có bán kính lớn nhất?

A. Mạng LAN

B. Mạng Internet

C. Mạng WAN

D. Mạng MAN

Câu 26 . Đầu không phải là loại hình dịch vụ của điện toán đám mây?

A. SaaS

B. PaaS

C. IaaS

D. SaaS

Câu 27 : Trong các đáp án sau đáp án nào chỉ chứa tên của các dịch vụ lưu trữ đám mây?

a. Google Drive, Dropbox, iCloud;

b. Mega, iCloud, Iphone, Microsoft office;

c. Mediafire, Google Drive, One Note;

d. Mega, Google Drive, Microsoft Office.

Bài 9: An toàn trên không gian mạng

Câu 28: Thực hiện việc đăng trên mạng xã hội một thông tin có tính xúc phạm đến một người khác thì hành vi này là?

A. Vi phạm pháp luật.

B. Vi phạm đạo đức.

C. Tùy theo mức độ, có thể vi phạm đạo đức hay pháp luật.

D. Không vi phạm gì.

Câu 29: Điều nào sau đây sai khi nói về trojan?

A. Trojan nhằm mục đích chiếm đoạt quyền và chiếm đoạt thông tin

B. Trojan cần đến cơ chế lây lan khi muốn khống chế một số lượng lớn các máy tính.

C. Trojan là virus

D. Rootkit là một loại hình trojan.

Câu 30 : Điều nào sau đây sai khi nói về các đặc điểm của virus?

A. Virus là các chương trình gây nhiễu hoặc phá hoại.

B. Virus có khả năng tự nhân bản để lây lan.

C. Virus không phải là một chương trình hoàn chỉnh.

D. Virus chỉ hoạt động trên HĐH Windows.

Câu 31 : Việc nào dưới đây không bị phê phán?

A. Phát tán các hình ảnh đồi trụy lên mạng

B. Cố ý làm nhiễm virus vào máy tính của trường

C. Sao chép phần mềm không có bản quyền

D. Tự thay đổi mật khẩu cho máy tính cá nhân của mình.

Câu 32 : Em thường xuyên nhận được các tin nhắn trên mạng có nội dung như: “mày là một đứa ngu ngốc, béo ú”, “mày là một đứa xấu xa, không đáng làm bạn”,... từ một người lớn mà em quen. Em nên làm gì?

A. Bỏ qua, chắc họ chỉ trêu thôi

B. Nhắn tin lại cho người đó các nội dung tương tự

C. Gặp thẳng người đó hỏi tại sao lại làm thế và yêu cầu dừng ngay

D. Nói chuyện với thầy cô giáo, bố mẹ về sự việc để xin ý kiến giải quyết

Bài 11: Ứng xử trên môi trường số. Nghĩa vụ tôn trọng bản quyền

Câu 33: Trong đại dịch Covid-19, một người dùng Facebook đã chia sẻ tin “Bắt đầu từ ngày 28/03/2022, toàn thành phố Hà Nội sẽ bị phong tỏa trong 14 ngày...”. Khi bị triệu tập để xử phạt, người này đã chứng minh rằng anh ta chỉ đưa lại một tin chứ không bịa.

A. Đây là câu chuyện bình thường

B. Người này hoàn toàn đúng

C. Người này đã sai khi chia sẻ

D. Người này chỉ nên chia sẻ với người thân

Câu 34: Phát biểu nào sau đây là đúng. Trên Internet:

A. Ta muốn làm gì thì làm

B. Mọi thông tin đều miễn phí

C. Có tất cả những gì ta cần

D. Chúng ta cũng phải có ý thức và tuân thủ theo pháp luật

Câu 35: Khi sử dụng lại các thông tin trên mạng cần lưu ý đến vấn đề là:

A. Các từ khóa liên quan đến thông tin cần tìm.

B. Bản quyền.

C. Địa chỉ của trang web.

D. Các từ khóa liên quan đến trang web.

Câu 36: 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. 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.

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. Đăng thông tin đó lên mạng để mọi người đều đọc được.

Câu 37 : Lời khuyên nào sai khi em muốn bảo vệ máy tính và thông tin trong máy tính của mình?

A. Luôn nhớ đăng xuất khi sử dụng xong máy tính, thư điện tử.

B. Đừng bao giờ mở thư điện tử và mở tệp đính kèm thư từ những người không quen biết.

C. Chẳng cần làm gì vì máy tính đã được cài đặt sẵn các thiết bị bảo vệ từ nhà sản xuất.

D. Nên cài đặt phần mềm bảo vệ máy tính khỏi virus và thường xuyên cập nhật phần mềm bảo vệ.

Câu 38 : Em nên sử dụng webcam khi nào?

