**Đề cương Tin học 8 cuối Kì 2**

**Câu 1:** Từ nào còn thiếu trong chỗ trống:

*Đầu trang và chân trang là phần ….. với văn bản.*

A. riêng biệt B. kết hợp

C. đối xứng D. bổ sung

**Câu 2.** Để xóa hình ảnh, ta chọn hình ảnh và gõ phím:

A. Delete. B. Enter. C. Shift. D. Ctrl.

**Câu 3.** Muốn chèn hình ảnh từ mạng internet vào văn bản, ta thực hiện:

###### A. Insert > Picture > From file. B. Insert > Picture > Online Pictures.

###### C. Insert > From file > Online Pictures. D. Insert >Picture > Picture.

**Câu 4.** Khi định dạng đường viền, nét vẽ, sau khi chọn lệnh Shape Outline, chọn Dashes để:

A. Chọn màu đường viền. B. Bỏ đường viền.

C. Thay đổi độ dày đường viền. D. Thay đổi kiểu đường viền, nét vẽ.

**Câu 5:** Chân trang trong văn bản còn được gọi là gì?

A. Footer B. Bottomer C. Comment D. Textbox

**Câu 6: Số trang thường được đặt ở:**

|  |  |
| --- | --- |
| A. Đầu trang | B. Chân trang |
| C. Cả hai đáp án trên đều đúng | D. Cả hai đáp án trên đều sai. |

**Câu 7.** Em tạo chèn tên của mình vào đầu trang ở góc bên phải bằng thao tác nào?

A. Chọn Footer/ gõ tên của bản thân/ bôi đen tên/ vào Home/ chọn căn lề trái.

B. Chọn Header/ gõ tên của bản thân/ bôi đen tên/ vào Home/ chọn căn lề phải.

C. Chọn Footer/ gõ tên của bản thân/ bôi đen tên/ vào Home/ chọn căn lề phải.

D. Chọn Header/ gõ tên của bản thân/ bôi đen tên/ vào Home/ chọn căn đều 2 lề.

**Câu 8: Trong văn bản, tên nào sau đây đại diện cho việc đánh số trang?**

A. Header B. Footer C. Blank D.Page Number

**Câu 9.** Để nội dung văn bản ở phần chính được trình bày theo danh sách dạng liệt kê không có thứ tự (đánh dấu đầu đoạn), ta chọn lệnh:

A. Bullets. B. Listing. C. Numbering. D. Multilevel list.

**Câu 10.** Đầu trang (Header) là:

A. Phần lề dưới của văn bản. B. Phần lề trên của văn bản.

C. Phần dưới cùng của văn bản. D. Phần ở giữa của văn bản.

**Câu 11**. Để hoàn thành việc đánh số trang, thêm đầu trang và chân trang, ta chọn:

A. Header. B. Footer.

C. Bottom of Page/ Plain Number 2. D. Close Header and Footer.

**Câu 12.** Phương án nào sau đây mô tả các bước sử dụng bản mẫu?

A. Nháy chuột chọn Insert/ Themes/ chọn bản mẫu.

B. Nháy chuột chọn Home/Variants/ chọn bản mẫu.

###### C. Nháy chuột chọn File/ New/ chọn bản mẫu.

D. Nháy chuột chọn Insert/Text/ chọn bản mẫu.

**Câu 13: Chủ đề nào dưới đây nên sử dụng gam màu trung tính?**

A. Chủ đề giải trí, lễ hội. B. Chủ đề mang ấn tượng mạnh

C. Chủ đề giáo dục, học tập. D. Cả ba chủ đề trên.

**Câu 14.** Cỡ chữ phần nội dung trang chiếu nên nằm trong khoảng nào dưới đây?

###### A. 14 đến 20. B. 16 đến 30. C. 18 đến 32. D. 19 đến 33.

**Câu 15.** Làm thế nào để lưu bài trình chiếu?

A. Mở tệp bài trình chiếu, chọn File/ Save /chọn thư mục lưu tệp/ đặt tên tệp/chọn Save.

###### B. Mở tệp bài trình chiếu, chọn File/ Save As (chọn thư mục lưu tệp), nháy chuột phải vào mũi tên bên phải ô Save as type (chọn \*mp4 hoặc \*.wmv/ chọn Save.

C. Mở tệp bài trình chiếu, chọn File/ Save As, nháy chuột phải vào mũi tên bên phải ô Save as type (chọn \*mp4 hoặc \*.wmv)/ chọn Save.

D. Mở tệp bài trình chiếu, chọn File/ Save As (chọn thư mục lưu tệp), nháy chuột phải vào mũi tên bên phải ô Save as type (chọn \*mp4 hoặc \*.wmv).

