

ÔN TẬP LỚP 4 (Kì II)

Em hãy khoanh tròn vào chữ cái trước câu trả lời đúng

Câu 1. Trong phần mềm Logo lệnh “**FD 100** ↵” thì hành động của Rùa là:

- A. Tiến về phía trước 100 bước B. Lùi lại phía sau 100 bước
C. Đứng im D. Về vị trí xuất phát

Câu 2. Trong phần mềm Logo lệnh “**RT 90** ↵” thì hành động của Rùa là:

- A. Quay trái 90° B. Quay phải 90°
C. Lùi lại phía sau 90 bước D. Xóa toàn bộ sân chơi

Câu 3. Trong phần mềm Word để chèn bảng vào văn bản, em vào thẻ **Insert** sau đó chọn:

A.  Shapes	B.  Picture	C.  Table	D. 
--	---	--	--

Câu 4. Trong Phần mềm Word để chọn kiểu chữ in đậm em sử dụng nút lệnh:

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

Câu 5. Trong phần mềm Power Point để lưu một đoạn văn bản vào vùng nhớ đệm mà không làm mất đi đoạn văn bản đó ta chọn:

A. Ctrl + X	B. Ctrl + C	C. Ctrl + V	D. Ctrl + Z
-------------	-------------	-------------	-------------

Câu 6. Để tạo một Slide giống hệt như Slide hiện hành mà không phải thiết kế lại, người sử dụng chọn:

- A. Chọn Insert -> Duplicate B. Chọn Insert -> New Slide
C. Chọn Insert -> Duplicate Slide D. Chọn Insert -> Open

Câu 7. Để khởi động Phần mềm PowerPoint ta thực hiện:

- A. Start \ All Program \ Microsoft Office \ Microsoft PowerPoint
B. Start \ All Program \ Accessories \ Microsoft PowerPoint
C. Kích đúp chuột vào biểu tượng Microsoft PowerPoint
D. Câu A và D đều đúng

Câu 8. Trong phần mềm Logo lệnh “**FD 100**” thì hành động của Rùa là:

- A. Tiến về phía trước 100 bước B. Lùi lại phía sau 100 bước
C. Đứng im D. Về vị trí xuất phát

Câu 9. Trong phần mềm Logo lệnh “**RT 90**” thì hành động của Rùa là:

- A. Quay trái 90° B. Xóa toàn bộ sân chơi
C. Lùi lại phía sau 90 bước D. Quay phải 90°

Câu 10. Biểu tượng của phần mềm lập trình Scratch là:

