

Đề 1

Câu 1: Có mấy kiểu dữ liệu phổ biến?

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

Câu 2: Đây là dữ liệu kiểu số?

- A. Số nguyên, số thực, số tự nhiên,... B. Dây kí tự.
C. Đúng (true), sai (false). D. Kí tự.

Câu 3: Cấu trúc rẽ nhánh có mấy loại?

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

Câu 4: Lỗi chương trình phân thành mấy loại?

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

Câu 5: Chọn phát biểu đúng nhất về hoạt động gỡ lỗi.

- A. Gỡ lỗi là phát hiện và loại bỏ lỗi. Trong lập trình, không nhất thiết phải gỡ lỗi.
B. Gỡ lỗi là chạy thử chương trình để phát hiện lỗi. Trong lập trình, không nhất thiết phải gỡ lỗi.
C. Gỡ lỗi là chạy thử chương trình để phát hiện lỗi. Gỡ lỗi là một phần quan trọng của lập trình.
D. Gỡ lỗi là phát hiện và loại bỏ lỗi. Gỡ lỗi là một phần quan trọng của lập trình.

Câu 6: Ứng dụng nào của tin học có thể tăng hiệu quả công việc của bác sĩ?

- A. Tạo bản vẽ 3D để khách hàng có thể hình dung rõ về căn nhà định xây dựng.
B. Nhận hình ảnh tức thì từ sân vận động được chụp bởi một đồng nghiệp khác để biên tập thành một bài báo.
C. Tạo một báo cáo tài chính bằng phần mềm bảng tính.
D. Theo dõi sức khỏe, quá trình điều trị của bệnh nhân qua hồ sơ sức khỏe điện tử.

PHẦN THỰC HÀNH

Câu 7: Em hãy viết chương trình điều khiển tự động vẽ hình đa giác đều 6 cạnh

Câu 8: Em hãy viết chương trình Scratch để giải quyết một bài toán sau “ Một người đi xe đạp trong 2 giờ với vận tốc là 12km/h. Hỏi quãng đường người đó đi được là bao nhiêu km?. Trong đó có sử dụng hằng, biến và biểu thức để thực hiện thuật toán.

Đề 2

Câu 1: Đầu trang trong văn bản còn được gọi là gì?

- A. Border B. Footer C. Header D. Homepage

Câu 2: Phương án nào sau đây là **đúng**:

- A. Văn bản trên trang chiếu càng chi tiết, đầy đủ các tốt
B. Văn bản trên trang chiếu cần ngắn gọn, súc tích
C. Sử dụng càng nhiều màu sắc cho văn bản trên trang chiếu càng tốt

D. Sử dụng càng nhiều loại phông chữ cho văn bản trên trang chiếu càng tốt

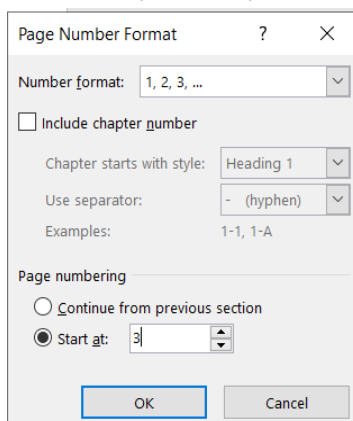
Câu 3: Bản mẫu trong phần mềm trình chiếu còn có tên là gì?

- A. Sample B. Form C. Pattern D. Template

Câu 4: Một văn bản có 10 trang. Nếu em thêm vào chân trang đầu tiên nội dung “CLB Tin học” thì chân trang cuối cùng sẽ tự động xuất hiện nội dung gì?

- A. CLB Tin học B. Lớp 8A
C. CLB Tiếng Anh D. Không xuất hiện gì cả

Câu 5: Cửa sổ Page Number Format được cài đặt như hình dưới đây có nghĩa là gì?



- A. Số trang được đánh từ số 1 B. Số trang được đánh từ số 3
C. Chỉ trang 1, 2, 3 được đánh số trang D. Tất cả đều sai

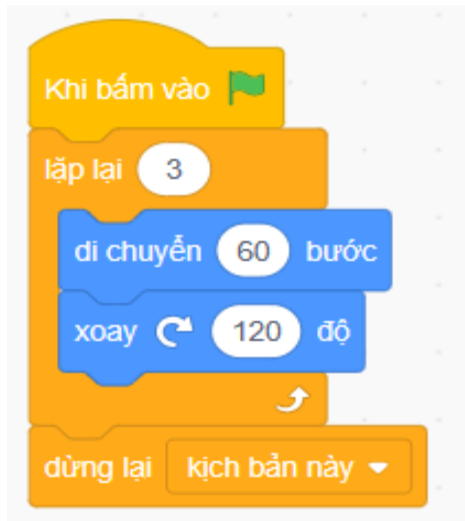
Câu 6: Để tìm kiếm một bản mẫu mới, em thực hiện thao tác nào trước tiên?

