

ÔN TẬP TIN HỌC 4 KỲ 2

Câu 1: Mỗi trang chiếu có bao nhiêu kiểu hiệu ứng chuyển trang?

- a) 2 hiệu ứng
- b) 0 hiệu ứng
- c) 1 hiệu ứng duy nhất
- d) Có thể có nhiều hiệu ứng

Câu 2: Để tạo hiệu ứng chuyển cho các trang chiếu, ta chọn:

- a) Insert → Picture → From File
- b) View → Slide Layout
- c) Slide Show → Slide Transition
- d) Slide Show → Animation Schemes

Câu 3: Sắp xếp các bước tạo hiệu ứng chuyển trang chiếu:

B1. Chọn trang chiếu cần tạo hiệu ứng (ở cột bên trái màn hình)

B2. Chọn Transitions, trong nhóm Transition to this Slide chọn 1 kiểu hiệu ứng trong danh mục.

B3. Chọn lệnh Effect Options và tùy chọn thêm cho kiểu hiệu ứng vừa chọn ở Bước 2 (chọn Horizontal hoặc Vertical).

B4. Chọn nhóm Timing để thiết lập thời gian cho hiệu ứng.

- a) 4 – 3 – 2 – 1.
- b) 1 – 3 – 2 – 4.
- c) 4 – 1 – 2 – 3.
- d) 1 – 2 – 3 – 4.

Câu 4: Tác dụng của việc thêm hiệu ứng chuyển trang là gì?

- a) Không có tác dụng gì cả
- b) Làm cho bài trình chiếu sinh động và hấp dẫn hơn.

c) B và C đúng

d) . Làm cho bài trình chiếu có nội dung hay hơn.

Câu 5:Các nút lệnh của hiệu ứng chuyển trang nằm trên dải lệnh nào?

a)Transitions

b) Design

c) Animations

d) Home

Câu 6:Phần mềm soạn thảo văn bản không có chức năng nào sau đây?

a)Lưu trữ và in văn bản

b) Chỉnh sửa hình ảnh và âm thanh

c) Sửa đổi, chỉnh sửa văn bản

d) Nhập văn bản

Câu 7:Để lưu tệp vào thư mục, em dùng lệnh gì?

a)Cut

b) Save

c) Print

d) Paste

Câu 8:Để xóa kí tự ở bên phải con trỏ soạn thảo, ta nhấn phím nào?

a)Backspace

b) Delete

c) Enter

d) B và C đúng

Câu 9:Để xóa một phần văn bản, ta cần làm gì?

a)Nhấn phím Delete hoặc Backspace, sau đó

b) Cả A và B đều sai chọn phần văn bản cần xóa

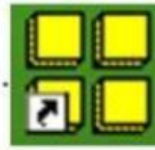
c) Chọn phần văn bản cần xóa, sau đó nhấn

d) Cả A và B đều đúng phím Delete hoặc Backspace

Câu 10: Biểu tượng nào là biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản?



a)



b)



c)



d)

Câu 11: Đây là thứ tự đúng của các bước khi sử dụng phần mềm soạn thảo văn bản để soạn thảo đoạn văn miêu tả một người, một loài cây hoặc con vật mà em yêu thích?

B1. Nháy chuột vào vùng soạn thảo và soạn thảo đoạn văn

B2. Khởi động phần mềm Word.

B3. Chọn lệnh Save trong bản chọn File, cửa sổ Save as hiện ra.

a) 2 – 1 – 3

b) 1 – 2 – 3

c) 3 – 2 – 1

d) 1 – 3 – 2

Câu 12: Ý nghĩa của biểu tượng này là gì?



a) Lệnh sao chép phần văn bản được chọn.

b) Hình ảnh của con trỏ chuột khi bắt đầu thao tác chọn văn bản.

c) Lệnh dán phần văn bản đã cắt hoặc sao chép.

d) Lệnh cắt phần văn bản được chọn.



Câu 13: Ý nghĩa của biểu tượng này là gì?

- a) Hình ảnh của con trỏ chuột khi bắt đầu thao tác chọn văn bản.
- b) Lệnh dán phần văn bản đã cắt hoặc sao chép.
- c) Lệnh cắt phần văn bản được chọn.
- d) Lệnh sao chép phần văn bản được chọn.