A. Không bao giờ sử dụng webcam.

B. Khi nói chuyện với những người em chỉ biết qua mạng.

C. Khi nói chuyện với bất kì ai.

D. Khi nói chuyện với những người em biết trong thế giới thực như bạn học, người thân,...

Bài 12: Phần mềm thiết kế đồ họa

Câu 39 . Quá trình thiết kế các thông điệp truyền thông bằng hình ảnh; giải quyết vấn đề thông qua sự kết hợp hình ảnh, kiểu chữ với ý tưởng để truyền tải thông tin đến người xem gọi là?

A. Thiết kế ảnh.

C. Thiết kế ý tưởng.

B. Thiết kế quảng cáo.

D. Thiết kế đồ họa.

Câu 40 . Có mấy loại đồ họa cơ bản?

A. 2.

C. 4.

B. 3.

D. 5.

Câu 41. Trong đồ họa điểm ảnh, hình ảnh được tạo thành từ các:

A. Chấm ảnh.

C. Điểm ảnh.

B. Khung ảnh

D. Màu ảnh.

Câu 42 . Trong đồ họa vector, hình ảnh được xác định theo:

A. đường nét.

C. chấm ảnh.

B. đường thẳng.

D. điểm ảnh.

Câu 43: Đâu không phải là ưu điểm của đồ họa vector?

A. Phù hợp tạo logo, minh họa và bản vẽ kỹ thuật...

B. Có thể co giãn mà không bị vỡ ảnh

C. Dễ dàng chuyển đổi sang đồ họa điểm ảnh

D. Ảnh lớn, độ chi tiết cao tương ứng với tệp có kích thước lớn

Câu 44 : Nhược điểm của đồ họa điểm ảnh là

A. Không thể chuyển sang đồ họa vector mà giữ nguyên chất lượng

B. Có thể co giãn mà không vỡ hình

C. Dễ dàng chuyển đổi sang đồ họa điểm ảnh

D. Tạo bản in với kích thích thùy ý, độ lớn của tệp không thay đổi

Câu 45 . Phần mềm nào không là phần mềm đồ họa?

- A. Adobe Photoshop.
- B. GIMP.
- C. Inkscape.
- D. Word.

Câu 46 : Phần mềm nào là phần mềm đồ họa vector?

- A. Inkscape
- B. Adobe Photoshop
- C. GIMP
- D. Word

Câu 47 : Phần mềm nào là phần mềm đồ họa bitmap?

- A. Inkscape
- B. Adobe Photoshop
- C. CorelDRAW
- D. Adobe Illustrator

Câu 48 . Inkscape là phần mềm:

- A. miễn phí để tạo, chỉnh sửa sản phẩm đồ họa vector.
- B. chỉnh sửa văn bản.
- C. chỉnh sửa video.
- D. đọc hại.

Câu 49. Cần thiết kể một bộ các sản phẩm bút, sổ, danh thiếp, bì thư, túi giấy. Theo em, nên dùng phần mềm nào?

- A. Photoshop
- B. Inkscape

Câu 50 . Em hãy cho biết có thể vẽ hình vào đâu trên màn hình làm việc của Inkscape

- A. Toàn bộ vùng làm việc
- B. Trong khu vực trang in.

Câu 51 . Phần mềm Inkscape có sản phẩm đuôi mở rộng là:

- A. .ink.
- B. .scp.
- C. .svg.
- D. .pts.

Bài 13: Bổ sung các đối tượng đồ họa

Câu 52 . W, H là viết tắt của thuộc tính nào của hình chữ nhật?

- A. Chiều rộng, chiều dài.
- B. Bán kính.
- C. Cung.
- D. Góc của điểm đầu và điểm cuối.

Câu 53 . Thuộc tính Spoke ratio có ở hình nào?

- A. Hình vuông.
- B. Hình chữ nhật.
- C. Hình elip.
- D. Hình sao.

Câu 54 . Đâu không là thuộc tính của hình sao trong Inkscape?

- A. Corners.
- B. Rounded.
- C. Spoke Ratio.
- D. Start, End.

Câu 55 . Để chỉnh thông số của gradient, em cần chọn biểu tượng nào?