- A. File/Open B. File/Import C. File/New D. File/Save as

Câu 7: Đâu **không phải** là cách để mô tả một thuật toán

- A. Liệt kê bằng ngôn ngữ tự nhiên
B. Viết một bài luận
C. Viết chương trình để máy tính hiểu và thực hiện được
D. Dùng sơ đồ khối

Câu 8: Cần chèn câu lệnh “Đợi 1 giây” vào vị trí nào trong đoạn chương trình dưới đây để điều khiển nhân vật dừng lại sau khi đi hết một cạnh của hình tam giác.



- A. Chèn ngay bên dưới câu lệnh “Khi bấm vào”
- B. Chèn ngay bên dưới câu lệnh “Lặp lại 3”
- C. Chèn ngay bên dưới câu lệnh “xoay 120 độ”
- D. Chèn ngay bên trên câu lệnh “dừng lại kịch bản này”

Câu 9: Trong lập trình, biến được dùng để?

- A. Lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình
- B. Lưu trữ giá trị không thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình
- C. Lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong khi thực hiện phép toán
- D. Lưu trữ giá trị không thể thay đổi trong khi thực hiện phép toán

Câu 10: Dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình Scratch bao gồm?

- A. Dữ liệu kiểu số
- B. Dữ liệu kiểu chuỗi ký tự
- C. Dữ liệu kiểu logic
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 11: Cho biểu thức $2*3,14*r$. Hãy cho biết đâu là biến?

- A. 3,14
- B. $2*3,14*r$
- C. r
- D. 2

Câu 12: Đâu là dữ liệu kiểu logic?

- A. Số nguyên, số thực, số tự nhiên,...
- B. Dãy ký tự.
- C. Đúng (true), sai (false).
- D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 13: Mục đích của đánh số trang, thêm nội dung đầu trang, chân trang là gì?

- A. Quản lý, kiểm soát tốt hơn khi tạo, sử dụng văn bản.
- B. Giúp văn bản chuyên nghiệp hơn.

- C. Giúp văn bản có tính thẩm mỹ hơn.
- D. Cả A, B và C đều đúng.

Câu 14: Biến nhận dữ liệu kiểu nào?

- A. Kiểu số.
- B. Kiểu chữ.
- C. Kiểu logic.
- D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 15: Dữ liệu tại địa chỉ ô A3

hình 1 thuộc kiểu dữ liệu gì?

- A. Kiểu văn bản
- B. Kiểu số
- C. Kiểu lôgic
- D. Kiểu xâu kí tự

	A	B
1	Dữ liệu	Kiểu dữ liệu
2	Tin học	
3	3.14	

Hình 1

Câu 16: Trong ngôn ngữ lập trình Scratch để chạy chương trình và xem kết quả ta chọn nút nào ?

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

Câu 17: Tập hợp giá trị của kiểu dữ liệu số trong ngôn ngữ lập trình Scratch là:

- A. Số tự nhiên.
- B. Số nguyên và số thập phân.
- C. Số nguyên.
- D. Số thập phân.

Câu 18: Sau khi biết câu lệnh xảy ra lỗi và cách thức câu lệnh đó tạo ra lỗi thì em có thể?

- A. Đưa ra những cách sửa chữa lỗi phù hợp với yêu cầu
- B. Chạy lại chương trình
- C. Cả hai đáp án trên đều sai
- D. Cả hai đáp án trên đều đúng

Câu 19: Hằng là:

- A. Giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

B. Sự kết hợp của biến, dấu ngoặc kép, phép toán và các hàm để trả lại giá trị thuộc một kiểu dữ liệu nhất định.

C. Giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình. Mỗi hằng thuộc một kiểu dữ liệu nhất định.

D. Một kiểu dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình Scratch.

Câu 20: Kết quả của phép toán  thuộc kiểu dữ liệu gì?

A. Kiểu số.

B. Kiểu chuỗi ký tự.

C. Kiểu lôgic.

Câu 21: Thứ tự các bước giải bài toán trên máy tính:

A. Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán -> Viết chương trình

B. Xác định bài toán -> Viết chương trình -> Mô tả thuật toán

C. Mô tả thuật toán -> Xác định bài toán -> Viết chương trình

D. Viết chương trình -> Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán

Câu 22: Cấu trúc lặp nào sau đây không được cho trước trong các nhóm lệnh của Scratch?