Câu 14: Hình ảnh sau khi chèn vào văn bản thì:

- a) Không thể sao chép
- b) Có thể xóa
- c) Tất cả đúng
- d) Không thể di chuyển đi nơi khác

Câu 15: Tổ hợp phím tắt nào sau đây có chức năng sao chép tệp hoặc thư mục?

- a) Ctrl + E
- b) Ctrl + X
- c) Ctrl + P
- d) Ctrl + C

Câu 16: Cho các bước chèn hình ảnh vào văn bản:

1/ Nháy nút Insert.

2/ Đưa con trỏ soạn thảo đến vị trí cần chèn hình ảnh.

3/ Chọn tệp đồ họa (hình ảnh) cần chèn.

4/ Chọn lệnh Insert $\Rightarrow$ Picture $\Rightarrow$ From File... Theo em, đâu là thứ tự đúng?

- a) 2 – 4 – 3 – 1
- b) 4 – 3 – 2 – 1
- c) 2 – 3 – 4 – 1
- d) 1 – 2 – 3 – 4

Câu 17:Hình ảnh được chèn vào trong văn bản với mục đích gì?

- a) Minh họa cho nội dung văn bản hơn
- b) Làm cho nội dung văn bản có thể dễ hiểu hơn
- c) Làm cho văn bản sinh động và hấp dẫn
- d) Tất cả ý trên

Câu 18:Chọn đáp án đúng:

- a)Trong Scratch các lệnh của chương trình máy tính có thể được thể hiện bằng ngôn ngữ tiếng Việt..
- b) Em có thể dùng ngôn ngữ lập trình Scratch để diễn tả từng bước thực hiện một trò chơi trên máy tính.
- c) Các câu lệnh của Scratch được sắp xếp theo một thứ tự nhất định tạo thành một chương trình máy tính.
- d) Tất cả các đáp án trên đều đúng



Câu 19: Ý nghĩa của biểu tượng này trong phần mềm Scratch là gì?

- a) Tất cả các đáp án trên đều sai
- b) Biểu tượng phần mềm Scratch.
- c) Dừng chương trình.
- d) Chọn ngôn ngữ hiển thị.



Câu 20: Ý nghĩa của biểu tượng này trong phần mềm Scratch là gì?

- a) Tất cả các đáp án trên đều sai
- b) Chọn ngôn ngữ hiển thị.
- c) Dừng chương trình.
- d) Biểu tượng phần mềm Scratch.

Câu 21: Đây là ngôn ngữ em cần sử dụng để chỉ dẫn cho nhân vật cho một chương trình máy tính của riêng mình?

- a) Ngôn ngữ tiếng Việt
- b) Ngôn ngữ máy
- c) Ngôn ngữ tự nhiên
- d) Ngôn ngữ lập trình

Câu 22:. Theo em hiểu viết chương trình là:

- a) Tạo ra các câu lệnh để điều khiển Robot
- b) Viết ra các câu lệnh mà em đã được học
- c) Viết ra một đoạn văn bản được sắp xếp theo chương trình
- d) Tạo ra các câu lệnh được sắp xếp theo một trình tự nào đó



Câu 23:. Ý nghĩa của biểu tượng này trong phần mềm Scratch là gì?

- a) Dừng chương trình.
- b) Tất cả các đáp án trên đều sai

c) Biểu tượng phần mềm Scratch.

d) Chọn ngôn ngữ hiển thị.



Câu 24:.

Quan sát hình để trả

lời

a) Nhân vật sẽ đợi 1 giây, sau đó thực hiện lệnh tiếp theo

b) Xóa tất cả các hình vẽ đang có trên sân khấu

c) Đặt bút để nhân vật bắt đầu vẽ

d) Chọn màu bút vẽ

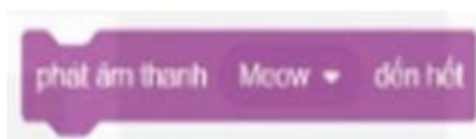
Câu 25: Chọn đáp án đúng?

a) Tên của mỗi nhóm lệnh gợi ý công dụng của chúng

b) Trong phần mềm Scratch, mỗi nhóm lệnh cơ bản và các lệnh thuộc nhóm đó có cùng màu sắc

c) A và B sai

d) A và B đúng



Câu 26:.

Lệnh này thuộc nhóm lệnh

nào:

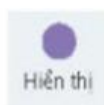
a)



b)



c)



d)





Câu 27:. Ý nghĩa của lệnh

thuộc nhóm lệnh Điều khiển là gì?

