Câu 1. Trong ngôn ngữ lập trình Python, câu lệnh while **đúng** là

A.
```
while i<10
    i=i+1
```

B.
```
while i<10:
    i=i+1
```

C.
```
while i<10;
    i=i+1
```

D.
```
while i<10
i=i+1
```

Câu 2: Trong ngôn ngữ lập trình Python, chương trình dưới đây, xâu kí tự "Ba Tơ" được hiển thị ra màn hình bao nhiêu lần?

```
i=0
while i<10:
    print('Ba Tơ')
    i=i+1
```

A. 9

B. 10

C. 8

D. 7

Câu 3. Trong ngôn ngữ lập trình Python, câu lệnh tạo một danh sách là

A. `A=[10,20,30,40]`

B. `A= =[10,20,30,40]`

C. `A:=[10,20,30,40]`

D. `A[10,20,30,40]`

Câu 4. Trong ngôn ngữ lập trình Python chương trình dưới đây, có kết quả hiển thị ra màn hình là

```
A=[10,20,30,40]
print(A[2])
```

A. 3

B. 20

C. 30

D. 40

Câu 5. Trong ngôn ngữ lập trình Python chương trình dưới đây, có kết quả hiển thị ra màn hình là

LIVEWORKSHEETS

```
A=[50,20,30,40]
A.append(60)
print(A)
```

A. [50, 20, 30, 40, 60]

B. [60, 50, 20, 30, 40]

C. [50, 20, 30, 40]

D. [60, 20, 30, 40]

Câu 6. Trong ngôn ngữ lập trình Python, chương trình dưới đây có biến s chứa kiểu dữ liệu là

```
s='year 2023'
```

A. kiểu số nguyên

B. kiểu số thực

C. xâu kí tự

D. kiểu logic

Câu 7. Trong ngôn ngữ lập trình Python, hàm để tính độ dài của xâu kí tự là

A. replace()

B. count()

C. find()

D. len()

Câu 8. Trong ngôn ngữ lập trình Python chương trình dưới đây, có kết quả hiển thị trên màn hình là

```
s1='Quê hương là chùm khế ngọt'
s2='là'
print(s1.find(s2))
```

A. 10

B. 9

C. 8

D. 11

Câu 9. Cú pháp thiết lập hàm trả lại giá trị trong ngôn ngữ lập trình Python là

A.
```
def tên hàm(<tham số>):
    <Khối lệnh>
    return <giá trị>
```

B.
```
def tên hàm(<tham số>)
    <Khối lệnh>
    return <giá trị>
```

C.
```
def tên hàm(<tham số>)
    <Khối lệnh>
return <giá trị>
```


LIVEWORKSHEETS

D.
```
def tên hàm(<tham số>)
<Khối lệnh>
return <giá trị>
```

Câu 10. Tìm từ khóa để bắt đầu định nghĩa một hàm trong ngôn ngữ lập trình Python?

A. Func

B. def

C. define

D. function

Câu 11. Trong ngôn ngữ lập trình Python chương trình dưới đây, có hàm (chương trình con) gồm các dòng là

```
1 def chuvi(a,b,c):
2     p=a+b+c
3     return p
4 x=10
5 y=20
6 z=30
7 print(chuvi(x,y,z))
```

A. 1,2,3

B. 1

C. 1,2,3,4,5,6

D. 7

Câu 12. Trong ngôn ngữ lập trình Python, chương trình dưới đây, có các tham số là

```
1 def chuvi(a,b,c):
2     p=a+b+c
3     return p
4 x=10
5 y=20
6 z=30
7 print(chuvi(x,y,z))
```

A. a,b,c

B. x,y,z

C. a,b,c,x,y,z

D. 10,20,30

Câu 13. Trong ngôn ngữ lập trình Python, chương trình dưới đây, trả về kết quả hiển thị trên màn hình là

```
1 def chuvi(a,b,c):
2     p=a+b+c
3     return p
4 x=10
5 y=20
6 z=30
7 print(chuvi(5,10,20))
```

A. 35

B. 60

LIVEWORKSHEETS

C. 50

D. 95

Câu 14. Trong ngôn ngữ lập trình Python, chương trình sau, biến nào nằm ở ngoài hàm và không có tác dụng bên trong hàm?

```
1 def tong(a,b):
2     return a+b
3 x=10
4 y=20
5 print(tong(5,10))
```

A. a,b

B. a,b,x,y

C. x,y

D. x

Câu 15. Trong ngôn ngữ lập trình Python, tìm ra loại lỗi của chương trình sau:

```
1 def tong(a,b)
2     return a+b
```

A. Lỗi chỉ số vượt quá giới hạn cho phép

B. Lỗi sai kiểu dữ liệu

C. Lỗi sai cú pháp

D. Lỗi logic

Câu 16. Trong ngôn ngữ lập trình Python, tìm mã lỗi là loại lỗi liên quan đến giá trị của đối tượng.