A. Lặp một khối lệnh với số lần định trước

B. Lặp với điều kiện được kiểm tra trước khi thực hiện khối lệnh

C. Lặp một khối lệnh vô hạn lần

D. Lặp với điều kiện được kiểm tra sau khi thực hiện khối lệnh

Câu 23: Một công việc hay một nhiệm vụ cần được giải quyết được gọi là:

A. Thuật toán

B. Bài toán

C. Chương trình

D. Điều kiện cho trước

Câu 24: Cấu trúc rẽ nhánh có mấy dạng ?

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

Câu 25: Chọn phát biểu đúng nhất về hoạt động gỡ lỗi?

- A. Gỡ lỗi là phát hiện và loại bỏ lỗi. Trong lập trình, không nhất thiết phải gỡ lỗi
- B. Gỡ lỗi là chạy thử chương trình để phát hiện lỗi. Gỡ lỗi là một phần quan trọng của lập trình
- C. Gỡ lỗi là chạy thử chương trình để phát hiện lỗi. Trong lập trình, không nhất thiết phải gỡ lỗi
- D. Gỡ lỗi là phát hiện và loại bỏ lỗi. Gỡ lỗi là một phần quan trọng của lập trình

Câu 26. Khi chạy chương trình thường gặp phải hai loại lỗi là :

- A. Lỗi câu và lỗi từ
- B. Lỗi cú pháp và lỗi logic
- C. Lỗi chính tả và lỗi cú pháp
- D. Lỗi câu và lỗi logic

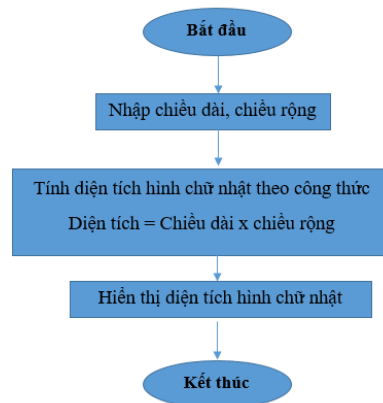
Câu 27: Bạn muốn tạo chương trình tính quãng đường đi của một chiếc ca nô dựa trên vận tốc và thời gian theo công thức $S = v \times t$. Bạn cần sử dụng các biến nào?

- A. Sử dụng hai biến S và t để lưu giá trị quãng đường và thời gian.
- B. Sử dụng hai biến v và t để lưu giá trị vận tốc và thời gian.
- C. Sử dụng hai biến S và v để lưu giá trị quãng đường và vận tốc.
- D. Sử dụng ba biến S, t và v để lưu giá trị quãng đường, thời gian và vận tốc.

Câu 28: Sơ đồ thuật toán như hình 2 cho

biết thuật toán giải quyết nhiệm vụ gì?

- A. Hiển thị diện tích hình chữ nhật.
- B. Nhập chiều dài.
- C. Tính diện tích hình chữ nhật.
- D. Nhập chiều rộng hình chữ nhật.



Hình 2

II. TỰ LUẬN (3,0 điểm)

Câu 1 (1,0 điểm): Em hãy mô tả thuật toán bằng sơ đồ khối trong trường hợp đường đi của nhân vật là một hình ngũ giác đều.

Câu 2 (2,0 điểm): Cho sơ đồ khối thuật toán tính tiền phạt đối với hàng hoá quá hạn như hình sau: Em xác định biến, hằng, biểu thức tương ứng được sử dụng trong thuật toán.

Đề 3

Câu 1: Dữ liệu tại địa chỉ ô A3

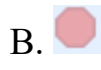
thuộc kiểu dữ liệu gì?

- A. Kiểu văn bản
- B. Kiểu số
- C. Kiểu lôgic
- D. Kiểu xâu kí tự

	A	B
1	Dữ liệu	Kiểu dữ liệu
2	Tin học	
3	3.14	

Hình 1

Câu 2: Trong ngôn ngữ lập trình Scratch để chạy chương trình và xem kết quả ta chọn nút nào ?



Câu 3: Tập hợp giá trị của kiểu dữ liệu số trong ngôn ngữ lập trình Scratch là:

- A. Số tự nhiên.
- B. Số nguyên và số thập phân.
- C. Số nguyên.
- D. Số thập phân.

Câu 4: Sau khi biết câu lệnh xảy ra lỗi và cách thức câu lệnh đó tạo ra lỗi thì em có thể?