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

Câu 56. Để tùy chỉnh màu tô và màu vẽ trong Inkscape, ta sử dụng hộp thoại?

- A. Stroke Style.
- B. Fill and Stroke.
- C. Opacity.
- D. Fill Style.

Câu 57. Để xác định đường viền của đối tượng dạng nét đứt, cần chọn trang nào trong hộp thoại Fill and Stroke?

- A. Fill.
- B. Stroke paint.
- C. Stroke style.
- D. Cả A và B.

Câu 58 . Có mấy phép ghép các đối tượng đồ họa?

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

Câu 59 . Phép hợp các đối tượng đồ họa cần dùng tổ hợp phím gì?

- A. Ctrl + /
- B. Ctrl + +
- C. Ctrl + -
- D. Ctrl + *

Câu 60 . Phép cắt cho phép thực hiện như thế nào đối với đối tượng?

- A. Cắt hình lớp dưới thành các phần bởi giao điểm giao ở viền hình lớp trên.
- B. Cắt hình lớp trên thành các phần bởi giao điểm giao ở viền hình lớp dưới.
- C. Cắt hình lớp dưới và hình lớp trên.
- D. Không cắt hình.

Câu 61. Tổ hợp phím Ctrl + / thực hiện phép nào trong Inkscape?

- A. Phép hợp.
- B. Phép chia.
- C. Phép giao.
- D. Phép cắt.

Câu 62. Các phép ghép đối tượng đồ họa trong Inkscape thực hiện bằng cách chọn lệnh trong bảng chọn nào?

- A. Fill.
- B. Stroke.
- C. Stroke Style.
- D. Path.

Câu 63. Sau khi thực hiện phép cắt thì hình mới sẽ:

- A. không có màu.
- B. có màu.
- C. bị phân chia màu.
- D. không bị ảnh hưởng.

Bài 14

Câu 64 . Cần ít nhất bao nhiêu điểm để xác định một đường thẳng?

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

Câu 65 : Sắp xếp các bước để vẽ đối tượng đường

- 1: Chọn công cụ Pen  trên hộp công cụ.
- 2: Nháy chuột để đặt các điểm neo trên hình vẽ.
- 3: Chọn kiểu  trên thanh điều khiển thuộc tính để tạo đường cong.

4: Kết thúc bằng cách nhấn phím Enter hoặc nháy đúp chuột tại vị trí neo cuối cùng.

- A. 1-3-2-4
- B. 3-1-2-4
- C. 2-1-3-4
- D. 1- 2-3-4

Câu 66 . Chọn phát biểu đúng trong các phát biểu sau:

- A. Hình khối là đối tượng được định nghĩa sẵn trong Inkscape và xác định bởi các tính chất toán học chặt chẽ.
- B. Khi điều chỉnh hình khối ta thu được hình mới với đặc trưng thay đổi.
- C. Không thể điều chỉnh các đối tượng tự do dạng đường.

D. Các đối tượng tự do không thể chỉnh thành hình dạng khác.

Câu 67. Chọn từ còn thiếu trong câu sau: Khi nối các đoạn thẳng hoặc đoạn cong với nhau ta thu được đường cong ... hơn.

- A. đơn giản. B. phức tạp. C. cong. D. thẳng.

Câu 68 . Điểm nối giữa các đoạn có mấy loại điểm?

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

Câu 69 . Điểm neo tron được thể hiện bằng hình gì?

- A. hình tam giác. C. hình thoi.
B. hình vuông, hình tròn. D. hình bình hành.

Câu 70 . Điểm neo góc được thể hiện bằng hình gì?

- A. hình tam giác. C. hình thoi.
B. hình vuông, hình tròn. D. hình bình hành.

Câu 71: Độ cong tại mỗi điểm phụ thuộc vào các yếu tố?

- A. điểm chỉ hướng và đường chỉ hướng
B. Điểm neo góc và điểm neo tron
C. Điểm chỉ hướng và điểm neo tron
D. Đường chỉ hướng và điểm neo góc

Câu 72 : Sắp xếp các bước sau để được các bước thực hiện chỉnh sửa điểm neo.

1: Nháy chuột vào hình muốn chỉnh sửa.

2: Chọn công cụ  trên hộp công cụ.

3: Nháy chuột vào điểm neo cần sửa, chọn điểm neo hoặc điểm chỉ hướng rồi kéo chuột sang vị trí mới.

