

ĐỀ CƯƠNG KIỂM TRA CUỐI KỲ I - NĂM HỌC 2023-20224
MÔN: TIN HỌC 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. 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 3. Chọn câu đúng trong các câu sau:

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

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

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. 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.

Bài 8: Mạng máy tính trong cuộc sống hiện đại

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

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

Bài 9: An toàn trong không gian mạng

Câu 1. Biện pháp nào bảo vệ thông tin cá nhân **không** đúng khi truy cập mạng?

- A. Không ghi chép thông tin cá nhân ở nơi người khác có thể đọc.
B. Giữ máy tính không nhiễm phần mềm gián điệp.
C. Cẩn trọng khi truy cập mạng qua wifi công cộng.
D. Đăng tải tất cả thông tin cá nhân lên mạng cho mọi người cùng biết.

Câu 2. Theo cơ chế lây nhiễm, có mấy loại phần mềm độc hại?

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

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

Câu 1. 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 2. 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 3. 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. Vi phạm đạo đức và pháp luật. D. Không vi phạm.

Câu 4. 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 5. Quyền tác giả bao gồm:

- A. Quyền sao chép và quyền phát sinh tác phẩm B. Quyền đặt tên và quyền bảo vệ tác phẩm
C. **Quyền nhân thân và quyền tài sản** D. Quyền Công bố và quyền truyền đạt tác phẩm

Câu 6. Các quảng cáo sai sự thật về thuốc và thực phẩm chức năng vi phạm những điều nào của pháp luật Việt Nam?

- A. Điều 110 Nghị định 15/2020/NĐ-CP **B. Điều 101 Nghị định 15/2020/NĐ-CP**
C. Điều 10 Nghị định 15/2020/NĐ-CP D. Điều 101 Nghị định 18/2020/NĐ-CP

Câu 7: Điều 11, nghị định 131/2013/NĐ-CP về Quy định xử phạt vi phạm hành chính về quyền tác giả, quyền liên quan. Hành vi công bố tác phẩm mà không được phép của chủ sở hữu quyền tác giả theo quy định sẽ bị phạt tiền từ

- A. 3 000 000 đồng đến 5 000 000 đồng. B. 5 000 000 đồng đến 10 000 000 đồng.
C. 10 000 000 đồng đến 20 000 000 đồng. D. 20 000 000 đồng đến 30 000 000 đồng.

Câu 8. Chọn *phương án sai* khi nói về hành vi vi phạm bản quyền đối với các sản phẩm tin học?

A. Không được phép sửa chữa, chuyển thể phần mềm, dữ liệu, mua bán phần mềm mà không có sự cho phép của tác giả

- B. Công bố mà không được phép
C. Sửa chữa, chuyển thể phần mềm, dữ liệu mà không được phép của tác giả
D. Mạo danh tác giả

Câu 9. Điều nào không phải hành vi vi phạm về đạo đức, pháp luật và văn hóa khi sử dụng mạng.

- A. Đưa tin không phù hợp lên mạng
B. Cố ý gây thương tích cho người khác
C. Vi phạm bản quyền khi sử dụng dữ liệu và phần mềm.
D. Công bố thông tin cá nhân hay tổ chức mà không được phép

Câu 10. Trong các hành vi sau, hành vi nào **không** vi phạm bản quyền

- A. Phá khóa phần mềm chỉ để thử khả năng phá khóa chứ không dùng.
B. Dùng nhờ một phần mềm trên máy tính của người khác.
C. Sử dụng các phần mềm lậu.
D. Sao chép các đĩa cài đặt phần mềm.

Bài 12: Phần mềm thiết kế đồ họa

Câu 1. Phần mềm nào **không** là phần mềm đồ họa?

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

Câu 2: Hai loại đồ họa cơ bản là

- A. Đồ họa điểm ảnh và đồ họa vector. B. Đồ họa điểm ảnh và đồ họa hình học.
C. Đồ họa hình học và đồ họa ảnh thật. D. Đồ họa đường và đồ họa khối.

Câu 3: Trong giao diện làm việc của Inkscape, các lệnh thường dùng liên quan đến tệp tin, các lệnh tạo và biến đổi đối tượng ở

- A. Thanh trạng thái. B. Thanh bảng chọn. C. Thanh điều khiển thuộc tính. D. Hộp công cụ.