- A. Đưa ra những cách sửa chữa lỗi phù hợp với yêu cầu
- B. Chạy lại chương trình
- C. Cả hai đáp án trên đều sai
- D. Cả hai đáp án trên đều đúng

Câu 5: Hằng là:

- A. Giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

B. Sự kết hợp của biến, dấu ngoặc kép, phép toán và các hàm để trả lại giá trị thuộc một kiểu dữ liệu nhất định.

C. Giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình. Mỗi hằng thuộc một kiểu dữ liệu nhất định.

D. Một kiểu dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình Scratch.

Câu 6: Kết quả của phép toán

kết hợp Diện tích hình vuông là: S

thuộc kiểu dữ liệu gì?

A. Kiểu số.

B. Kiểu chuỗi ký tự.

C. Kiểu lôgic.

Câu 7: Thứ tự các bước giải bài toán trên máy tính:

A. Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán -> Viết chương trình

B. Xác định bài toán -> Viết chương trình -> Mô tả thuật toán

C. Mô tả thuật toán -> Xác định bài toán -> Viết chương trình

D. Viết chương trình -> Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán

Câu 8: Cấu trúc lặp nào sau đây **không** được cho trước trong các nhóm lệnh của Scratch?

A. Lặp một khối lệnh với số lần định trước

B. Lặp với điều kiện được kiểm tra trước khi thực hiện khối lệnh

C. Lặp một khối lệnh vô hạn lần

D. Lặp với điều kiện được kiểm tra sau khi thực hiện khối lệnh

Câu 9: Một công việc hay một nhiệm vụ cần được giải quyết được gọi là:

A. Thuật toán

B. Bài toán

C. Chương trình

D. Điều kiện cho trước

Câu 10: Cấu trúc rẽ nhánh có mấy dạng ?

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

Câu 11: Chọn phát biểu đúng nhất về hoạt động gỡ lỗi?

A. Gỡ lỗi là phát hiện và loại bỏ lỗi. Trong lập trình, không nhất thiết phải gỡ lỗi

B. Gỡ lỗi là chạy thử chương trình để phát hiện lỗi. Gỡ lỗi là một phần quan trọng của lập trình

C. Gỡ lỗi là chạy thử chương trình để phát hiện lỗi. Trong lập trình, không nhất thiết phải gỡ lỗi

D. Gỡ lỗi là phát hiện và loại bỏ lỗi. Gỡ lỗi là một phần quan trọng của lập trình

Câu 12: Khi chạy chương trình thường gặp phải hai loại lỗi là :

A. Lỗi câu và lỗi từ

B. Lỗi cú pháp và lỗi logic

C. Lỗi chính tả và lỗi cú pháp

D. Lỗi câu và lỗi logic

Câu 13: Bạn muốn tạo chương trình tính quãng đường đi của một chiếc ca nô dựa trên vận tốc và thời gian theo công thức $S = v \times t$. Bạn cần sử dụng các biến nào?

A. Sử dụng hai biến S và t để lưu giá trị quãng đường và thời gian.

B. Sử dụng hai biến v và t để lưu giá trị vận tốc và thời gian.

C. Sử dụng hai biến S và v để lưu giá trị quãng đường và vận tốc.

D. Sử dụng ba biến S, t và v để lưu giá trị quãng đường, thời gian và vận tốc.

Câu 14: Sơ đồ thuật toán như hình 2 cho biết thuật

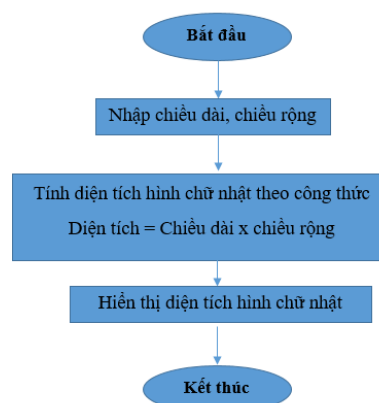
toán giải quyết nhiệm vụ gì?

A. Hiển thị diện tích hình chữ nhật.

B. Nhập chiều dài.

C. Tính diện tích hình chữ nhật.

D. Nhập chiều rộng hình chữ nhật.



Hình 2

Câu 15: Đầu trang trong văn bản còn được gọi là gì?