**Câu 16.** Để chèn một hình ảnh có sẵn trên máy tính vào trang chiếu thì em cần thực hiện việc nào dưới đây?

A. Vào **Insert/ Pictures/ Online Pictures/** duyệt và tìm, chọn tệp ảnh cần chèn/ nháy **Insert.**

B. Vào **Insert/ Pictures/ This Devives/** duyệt và tìm, chọn tệp ảnh cần chèn/ nháy **Insert.**

C. Vào Insert/ Shape/ chọn hình khối cần chèn.

D. Cả 3 cách trên đều đúng.

**Câu 17: Khi chạy chương trình thường gặp phải hai loại lỗi là :**

A. Lỗi câu và lỗi từ. B. Lỗi cú pháp và lỗi lôgic.

C. Lỗi chính tả và lỗi cú pháp. D. Lỗi câu và lỗi logic

**Câu 18.** Để gắn siêu liên kết, trong dải lệnh Insert, ta chọn:

A. File in Document web Page. B. Existing File or Web Page.

C. Hyperlink. D. Place in This Document.

**Câu 19.** Mô tả một thuật toán có các bước được thực hiện tuần tự là:

A. Một quá trình với các bước diễn ra cùng lúc, thực hiện xong bước này thì thực hiện bước tiếp theo, cứ như thế cho đến bước cuối cùng.

B. Một quá trình với các bước lần lượt diễn ra, thực hiện các bước cùng một lúc, cứ như thế cho đến bước cuối cùng.

###### C. Một quá trình với các bước lần lượt diễn ra, thực hiện xong bước này thì thực hiện bước tiếp theo, cứ như thế cho đến bước cuối cùng.

###### D. Cả A, B, C đều sai.

**Câu 20.** Khi kịch bản điều khiển một nhân vật bị thay đổi thứ tự các bước trong thuật toán thì:

A. Ta nhận được một kịch bản như cũ. B. Khi có thuật toán mẫu.

C. Ta nhận được một kịch bản gần giống cũ. D. Ta nhận được một kịch bản khác.

**Câu 21: Phương án nào sau đây mô tả các bước sử dụng bản mẫu? (b11)**

A. Nháy chuột chon Design/Themes, chọn bản mẫu.

B. Nháy chuột chon Design/Variants, chọn bản mẫu.

C. Nháy chuột chọn insert/ Text, chọn bản mẫu

D. Nháy chuột chọn File/ New, chọn bản mẫu.

**Câu 22.** “Thuật toán tìm số nhỏ hơn trong hai số a, b” có đầu ra là:

A. Hai số a, b . B. Số bằng nhau. C. Số bé hơn. D. Số lớn hơn.

**Câu 23:** Xác định điều kiện cho trước của bài toán tính chu vi tam giác là:

A. 3 cạnh của tam giác. B. Chu vi tam giác.

C. Chiều cao của tam giác. D. Diện tích tam giác.

**Câu 24.** Trong các ví dụ sau, đâu là thuật toán:

A. Một bài hát mang âm điệu dân gian.

B. Một đoạn văn tả cảnh hoàng hôn trên biển.

C. Các bước tính diện tích của hình thang.

D. Một bản nhạc tình ca.

**Câu 25:** Chương trình là?

A. dãy các thao tác điều khiển máy tính thực hiện thuật toán

B. dãy các lệnh điều khiển máy tính xử lý thuật toán

C. dãy các lệnh điều khiển máy tính giải quyết thuật toán

D. dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán

**Câu 26:** Để nhân vật di chuyển theo hình vuông, cần phải sửa câu lệnh nào trong đoạn chương trình dưới đây



A. Câu lệnh “Khi bấm vào ”

B. Câu lệnh “Lặp lại 4”

C. Câu lệnh “di chuyển 60 bước”

D. Câu lệnh “Xoay 120 độ”

**Câu 27: Phát biểu nào là sai về sử dụng màu sắc trên trang chiếu?**

A. Cần đảm bảo độ tương phản giữa màu chữ và màu nền.

B. Các màu nóng thường được sử dụng để làm nổi bật, thu hút sự chú ý của người xem.

C. Các màu trắng, đen kết hợp với màu nóng hoặc màu lạnh thường tạo sự hài hòa, trang nhã.

D. Càng sử dụng nhiều màu sắc trên trang chiếu càng tốt.

**Câu 28:** Câu lệnh nào thực hiện chạy chương trình?

**

A. Câu lệnh “Khi bấm vào ”

B. Câu lệnh “Lặp lại 4”

C. Câu lệnh “di chuyển 60 bước”

|  |  |
| --- | --- |
| **Câu 29: 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. |  |