Câu 4: Có thể vẽ hình vào đâu trên màn hình làm việc của Inkscape

- A. Hộp thoại lệnh. B. Bảng màu. C. Vùng làm việc. D. Trang in.

Câu 5. Cần thiết kế một bộ sản phẩm bút, sổ danh thiếp, ... nên dùng phần mềm nào?

- A. Paint B. Power Point C. Inkscape D. Photoshop

Câu 6. 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 1. 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 2. Điều nào không là thuộc tính của hình sao trong Inkscape?

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

Câu 3. 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 4. Phép hợp các đối tượng đồ họa cần dùng tổ hợp phím gì?

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

Câu 5. Phép giao các đối tượng đồ họa cần dùng tổ hợp phím gì?

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

Câu 6. Phép hiệu đối xứng các đối tượng đồ họa cần dùng tổ hợp phím gì?

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

Bài 14: Làm việc với đối tượng đường và văn bản

Câu 1. Điểm neo tron được thể hiện bằng hình gì?

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

Câu 2. Điền neo góc được thể hiện bằng hình gì?

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

Câu 3. Muốn đặt văn bản theo đường đã có, ta dùng lệnh gì?

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

Câu 4. Muốn bỏ đặt văn bản theo đường, ta dùng lệnh gì?

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

Bài 15: Hoàn thiện hình ảnh đồ họa

Câu 1. Đề xuất hình ảnh các đối tượng được chọn, ta chọn mục nào?

- A. **Export area** B. Image size C. Filename D. Đáp án khác

Câu 2. Muốn thay đổi kích thước ảnh ta cần thay đổi giá trị số trong phần nào?

- A. Filename B. Export area C. **Image size** D. Group

Câu 3. Một cách mặc định, Inkscape hỗ trợ xuất tệp ảnh với đuôi mở rộng dạng nào?

- A. **png** B. png, jpg C. bmp D. jpg, bmp, png

Câu 4. Đề thay đổi chất lượng ảnh cần thay đổi giá trị số trong phần nào sau đây?

- A. Page B. Selection C. Filename D. **Image size**

Bài 16: Ngôn ngữ lập trình bậc cao và Python

Câu 1. Ai đã phát triển Ngôn ngữ lập trình Python?

- A. Wick van Rossum. B. Rasmus Lerdorf. C. **Guido van Rossum.** D. Niene Stom.

Câu 2. Ngôn ngữ Python được ra mắt lần đầu vào năm nào?

- A. 1995. B. 1972. C. 1981. D. **1991.**

Câu 3. Ngôn ngữ nào gần với ngôn ngữ tự nhiên nhất?

- A. **Ngôn ngữ bậc cao.** B. Ngôn ngữ máy. C. Hợp ngữ. D. Cả ba phương án đều sai.

Câu 4. Ngôn ngữ nào sau đây **không** phải ngôn ngữ bậc cao?

- A. C/C++. B. **Assembly.** C. Python. D. Java.

Câu 5. Phần mở rộng nào sau đây là đúng của tệp Python?

- A. .python B. .pl C. **.py** D. p

Câu 6. Giá trị của biểu thức Python sau sẽ là bao nhiêu?

$$4 + 15 / 5$$

- A. 7. B. 2. C. 4. D. 1.

Câu 7: Trong Python, dấu ngoặc tròn được đặt trong dấu

- A. Ngoặc tròn. B. **Nháy kép.** C. Ngoặc vuông. D. Ngoặc nhọn.

Câu 8: Lệnh *print()* có chức năng

- A. In kết quả của một phép tính ra màn hình.
B. In dữ liệu ra màn hình, dữ liệu đó phải ở dạng chuỗi ký tự hoặc logic.
C. **In dữ liệu ra màn hình, có thể in ra một hoặc nhiều giá trị đồng thời.**
D. In dữ liệu ra màn hình, nhưng chỉ in được một giá trị duy nhất.