- A. Border B. Footer C. Header D. Homepage

Câu 16 : Phương án nào sau đây là đúng:

- A. Văn bản trên trang chiếu càng chi tiết, đầy đủ các tốt
B. Văn bản trên trang chiếu cần ngắn gọn, súc tích
C. Sử dụng càng nhiều màu sắc cho văn bản trên trang chiếu càng tốt
D. Sử dụng càng nhiều loại phông chữ cho văn bản trên trang chiếu càng tốt

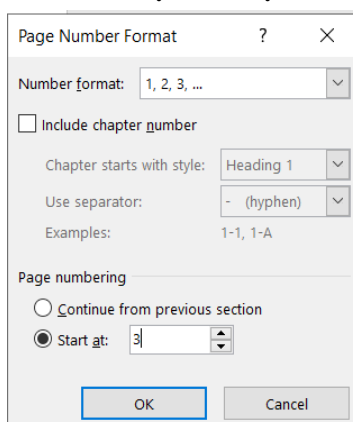
Câu 17: Bản mẫu trong phần mềm trình chiếu còn có tên là gì?

- A. Sample B. Form C. Pattern D. Template

Câu 18: Một văn bản có 10 trang. Nếu em thêm vào chân trang đầu tiên nội dung “CLB Tin học” thì chân trang cuối cùng sẽ tự động xuất hiện nội dung gì?

- A. CLB Tin học B. Lớp 8A
C. CLB Tiếng Anh D. Không xuất hiện gì cả

Câu 19: Cửa sổ Page Number Format được cài đặt như hình dưới đây có nghĩa là gì?



- A. Số trang được đánh từ số 1 B. Số trang được đánh từ số 3
C. Chỉ trang 1, 2, 3 được đánh số trang D. Tất cả đều sai

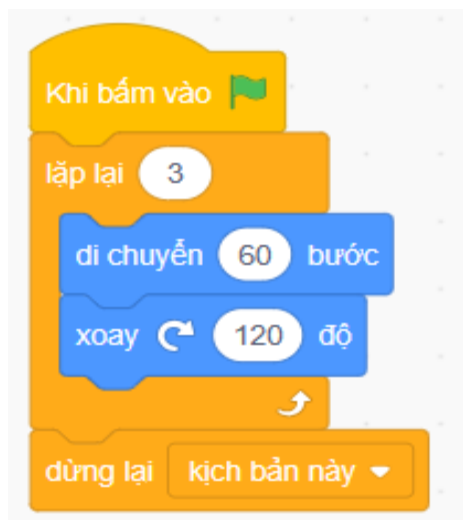
Câu 20: Để tìm kiếm một bản mẫu mới, em thực hiện thao tác nào trước tiên?

- A. File/Open B. File/Import C. File/New D. File/Save as

Câu 21: Đâu **không phải** là cách để mô tả một thuật toán

- A. Liệt kê bằng ngôn ngữ tự nhiên
B. Viết một bài luận
C. Viết chương trình để máy tính hiểu và thực hiện được
D. Dùng sơ đồ khối

Câu 22: Cần chèn câu lệnh “Đợi 1 giây” vào vị trí nào trong đoạn chương trình dưới đây để điều khiển nhân vật dừng lại sau khi đi hết một cạnh của hình tam giác.



- A. Chèn ngay bên dưới câu lệnh “Khi bấm vào”
- B. Chèn ngay bên dưới câu lệnh “Lặp lại 3”
- C. Chèn ngay bên dưới câu lệnh “xoay 120 độ”
- D. Chèn ngay bên trên câu lệnh “dừng lại kịch bản này”

Câu 23: Trong lập trình, biến được dùng để?

- A. Lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình
- B. Lưu trữ giá trị không thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình
- C. Lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong khi thực hiện phép toán
- D. Lưu trữ giá trị không thể thay đổi trong khi thực hiện phép toán

Câu 24: Dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình Scratch bao gồm?

- A. Dữ liệu kiểu số
- B. Dữ liệu kiểu chuỗi ký tự
- C. Dữ liệu kiểu logic
- D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 25: Cho biểu thức $2*3,14*r$. Hãy cho biết đâu là biến?

- A. 3,14
- B. $2*3,14*r$
- C. r
- D. 2

Câu 26: Đâu là dữ liệu kiểu logic?

- A. Số nguyên, số thực, số tự nhiên,...
- B. Dãy ký tự.
- C. Đúng (true), sai (false).
- D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 27: Mục đích của đánh số trang, thêm nội dung đầu trang, chân trang là gì?

- A. Quản lý, kiểm soát tốt hơn khi tạo, sử dụng văn bản.
- B. Giúp văn bản chuyên nghiệp hơn.
- C. Giúp văn bản có tính thẩm mỹ hơn.

D. Cả A, B và C đều đúng.

Câu 28: Biện nhận dữ liệu kiểu nào?