- A. 2 – 1 – 3 C. 2- 3-1
B. 1- 2-3 D. 3- 1- 2

Câu 73 . Muốn bỏ các tùy chỉnh đã đặt, ta chọn đối tượng văn bản rồi dùng lệnh gì?

- A. Text/ Remove Manual Kerns. C. File/ Remove Manual Kerns.
B. Text/ Remove. D. Text/ Remove Manual.

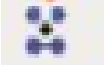
Câu 74 . Muốn đặt văn bản theo đường đã có, ta dùng lệnh gì?

- A. File/ Put on Path. C. Text/ Put in Path.
B. Text/ Put the Path. D. Text/ Put on Path.

Câu 75. Muốn bỏ đặt văn bản theo đường, ta dùng lệnh gì?

- A. Text/ Remove on Path. C. Text/ Remove from Path.
B. File/ Remove from Path. D. File/ Remove on Path.

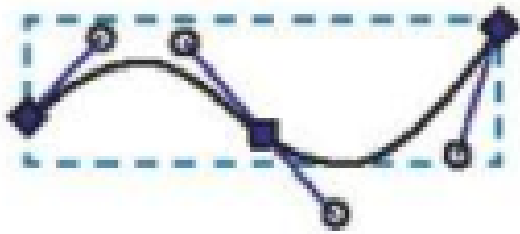
Câu 76: Em hãy cho biết công cụ nào sau đây dùng để tách điểm neo trong Inkscape?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 77: Để bỏ một hay nhiều điểm neo trong Inkscape, ta chọn công cụ nào sau đây?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 78 : Hình đã cho có số điểm neo góc là:



Hình 14.7

A. 2

B. 3

C. 4

D. 7

Bài 16: NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH BẬC CAO

Câu 79. Ai đã phát triển Ngôn ngữ lập trình Python?

A. Wick van Rossum.

C. Guido van Rossum.

B. Rasmus Lerdorf.

D. Niene Stom.

Câu 80 . Ngôn ngữ nào gần với ngôn ngữ tự nhiên nhất?

A. Ngôn ngữ bậc cao.

C. Hợp ngữ.

B. Ngôn ngữ máy.

D. Cả ba phương án đều sai.

Câu 81 . Ngôn ngữ nào sau đây **không** phải ngôn ngữ bậc cao?

A. C/C++.

B. Assembly.

C. Python.

D. Java.

Câu 82. Phần mở rộng nào sau đây là đúng của tệp Python?

A .python

B .pl

C .py

D .p

Câu 83. Giá trị của biểu thức Python sau sẽ là bao nhiêu?

$4 + 15 / 5$

A. 7

B. 2

C. 4

D. 1

Câu 84 . Điều nào sau đây được sử dụng để xác định một khối mã trong ngôn ngữ Python?

A. Thụt lề.

C. Dấu ngoặc ().

B. Nháy “ ”.

D. Dấu ngoặc [].

Câu 85 . Thứ tự thực hiện các phép tính trong Python ở đáp án nào đúng?

A. /, -, +, *.

C. Từ trái sang phải.

B. (*, /), (+, -).

D. (+, -), (*, /).

Câu 86. Giá trị của biểu thức Python sau sẽ là bao nhiêu?

$6 - 6 / 2 + 4 * 5 - 6 / 2$

A. 17.

B. 20.

C. 18.

D. 19.

Câu 87. Câu lệnh sau bị lỗi ở đâu?

`>>> 3 + * 5`

A. 3 .

C. *.

B. + hoặc *.

D. Không có lỗi.

Câu 88 : Để kết thúc một phiên làm việc trong python, ta có thể?

A. Nháy dấu X góc bên phải màn hình.

B. Gõ câu lệnh quit() rồi ấn Enter

C. Sử dụng câu lệnh Exit.

D. Cả ba cách làm trên đều đúng.

Câu 89: Output của lệnh sau là:

`print(1+ 2 + 3+ 4)`

- A. 10. C. $1 + 2 + 3 + 4$.
B. 15. D. $1 + 2 + 3$.

Câu 90 : Phát biểu nào sau đây **sai** khi nói về python?

- A. Python là ngôn ngữ lập trình bậc cao.
B. Python có mã nguồn mở thu hút được nhiều nhà khoa học cùng phát triển.
C. Python có các lệnh phức tạp nên không phổ biến trong giáo dục.
D. Python có các câu lệnh khá gần ngôn ngữ tự nhiên.