Câu 9: Để máy tính in ra màn hình dòng chữ 'xin chào'. Sử dụng ngôn ngữ lập trình Python, ta viết câu lệnh

- A. print (xin chào) B. **print ("xin chào")** C. print ('xin chào') D. print ([xin chào])

Câu 10: Phát biểu nào sau đây **không** đúng

- A. Môi trường lập trình trợ giúp em soạn thảo, kiểm tra từng câu lệnh đã viết đúng chưa.
B. **Máy tính có thể trực tiếp hiểu và thực hiện được các chương trình do con người viết.**
C. Python, C++, Java là những ngôn ngữ lập trình bậc cao.
D. Các ngôn ngữ lập trình bậc cao đều gần với ngôn ngữ tự nhiên.

Bài 17: Biến và lệnh gán

Câu 1. Trong ngôn ngữ Python, tên nào sau đây là từ khóa?

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

Câu 2. Đầu 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 ký hiệu @, #, %, &,...

Câu 3: Biến trong Python được tạo ra khi thực hiện

- A. Lệnh khởi tạo. B. Lệnh nhập. C. **Lệnh gán.** D. Lệnh bằng.

Câu 4: Cú pháp của lệnh gán là

- A. <biến> = <giá trị> B. <biến> == <giá trị> C. <biến> := <giá trị> D. <biến> > <giá trị>

Câu 5: Phép chia lấy phần nguyên trong Python kí hiệu là

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

Câu 6: Phép chia lấy phần dư trong Python kí hiệu là

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

Câu 7: Kết quả khi chạy đoạn chương trình dưới đây

`s= 18-2**2+5%2`

`print(s)`

- A. 15 B. 16 C. 18 D. 19

Câu 8. Để viết 3 mũ 4 trong Python chọn

- A. `3**4`. B. `3//4`. C. `3*3+3*3`. D. `3%4`.

Câu 9. Chuyển biểu thức sau sang python $2x+1x+2$

- A. `2*x+1/x+2` B. `(2*x+1)/(x+2)` C. `(2*x+1)(x+2)` D. `(2*x+1):(x+2)`

Câu 10. Biểu thức $a/(a+1)*(x-1)$ khi chuyển sang dạng toán học có dạng:

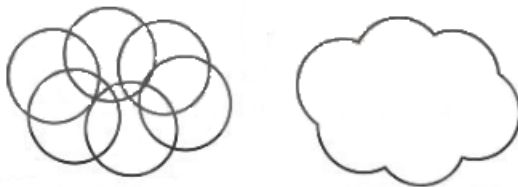
- A. $aa+1*(x-1)$ B. $aa+1(x-1)$ C. $aa+1 x (x-1)$ D. $ax-1(a+1)$

II. PHẢN TỰ LUẬN

Câu 1. Trình bày các bước vẽ đối tượng đường.

Câu 2. Em hãy kể các tổ hợp phím tương ứng để tạo phép hợp, phép hiệu, phép giao, phép chia trong thiết kế đồ họa?

Câu 3: Em hãy nêu phép ghép hình và các bước thực hiện để vẽ đám mây như hình:



Câu 4. Kết quả của mỗi lệnh sau là gì? Kết quả đó có kiểu dữ liệu nào?

- a) `>>> 11/2`
b) `>>> 10*2+5`

Câu 5. Sau các lệnh dưới đây, các biến a, b có giá trị như thế nào?

- `>>> a, b = 5, 10`
`>>> a, b = 3*a, a*b`

Câu 6. Sau các lệnh dưới đây, các biến a, b nhận giá trị là gì?

- `>>> a = 2`
`>>> a = 2*a`
`>>> b = a*"YES"`

Câu 7: a/ Cho 2 ví dụ về tên biến không hợp lệ trong Python.

b/ Sau các lệnh dưới đây, các biến a, b có giá trị bao nhiêu?

- `>>> a= 6`
`>>> b=a**2 -1`
`>>> a=a/3+b`

Bài 8: Nêu điểm giống và khác nhau của chế độ gõ trực tiếp và chế độ soạn thảo trong NNLT Python

Bài 9.

1. Cho biết kết quả thực hiện các câu lệnh sau:

- a. `>>>7/2`
b. `>>>"Trường THPT X"`
c. `>>>print(2.5*4)`
d. `>>>3+*9`

2. Hãy viết lệnh in ra màn hình thông tin sau: $1 + 2 + 3 = 6$