A. Kiểu số.

B. Kiểu chữ.

C. Kiểu logic.

D. Cả 3 đáp án trên.

II. TỰ LUẬN (3,0 điểm)

Câu 1 (1,0 điểm): Em hãy mô tả thuật toán bằng sơ đồ khối trong trường hợp đường đi của nhân vật là một hình ngũ giác đều.

Câu 2 (2,0 điểm): Cho sơ đồ khối thuật toán tính tiền phạt đối với hàng hoá quá hạn như hình sau: Em xác định biến, hằng, biểu thức tương ứng được sử dụng trong thuật toán.

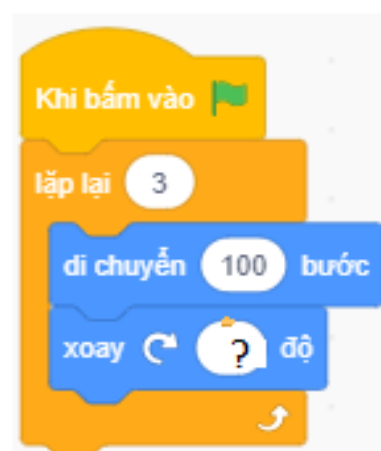
Câu 28: Em hãy chọn số góc xoay tương ứng điền vào ? để hoàn thành chương trình điều khiển nhân vật đi theo hình tam giác.

A. 60

B. 90

C. 120

D.150



II. Tự luận:

Câu 29. Em hãy sắp xếp các bước để chèn vào trang chiếu đường dẫn đến một video sao cho đúng:

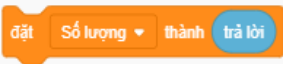
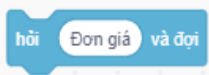


a) Chọn Insert/ Links/ Link.

b) Chọn trang chiếu muốn chèn vào đường dẫn đến một video

c) Trong cửa sổ Insert Hyperlink, chọn đường dẫn đến tệp video. Nháy chuột chọn OK.

d) Chọn một đối tượng trong trang chiếu để đặt liên kết.

Câu 30. Em hãy sắp xếp thứ tự các khối lệnh ở hình 5 để được chương trình “tính tiền mua hàng” trong ngôn ngữ lập trình Scratch với các giá trị *đơn giá* và *số lượng* nhập từ bàn phím. Sau đó, nhập vào máy tính để chạy chương trình.

a		d	
b		e	
c		f	

Câu 31. Chương trình trong Hình 7 được lập để điều khiển nhân vật vừa đi, vừa vẽ một hình tam giác đều có cạnh bằng 100 bước. Tuy nhiên, nó đã không hoạt động. Em hãy gỡ lỗi để chương trình hoạt động đúng kịch bản nhé.



Hình

h 7

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

- | | |
|----------------------------|----------------------------|
| A. sự phát triển, sử dụng | B. sử dụng, tiêu thụ |
| C. sự phát triển, tiêu thụ | D. tiêu thụ, sự phát triển |

Câu 2: Thông tin trong môi trường số đáng tin cậy ở mức độ nào?

- Hoàn toàn tin cậy bởi vì luôn có người chịu trách nhiệm đối với thông tin cụ thể.
- Chủ yếu là thông tin bịa đặt do mục đích của người tạo ra và lan truyền thông tin.

- C. Hầu hết là những tin đồn từ người này qua người khác, từ nơi này đến nơi khác.
- D. Mức độ tin cậy khác nhau, từ những thông tin sai lệch đến thông tin đáng tin cậy.

Câu 3: Kết quả tìm kiếm thông tin bằng máy tìm kiếm có thể thể hiện dưới dạng:

- A. Video. B. Hình ảnh. C. Văn bản. D. Các liên kết.

Câu 4: Hành động nào sau đây là biểu hiện vi phạm đạo đức, pháp luật và thiếu văn hoá ?

- A. Chụp ảnh chú mèo nhỏ nhà em.
- B. Chụp ảnh trong phòng trưng bày ở bảo tàng, nơi có biển không cho phép chụp ảnh.
- C. Chụp phong cảnh đường phố.
- D. Chụp ảnh hiệu sách em thường mua để gửi cho bạn.

Câu 5: Dữ liệu tại địa chỉ ô A3 hình 1 thuộc kiểu dữ liệu gì?