Câu 91. Dùng câu lệnh print và kí tự nào để viết được đoạn văn xuống dòng giữa xâu?

- A. Cặp dấu nhảy đơn. C. Cặp dấu nhảy kép.
B. Cặp ba dấu nhảy kép. D. Không thể thực hiện được

Câu 92: Output của lệnh sau là:

print(" Dãy ba số chẵn", 2, 4,6)

- A. "Dãy ba số chẵn", 2, 4,6 C. Dãy ba số chẵn 2 4 6
B. Dãy ba số chẵn 2, 4,6 D. 'Dãy ba số chẵn' 2 4 6

Bài 17: BIẾN VÀ LỆNH GÁN

Câu 93 . Lệnh gán giá trị cho biến b nguyên nào sau đây là đúng?

- A. $b = 10$. C. $b == 10$
B. $B = 10$. D. $b = '10'$

Câu 94 . Trường hợp nào sau đây **không** phải lệnh gán trong python?

- A. $cd = 50$. C. $a = 10$.
B. $a = a * 2$. D. $a + b = 100$.

Câu 95. Tên biến nào sau đây là **đúng** trong Python?

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

Câu 96. Tìm lỗi **sai** trong khai báo biến nguyên Max sau đây?

Max = 2021:

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

Câu 97. Để gán giá trị cho một biến số A ta thực hiện như thế nào?

- A. $\langle \text{giá trị} \rangle := A$. C. $\langle \text{giá trị} \rangle = A$.
B. $A = \langle \text{giá trị} \rangle$. D. $A := \langle \text{giá trị} \rangle$.

Câu 98 . Trong ngôn ngữ Python, tên nào sau đây là từ khoá?

- A. program, sqr. C. include, const.
B. uses, var. D. if, else.

Câu 99 . Đây là quy tắc đúng khi đặt tên biến cho Python?

- A. Tên biến có thể bắt đầu bằng dấu gạch dưới "_"
B. Có thể sử dụng keyword làm tên biến
C. Tên biến có thể bắt đầu bằng một chữ số
D. Tên biến có thể có các kí hiệu @, #, %, &,...

Câu 100. Từ khoá của một ngôn ngữ lập trình là:

- A. là những từ dành riêng.
B. cho một mục đích sử dụng nhất định.

C. có thể đặt tên cho biến.

D. Cả A và B

Câu 101. Trong ngôn ngữ lập trình Python, từ khoá và tên:

A. Có ý nghĩa như nhau.

B. Người lập trình phải tuân theo quy tắc đặt tên.

C. Có thể trùng nhau.

D. Cả ba đáp án trên đều đúng.

Câu 102. Trong ngôn ngữ Python, tên nào sau đây đặt **sai** theo quy tắc?

A. 11tinhoc

C. tin_hoc

B. tinhoc11

D. _11

Câu 103. Để tính diện tích đường tròn bán kính R, với $\pi = 3,14$, biểu thức nào sau đây trong Python là đúng?

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

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

B. $S=R*R*\pi$

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

Câu 104 . Để viết 3 mũ 4 trong Python chọn

A. $3**4$.

C. $3*3+3*3$.

B. $3//4$.

D. $3\%4$.

Câu 105 . Chuyển biểu thức sau sang python $\frac{2x+1}{x+2}$

A. $2*x+1/x+2$

C. $(2*x+1)(x+2)$

B. $(2*x+1)/(x+2)$

D. $(2*x+1):(x+2)$

Câu 106 . Kết quả khi thực hiện câu lệnh sau:

`>>>10 - 5 ** 2 + 8//3 +2`

A. -11.

C. 7.

B. 11.

D. Câu lệnh bị lỗi.

Câu 107 . Biểu thức $a/(a+1)*(x-1)$ khi chuyển sang dạng toán học có dạng:

A. $\frac{a}{a+1} * (x + 1)$

B. $\frac{a}{a+1} (x + 1)$

C. $\frac{a}{(a+1)(x+1)}$

D. $\frac{a}{(a+1)*(x+1)}$

Câu 108: Output của câu lệnh sau: "123"*5

A. '123123123123123'

B. "123123123123123"

C. 123123123123123

D. 615

Bài 18: CÁC LỆNH VÀO RA ĐƠN GIẢN

Câu 109. Đưa dữ liệu ra màn hình dùng thủ tục nào?

A. print()

B. input()

C. type()

D. abs()

Câu 110. Câu lệnh nào dùng để đưa dữ liệu từ bàn phím vào?