**Câu 30:** Câu lệnh dưới đây thể hiện cấu trúc điều khiển nào?



A. Cấu trúc tuần tự B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng khuyết

C. Cấu trúc lặp D. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ

**Câu 31:** Đầu trang và chân trang **không** thể chứa nội dung gì dưới đây

A. Tên tác giả B. Hình ảnh tác giả

C. Video về tác giả D. Không thể chứa cả ba nội dung trên

**Câu 32: Lệnh  thuộc nhóm lệnh nào trong Scatch:**

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

**Câu 33:** 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 giúp người nghe tập trung

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

**Câu 34:** Một bài văn bản có 4 trang. Nếu muốn thêm một đầu trang cho cả bài đó, em sẽ phải thực hiện mấy lần thao tác thêm đầu trang:

A. 1 lần B. 2 lần C. 3 lần D. 4 lần

**Câu 35:** Màu nào dưới đây có thể giúp người xem trình chiếu có cảm giác phấn chấn hơn?

A. Đỏ B. Tím C. Xám D. Đen

**Câu 36:** Có bao nhiêu loại lỗi trong lập trình?

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

**Câu 37: 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 38:** Ngành nghề nào dưới đây **không** thuộc lĩnh vực tin học

A. Phát triển phần mềm B. Quản trị mạng

C. Thiết kế website D. Quản lý thư viện

**Câu 39:** Đoạn chương trình sau đưa ra kết quả là gì?



A. Lớp 8A B. Lớp 8B

C. Lớp 8C D. Không xuất hiện gì cả

**Câu 40: Tập hợp giá trị của kiểu dữ liệu số trong ngôn ngữ lập trình Scatch là:**

A. Số tự nhiên.                    . B. Số nguyên và số thập phân.

C.  Số nguyên. D. Số thập phân.

**Câu 41:** Để thực hiện đánh số trang cho văn bản, em cần thực hiện thao tác nào?

A. Home/Page Number B. Insert/Page Number

C. Design/Page Number D. View/Page Number

**Câu 42:** Để thực hiện đánh số trang cho bài trình chiếu, em cần thực hiện thao tác nào

A. Home/Slide Number B. Insert/Slide Number

C. Insert/Header&Footer/Slide Number D. Cả B và C đều đúng

**Câu 42: Kết quả của phép toán  thuộc kiểu dữ liệu gì?**

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

**Câu 43:** Đâu là điểm khác nhau giữa bản mẫu với mẫu định dạng?

A. Bản mẫu thiết kế sẵn hình nền

B. Bản mẫu có chứa màu sắc, phông chữ.

C. Bản mẫu có chứa hiệu ứng động

D. Bản mẫu thiết kế sẵn bố cục

**Câu 44:** Để tìm kiếm một bản mẫu mới, em thực hiện thao tác nào trước tiên?

A. File/Open B. File/New

C. File/Inport D. File/Save as

**Câu 45:** Phương án nào sau đây **không đúng** khi nói về việc sử dụng máy tính vào ứng dụng tin học?

A. Giúp việc thông tin liên lạc giữa mọi người hiệu quả hơn

B. Mọi người được tham gia vào môi trường học tập tốt hơn

C. Phụ nữ và trẻ em gái không cần đến máy tính vì không giúp ích nhiều cho họ

D. Mọi người đều có cơ hội học hỏi kiến thức để giúp nâng cao chất lượng cuộc sống và chăm sóc sức khỏe tốt hơn.

**Câu 46:** Từ nào còn thiếu trong chỗ trống:

*Hằng là giá trị ……….. trong quá trình thực hiện chương trình*

A. tối đa B. tối thiểu  C. không đổi D. biến đổi

**Câu 47: Kết quả của phép toán thuộc kiểu dữ liệu gì ?**

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

**Câu 48: 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 lăp.

**Câu 49:** Từ nào còn thiếu trong chỗ trống:

*………. là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.*

A. Danh sách

B. Biểu thức

C. Chương trình

D. Bài toán

**Câu 50:** 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 lênh “dừng lại kịch bản này”

TỰ LUẬN

Câu 1:a) Trong lập trình, biến được dùng để làm gì?

b) Em hãy nêu các phép toán logic trong ngôn ngữ lập trình Scratch.

Câu 2: a) Khi lập trình, vì sao cần phải chạy thử chương trình?

 b) Lỗi cú pháp xảy ra khi nào?

Câu 3: Em hãy vẽ Sơ đồ khối mô tả thuật toán giải phương trình bậc nhất:

 ax + b = 0

|  |  |
| --- | --- |
| Câu 4. Chương trình trong Hình bênđược 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 . |  |