- E. Kiểu văn bản
- F. Kiểu số
- G. Kiểu lôgic
- H. Kiểu xâu kí tự

	A	B
1	Dữ liệu	Kiểu dữ liệu
2	Tin học	
3	3.14	

Hình 1

Câu 6: Trong ngôn ngữ lập trình Scratch để chạy chương trình và xem kết quả ta chọn nút nào ?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 7: Tập hợp giá trị của kiểu dữ liệu số trong ngôn ngữ lập trình Scratch là:

A. Số tự nhiên.

B. Số nguyên và số thập phân.

C. Số nguyên.

D. Số thập phân.

Câu 8: Tập hợp giá trị của kiểu dữ liệu logic gồm mấy giá trị ?

A. Hai giá trị. B. Ba giá trị. C. Bốn giá trị. D. Năm giá trị.

Câu 9: Hằng là:

A. giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

B. sự kết hợp của biến, dấu ngoặc kép, phép toán và các hàm để trả lại giá trị thuộc một kiểu dữ liệu nhất định.

C. giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình. Mỗi hằng thuộc một kiểu dữ liệu nhất định.

D. một kiểu dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình Scratch.

Câu 10: Kết quả của phép toán  thuộc kiểu dữ liệu gì?

A. Kiểu số. B. Kiểu xâu ký tự. C. Kiểu logic. D. Kiểu nhị phân.

Câu 11: Ngôn ngữ lập trình Scratch có mấy kiểu dữ liệu ?

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

Câu 12: Trong ngôn ngữ lập trình Scratch có mấy khối lệnh lặp ?

A. Một khối lệnh lặp. B. Hai khối lệnh lặp.
C. Ba khối lệnh lặp. D. Bốn khối lệnh lặp.



Câu 13: Kết quả của phép toán thuộc kiểu dữ liệu gì ?

- A. Kiểu logic. B. Kiểu xâu kí tự. C. Kiểu số D. Kiểu so sánh.

Câu 14: Cấu trúc rẽ nhánh có mấy dạng ?

- A. Hai dạng. B. Ba dạng. C. Bốn dạng. D. Năm dạng.

Câu 15: Em hãy chọn cụm từ trong các cụm từ sau để điền vào chỗ trống cho đúng : « *Mỗi kiểu dữ liệu làcác giá trị mà một biến kiểu đó có thể nhận* » ?

- A. một số B. một tập hợp C. một dãy. D. nhiều số.

Câu 16. Khi chạy chương trình thường gặp phải hai loại lỗi là :

- A. Lỗi câu và lỗi từ. B. Lỗi cú pháp và lỗi logic.
C. Lỗi chính tả và lỗi cú pháp. D. Lỗi câu và lỗi logic

Câu 17: Máy tính trở thành công cụ lao động không thể thiếu được trong xã hội hiện đại vì:

- A. Máy tính cho ta khả năng lưu trữ và xử lí thông tin.
B. Máy tính giúp con người giải tất cả các bài toán khó.
C. Máy tính tính toán cực kỳ nhanh và chính xác.
D. Máy tính là công cụ soạn thảo văn bản và cho ta truy cập vào mạng Internet để tìm kiếm thông tin.

Câu 18: Em hãy sắp xếp các bước tìm kiếm video hướng dẫn cách làm món gà quay (hoặc một món mà em thích) để làm nhân dịp sinh nhật một người thân trong gia đình.

1. Truy cập máy tìm kiếm Google.
2. Mở trình duyệt Google Chrome.
3. Chọn dạng Video.
4. Gõ từ khóa “cách làm gà quay” vào ô tìm kiếm, nhấn phím Enter.
5. Nháy vào liên kết đến các video muốn xem.

A. 2-1-4-3-5.

B. 1-2-3-4-

5.

C. 5- 2-3-4-1.

D. 4- 2-3-1.

Câu 19: Bạn Nam muốn tạo chương trình tính quãng đường đi của một chiếc ca nô dựa trên vận tốc và thời gian theo công thức $S = v \times t$. Bạn cần sử dụng các biến nào?

A. Sử dụng hai biến S và t để lưu giá trị quãng đường và thời gian.

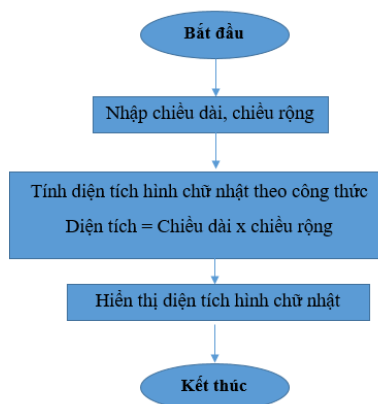
B. Sử dụng hai biến v và t để lưu giá trị vận tốc và thời gian.