- A. print() B. input(). C. nhap(). D. enter().

Câu 111. Phát biểu nào sau đây là **sai**?

- A. Lệnh input() có chức năng nhập dữ liệu từ thiết bị chuẩn vào bàn phím
B. Bàn phím là thiết bị chuẩn duy nhất
C. Nội dung nhập có thể là số
D. Kết quả của lệnh input() là một chuỗi ký tự

Câu 112:

- 1) Cú pháp lệnh input() : <biến> :=input(<Dòng thông báo>)
 - 2) Lệnh print() có chức năng đưa dữ liệu ra thiết bị chuẩn, thường là bàn phím
 - 3) Lệnh input() có chức năng nhập dữ liệu thường từ bàn phím
 - 4) Thông tin cần đưa ra có thể gồm nhiều kiểu dữ liệu khác nhau, cho phép cả biểu thức tính toán
- Số phát biểu đúng là

- A. 1. B. 2. C. 3. D. 4.

Câu 113 . Kết quả của dòng lệnh sau

```
>>>x=6.7
```

```
>>>type(x)
```

- A. int. B. float. C. string. D. double.

Câu 114 . Kết quả của dòng lệnh sau

```
>>> x, y, z = 10, "10", 10
```

```
>>> type(z)
```

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

Câu 115. Lệnh nào dùng để nhận biết kiểu dữ liệu của biến trong python?

- A. type(). B. int(). C. size(). D. abs().

Câu 116 . Xác định kiểu của biểu thức sau?

“34 + 28 – 45 ”

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

Câu 117. Xác định kiểu và giá trị của biểu thức sau

$4 + 5*6 - 34 > 5*8 - 2$

- A. bool, True. C. bool, False.
B. bool, true. D. không xác định, false.

Câu 118 . Câu lệnh sau bị lỗi không?

```
>>int(10.5)
```

- A. Không có lỗi C. Không xác định
B. Câu lệnh có lỗi D. Cả 3 phương trên đều sai

Câu 119 . Kết quả của câu lệnh sau là gì?

```
>>>str(3+4//3)
```

- A. “3+4//3”. C. 4.
B. “4”. D. ‘4’.

Câu 120. Để nhập giá trị số thực cho biến x bạn An viết câu lệnh như sau:

```
>>x = input(“Nhập số thực x: ”)
```

Câu lệnh trên đúng theo yêu cầu đặt ra chưa?

- A. Chương trình chạy đúng.
- B. Chương trình báo lỗi không chạy.
- C. Không xác định được lỗi.
- D. Chương trình vẫn chạy nhưng không đúng yêu cầu đặt ra .

Câu 121. Viết chương trình nhập vào 4 số và tính tổng của chúng. Các dòng lệnh số mấy bị sai?

```
a = int(input("Nhập số a"))
b = float(input("Nhập số b"))
c = int(input("Nhập số c"))
d = input("Nhập số d")
print("Tổng là: ", a+b+c+d)
```

- A. Dòng 1, 2
- B. Dòng 2, 4
- C. Dòng 3, 5
- D. Dòng 4

Câu 122 . Câu lệnh nào sau đây **không** báo lỗi?

- 1) float(4)
- 2) int("1+3")
- 3) int("3*2")
- 4) float("1+2+3")

- A. 1
- B. 2
- C. 3
- D. 4

Câu 123 : Cho các câu lệnh sau

```
a="Vĩnh Châu"
```

```
print(type(a))
```

Kết quả trả về là gì?

- A. <class 'str'>
- B. <class 'int'>
- C. <class 'float'>
- D. <class 'bool'>

Câu 124 : Cho chương trình sau:

```
a=2
```

```
a=input("Nhập số: ")
```

Cho biết chương trình cho phép nhập vào giá trị nào?

- A. Giá trị kiểu số nguyên.
- B. Giá trị kiểu số nguyên, số thực.
- C. Giá trị kiểu xâu.
- D. Giá trị tùy ý (kiểu nào cũng được).

Câu 125 : Trong python, giá trị các biểu thức logic thuộc kiểu dữ liệu nào?

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

Câu 126: Để nhập điểm kiểm tra giữa kì môn Tin của một học sinh. Câu lệnh nào sau đây là đúng:

- A. D=float(print("Nhập điểm kiểm tra giữa kì của học sinh"))
- B. D=int(print("Nhập điểm kiểm tra giữa kì của học sinh"))
- C. D=str(print("Nhập điểm kiểm tra giữa kì của học sinh"))
- D. D=print("Nhập điểm kiểm tra giữa kì của học sinh")

Câu 127. Trong NNLT Python, phép toán chia lấy phần nguyên là:

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

Câu 128. Trong NNLT Python, biểu thức $1+x^3$ được viết là:

- A.1+x**3
- B.1+x^3
- C.1+x*3
- D.1+x^^3

Câu 129: Output của câu lệnh sau

```
>>> print("đồ rê mi " * 2)
```

- A. đồ rê mi đồ rê mi
- B. đồ rê mi đồ rê mi
- C. “đồ rê mi đồ rê mi”
- D. “đồ rê mi đồ rê mi”

Câu 130: Trong NNLT Python, cho đoạn chương trình sau:

```
a=1
```

```
b=2
```

```
a,b=b,a
```

Sau khi thực hiện đoạn chương trình trên, giá trị của a và b là:

- A. a=1, b=2
- B. a=2, b=1
- C. a=1, b=1
- D. a=2, b=2

Bài 19: Câu lệnh rẽ nhánh

Câu 1. Phát biểu nào sau đây là **sai** khi nói về biểu thức logic?

- A. Biểu thức logic là biểu thức chỉ nhận giá trị True hoặc False.
- B. Giá trị của biểu thức logic thuộc kiểu bool
- C. Ngoài hai giá trị True, False biểu thức logic nhận giá trị undefined
- D. Biểu thức “ $2 * 3 // 5 == 1$ ” mang giá trị True

Câu 2. Biểu diễn nào sau đây là **sai** trong Python?

- A. $b*b > a*c$, $a*(1-a) + (a-b) >= 0$; $1/x - x < 0$.
- B. $(a-b) > c-d$, $1//x-y >= 2*x$, $b*b > a*c$.

C. $(a-b) > c-d$, $(a-b) < b-a$, $12*a > 5a$.

D. $(a-b)**0.5 > x$, $1/x-y > 2*x$, $15*a > 5$.

Câu 3.

Kết quả của đoạn chương trình sau:

```
x=2021
```

```
print((x%4==0 and x%100!=0) or x%400==0)
```

A. 55.

B. True.

C. 5.

D. False.

Câu 4. Cho $x = \text{True}$, $y = \text{False}$. Cho biết giá trị của biểu thức sau:

```
not((x or y) and x)
```

A. True

B. False

C. x

D. 1

Câu 5. Giá trị của ai biểu thức sau là True hay False?

```
50%3==1
```

```
34//5==6
```

A. True, True

B. False, False.

C. True, False

D. False, True

Câu 6. Phát biểu nào sau đây bị **sai**?

A. Sau <điều kiện> cần có dấu “:”

B. Khối lệnh tiếp theo không bắt buộc lùi vào 1 tab và thẳng hàng

C. Khi thực hiện lệnh, Python sẽ kiểm tra <điều kiện> nếu đúng thì thực hiện <khối lệnh>, ngược lại thì bỏ qua chuyển sang lệnh tiếp theo.

D. Có phát biểu chưa đúng trong ba phát biểu trên.

Câu 7. Tìm giá trị m và n thỏa mãn $(m+4) \% 5 == 0$ và $n*2//3=5$

A. $m = 1$, $n = 8$

C. $m = 3$, $n = 10$,

B. $m = 2$, $n = 9$

D. $m = 0$, $n = 7$

Câu 8. Biểu thức logic đúng thể hiện số a nằm ngoài $[3,8]$ là:

A. $a < 3$ and $a >= 8$

C. $a < 3$ and $a > 8$

B. $3 <= a <= 8$

D. $a <= 3$ and $a >= 8$

Câu 9. Biểu thức logic nào sau đây thể hiện số a thuộc nửa khoảng $(5, 7]$

A. $5 < a \leq 7$

C. $5 < a < 7$

B. $5 \leq a \leq 7$

D. $5 \leq a < 7$

Câu 10:

Kết quả của chương trình sau là gì?

`x = 5`

`y = 6`

`if x > y:`

`print('Max:',x)`

`else:`

`print('Max: ', y)`

A. Max:5

B. Max:6

C. Max: 5

D. Max: 6

Câu 11.

Kết quả của chương trình sau là gì ?