Quan sát hình

ảnh để trả lời câu hỏi

- a) Chọn màu bút vẽ
- b) Đặt bút để nhân vật bắt đầu vẽ
- c) Xóa tất cả các hình vẽ đang có trên sân khấu
- d) Nhân vật sẽ đợi 1 giây, sau đó thực hiện lệnh tiếp theo



1. Nháy chuột vào nút lệnh ở góc trên bên phải để sân khấu mở rộng toàn màn hình. Nháy chuột vào nút lệnh để chạy chương trình.
2. Để thoát khỏi chương trình Scratch, em nháy chuột vào nút ở góc trên bên phải của màn hình Scratch.
3. Chọn lệnh trong bảng chọn . Cửa sổ Save as hiện ra, em hãy chọn thư mục lưu trữ và đặt tên tệp là Robot 2.
4. Nhấn phím ESC để quay lại màn hình Scratch.

Câu 28:

Đâu là thứ tự đúng của các bước khi em chạy chương trình "Điều khiển rô-bốt", lưu tệp và thoát khỏi phần mềm?

- a) 1 – 4 – 3 – 2
- b) 1 – 2 – 3 – 4
- c) 4 – 3 – 2 – 1
- d) 1 – 3 – 2 – 4



Câu 29:.

Nhóm lệnh này không chứa các lệnh nào dưới đây:

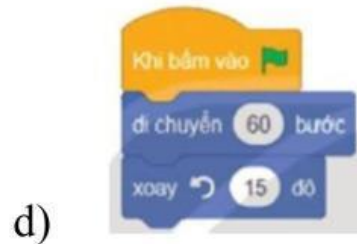
a) Các lệnh điều khiển nhân vật di chuyển

b) Các lệnh thay đổi hình ảnh nhân vật, sân khấu và các thông báo sẽ xuất hiện trên màn hình

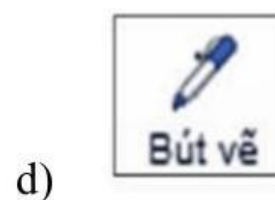
Câu 30:Chương trình nào dưới đây để điều khiển nhân vật thực hiện lần lượt hành động sau?

1. Di chuyển 60 bước.

2. Quay phải 15 độ.



Câu 31:  : Lệnh này thuộc nhóm lệnh nào?





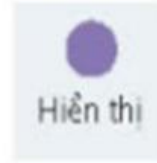
Câu 32:

Lệnh này thuộc nhóm lệnh nào?

a)



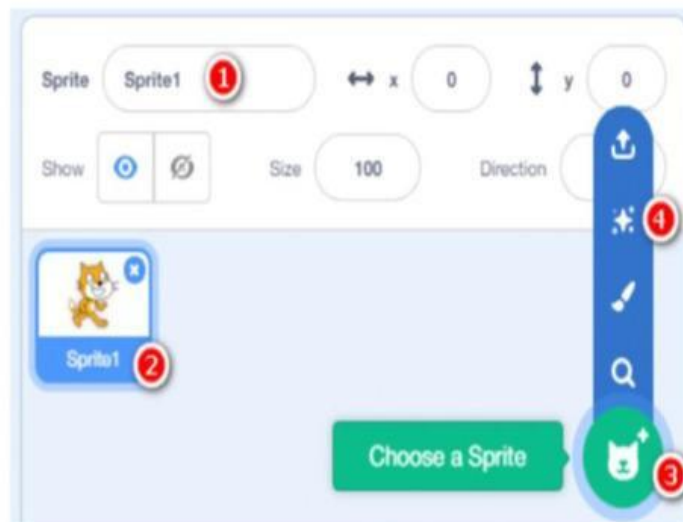
b)



c)



d)



Câu 33:

Muốn thêm nhân vật mới trong chương trình em nhấn nút nào?

a) Nút số 2

b) Nút số 3

c) Nút số 4

d) Nút số 1

Câu 34: Bạn An muốn tạo một chương trình "Chú chó đáng yêu" để mô tả hoạt động của chú chó Lu trong khu vườn. Vừa chạy chú chó Lu vừa phát ra tiếng sủa như đã tìm thấy thứ gì đó. Chương trình nào dưới đây thực hiện ý tưởng của bạn An?



a)



b)



c)



d)