C. Sử dụng hai biến S và v để lưu giá trị quãng đường và vận tốc.

D. Sử dụng ba biến S, t và v để lưu giá trị quãng đường, thời gian và vận tốc.

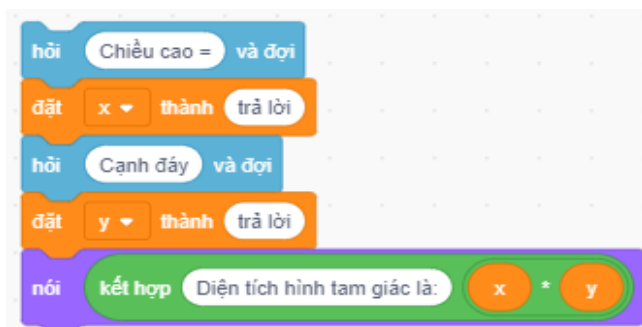
Câu 20: Sơ đồ thuật toán như hình 2 cho biết thuật toán giải quyết nhiệm vụ gì?

- A. Hiện thị diện tích hình chữ nhật.
- B. Nhập chiều dài.
- C. Tính diện tích hình chữ nhật.
- D. Nhập chiều rộng hình chữ nhật.



Hình 2

Câu 21. Hãy chọn khối lệnh đúng thực hiện thuật toán “*Tính diện tích tam giác*”:



A



B



C

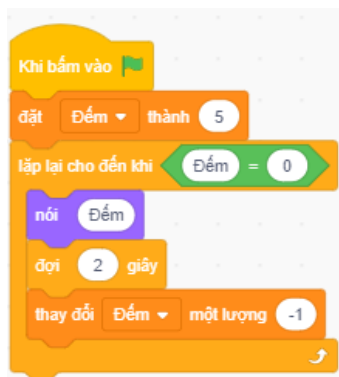


D

Hình 3

Câu 22: Quan sát Hình 4 và cho biết vòng lặp trong chương trình lặp lại các khối lệnh bên trong bao nhiêu lần?

- A. 1 lần
- B. 2 lần
- C. 5 lần
- D. 7 lần



Hình 4

Câu 23: Hình bên thể hiện khối lệnh lặp nào trong Scratch?

- A. Khối lệnh lặp với số lần định trước.
- B. Khối lệnh lặp vô hạn.
- C. Khối lệnh lặp có điều kiện kết thúc.
- D. Khối lệnh lặp ngẫu nhiên.



Hình 5

Câu 24: Các biến được sử dụng trong đoạn chương ở Câu 21(Hình 3) là :

- A. Chiều cao.
- B. Cạnh đáy.
- C. Chiều cao, cạnh đáy.
- D. Chiều cao, cạnh đáy, diện tích tam giác.

Câu 25: Lệnh  thuộc nhóm lệnh nào trong Scratch:

- A.  Hiển thị
- B.  Sự kiện
- C.  Điều khiển
- D.  Chuyển động

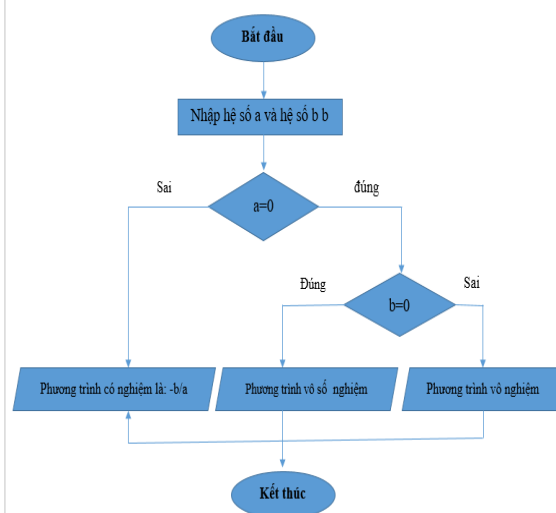
Câu 26: Hình bên thể hiện khối lệnh nào trong Scratch?

- A. Khối lệnh rẽ nhánh khuyết.
- B. Khối lệnh rẽ nhánh đầy đủ.
- C. Khối lệnh lặp có điều kiện kết thúc.
- D. Khối lệnh lặp ngẫu nhiên.



Câu 27: Sơ đồ khối trong hình bên mô tả thuật toán nào ?

- A. Giải phương trình bậc nhất.
- B. So sánh hai số x, y
- C. Tính tổng hai số x, y
- D. Tính tích hai số x, y



Câu 28: Em hãy chọn số góc xoay tương ứng điền vào ? để hoàn thành chương trình điều khiển nhân vật đi theo hình tam giác.

- A. 60
- B. 90
- C. 120
- D. 150