`x = 8`

`y = 9`

`if x > y:`

`print('x lớn hơn y')`

`elif x==y:`

`print('x bằng y')`

`else:`

`print('x nhỏ hơn y')`

A. x lớn hơn y

C. x nhỏ hơn y

B. x bằng y

D. Chương trình bị lỗi

Câu 12.

Kết quả của chương trình sau là gì ?

```

num = 3
if num > 0:
    print(num)
    print("Thông điệp này luôn được in.")
num = -1
if num > 0:
    print(num)
    print("Thông điệp này cũng luôn được in.")

```

A. 3

C. 3

Thông điệp này luôn được in.

-1

Thông điệp này luôn được in.

Thông điệp này luôn được in.

B. 3

D. Thông điệp này luôn được in.

Thông điệp này luôn được in.

-1

-1

Thông điệp này luôn được in.

Thông điệp này luôn được in.

Câu 13. Năm nhuận là năm chia hết cho 400 hoặc n chia hết cho 4 đồng thời không chia hết cho 100. Biểu thức biểu diễn kiểm tra năm nhuận là:

A. $n \% 4 == 100$ or ($n \% 4 == 0$ and $n \% 100 == 0$)

B. $n \% 4 == 100$ or $n \% 4 == 0$ and $n \% 100 != 0$

C. $n \% 4 != 100$ or ($n \% 4 == 0$ and $n \% 100 != 0$)

D. $n \% 4 == 100$ or ($n \% 4 == 0$ and $n \% 100 != 0$)

Câu 14. Kết quả của lệnh `print(round(4.5679,2))` là:

A. 4.5

B. 4.6

C. 4.56

D. 4.57

Câu 15. Kết quả của biểu thức `round(-1.232154, 4)` là:

A. -1.2321

B. -1.2322

C. -1.23

D. -1,232

Câu 15. Trong NNLT Python, cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu là:

A. if <điều kiện> : <câu lệnh >

B. IF <điều kiện> : <câu lệnh >

C. if <điều kiện> then <câu lệnh >;

D. IF <điều kiện> THEN <câu lệnh >;

Câu 16. Trong NNL Python, cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ là:

- A. if <điều kiện> : <câu lệnh 1> else: <câu lệnh 2>
- B. if <điều kiện> : <câu lệnh 1>
 else: <câu lệnh 2>
- C. IF <điều kiện> : <câu lệnh 1> ELSE: <câu lệnh 2>
- D. IF <điều kiện> : <câu lệnh 1>
 ELSE: <câu lệnh 2>

Câu 17 (vd): Trong NNL Python, câu lệnh sau cho kết quả trên màn hình là gì?

```
if 1<2 and 1>3: print('false')  
else: print('true')
```

- A. TRUE
- B. true
- C. FALSE
- D. false

Câu 18 (vd): Trong NNL Python để kiểm tra số tự nhiên n khác 0 là số chẵn hay lẻ, câu lệnh nào sau đây là đúng?

- A. if n//2==1: print('so chan')
 else: print('so le')
- B. if n//2==0: print('so chan')
 else: print('so le')
- C. if n%2==0: print('so chan')
 else: print('so le')
- D. if n%2==1: print('so chan')
 else: print('so le')

II. Phần tự luận

Bài 1: Viết chương trình nhập giá trị ss là số giây từ bàn phím. Thông báo ra màn hình thời gian ss giây sau khi đổi thành thời gian tính bằng ngày, giờ, phút, giây.

Ví dụ: ss=684500 thì kết quả in như sau:

684500 giây= 7 ngày 22 giờ 8 phút 20 giây.

Bài 2: Viết chương trình nhập ba số thực a, b, c và tính chu vi, diện tích của tam giác có độ dài các cạnh là a, b, c (a, b, c>0 và thỏa mãn bất đẳng thức tam giác).

Bài 3: Viết chương trình nhập 1 số nguyên a bất kì. Hãy cho biết a là số chẵn hay số lẻ.

Bài 4: Viết chương trình nhập 1 số a bất kì. Hãy cho biết a là số âm hay số dương.

Bài 5: Viết chương trình giải phương trình $ax+b=0$. Biết rằng các hệ số a, b được nhập từ bàn phím.

Bài 6: Viết chương trình giải phương trình $ax^2+bx+c=0$. Biết rằng các hệ số a, b, c được nhập từ bàn phím.

Bài 7: Viết chương trình nhập điểm trung bình học kì của một học sinh bất kì. Hãy cho biết bạn học sinh đó có học lực Giỏi, Khá, Trung bình, Yếu hay kém.