A. IndexError

B. TypeError

C. ValueError

D. SyntaxError

Câu 17. Trong ngôn ngữ lập trình Python, chương trình dưới đây, có mã lỗi là.

```
1 a=10
2 b="abc"
3 c=a+b
```

A. IndexError

B. TypeError

C. ValueError

D. SyntaxError

Câu 18. Trong ngôn ngữ lập trình Python, các công cụ dùng để kiểm tra và gỡ lỗi một chương trình là

A. Công cụ in biến trung gian.

LIVEWORKSHEETS

B. Sinh các bộ test, break point.

C. Công cụ in biến trung gian, sinh các bộ dữ liệu test.

D. Công cụ in biến trung gian, sinh các bộ dữ liệu test, break point.

Câu 19. Trong ngôn ngữ lập trình Python, chương trình sau khi chạy cho kết quả sai do chương trình lỗi logic

```
m=input('Nhập số nguyên m= ')
n=input('Nhập số nguyên n= ')
print('Tổng của chúng là: ',m+n)
```

Để khắc phục lỗi này, chương trình được sửa lại là:

A.
```
m=int(input('Nhập số nguyên m= '))
n=input('Nhập số nguyên n= ')
print('Tổng của chúng là: ',m+n)
```

B.
```
m=input('Nhập số nguyên m= ')
n=int(input('Nhập số nguyên n= '))
print('Tổng của chúng là: ',m+n)
```

C.
```
m=input('Nhập số nguyên m= ')
n=input('Nhập số nguyên n= ')
print('Tổng của chúng là: ',int(m+n))
```

D.
```
m=int(input('Nhập số nguyên m= '))
n=int(input('Nhập số nguyên n= '))
print('Tổng của chúng là: ',m+n)
```

Câu 20. Khi gặp lỗi liên quan đến giá trị của đối tượng Python sẽ báo lỗi gì?

A.TypeError

B.ValueError

C.NameError

D.ZeroDivisionError

Câu 21. Sản phẩm nào sau đây **không phải** là sản phẩm của nghề thiết kế đồ họa?

A.Giống cây trồng

B.bao bì sản phẩm

C.Áp phích quảng cáo

D.Logo, bảng hiệu

Câu 22. Các nhà phát triển phần mềm bố cục giao diện người dùng ở bước nào?

A.Phân tích hệ thống.

B.Điều tra khảo sát.

C.Lập trình.

D.Thiết kế.

LIVEWORKSHEETS

Câu 23. Quá trình thiết kế các thông điệp truyền thông bằng hình ảnh, giải quyết vấn đề thông qua sự kết hợp hình ảnh, kiểu chữ với ý tưởng để truyền tải thông tin đến người xem gọi là

A.Thiết kế đồ họa

B.Thiết kế ảnh

C.Thiết kế quảng cáo

D.Thiết kế ý tưởng

Câu 24. Trường nào sau đây có đào tạo ngành thiết kế đồ họa?

A.Trường học viện Tài chính

B.Trường Đại học thương mại

C. Trường Đại học Kiến trúc

D.Trường học viện Nông nghiệp

Câu 25. Phát triển phần mềm gồm các công việc và hoạt động nào sau đây?

A.Điều tra, khảo sát; phân tích và thiết kế hệ thống; lập trình; kiểm thử; chuyển giao; bảo trì và quản trị dự án

B.Điều tra, khảo sát; phân tích và thiết kế hệ thống; lập trình; kiểm thử; chuyển giao

C. Khảo sát; phân tích và thiết kế hệ thống; lập trình; kiểm thử; chuyển giao; bảo trì và quản trị dự án

D.Phân tích và thiết kế hệ thống; lập trình; kiểm thử; chuyển giao

Câu 26. Có bao nhiêu hoạt động chính trong phát triển phần mềm?

A.3

B.2

C. 3

D.5

Câu 27. Tiếp xúc với khách hàng, tìm hiểu về yêu cầu nghiệp vụ, xây dựng hồ sơ yêu cầu của hệ thống là công đoạn nào trong sản xuất phần mềm?

A.Phân tích hệ thống

B.Điều tra khảo sát

C. Lập trình

D.Kiểm thử

Câu 28. Hoạt động lập trình (viết code) là hoạt động cần có tố chất nào sau đây?

A.Cẩn thận, tỉ mỉ, có kiến thức toán, thuật toán tốt, làm chủ được ngôn ngữ lập trình.

B.Có tầm nhìn, kĩ năng tổ chức và điều phối nguồn lực

C. Có khả năng hoc hỏi, tìm hiểu nghiệp vụ của lĩnh vực ứng dụng

D.Hiểu biết công nghệ; có tầm nhìn, kĩ năng tổ chức và điều phối nguồn lực

LIVEWORKSHEETS