TRƯỜNG THCS HOÀNG HOA THÁM

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP CUỐI HỌC KÌ II
MÔN: TIN HỌC 8
Năm học: 2025 – 2026

I. Giới hạn nội dung ôn tập Tin học 8 cuối học kì II

- Ôn tập kiến thức các nội dung trọng tâm sau:

1. Bài 10a. Định dạng nâng cao cho trang chiếu

- Tạo nội dung với màu sắc, cỡ chữ hài hòa, hợp lí
- Thực hiện các thao tác: Đánh số trang, thêm đầu trang, chân trang cho trang chiếu

2. Bài 11a. Sử dụng bản mẫu tạo bài trình chiếu

- Bản mẫu trong phần mềm trình chiếu
- Tạo đường dẫn đến video hay tài liệu khác

3. Bài 12. Từ thuật toán đến chương trình

- Chương trình là gì?
- Tạo được một số chương trình điều khiển máy tính đơn giản

4. Bài 13. Biểu diễn dữ liệu

- Hằng, Biến, Biểu thức?

II. Một số câu trắc nghiệm minh họa

Phần 1. Câu hỏi trắc nghiệm lựa chọn đáp án

Câu 1. Đâu là nhân tố đóng vai trò quan trọng trong việc thiết kế một bài trình chiếu?

A. Nội dung B. Hình ảnh. C. Màu sắc D. Đáp án khác

Câu 2. Một bài trình chiếu đẹp, chuyên nghiệp là?

A. Có nhiều hình ảnh
B. Có nhiều chữ
C. Sự phối hợp hoàn hảo của nội dung, bố cục và màu sắc
D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 3. Khi sử dụng các màu cho trang trình chiếu nên?

A. Kết hợp các màu cùng nhóm với nhau
B. Không sử dụng quá nhiều màu trên một trang chiếu
C. Nên chọn màu văn bản có độ tương phản cao với màu nền
D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 4. Thông tin nào thường được sử dụng để thêm vào đầu trang, chân trang?

A. Tên người trình chiếu, tên công ty
B. Tiêu đề bài trình ciếu
C. Số trang hay thời gian trình chiếu....
D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 5. Trang tiêu đề có mẫu?

A. Title and Content B. Title Slide
C. Cả hai đáp án trên đều đúng D. Cả hai đáp án trên đều sai

Câu 6. Chọn thêm thông tin về ngày trình bày chọn?

A. Footer B. Slide number C. Update automatically D. Date and time

LIVEWORKSHEETS

Câu 7. Nhập thêm thông tin xuất hiện ở chân trang vào ô ?

A. Footer B. Slide number C. Update automatically D. Date and time

Câu 8. Chọn để không thêm chân trang vào trang tiêu đề là vào ô ?

A. Footer B. Slide number C. Update automatically D. Don't show on title slide

Câu 9. Chọn để thêm thông tin vào chân trang là vào ô?

A. Footer B. Slide number C. Update automatically D. Don't show on title slide

Câu 10. Các bài trình chiếu muốn mang lại ấn tượng mạnh, các sự kiện tri ân nên sử dụng gam màu nào?

A. Gam màu lạnh B. Gamm màu trung tính C. Gam màu nóng D. Đáp án khác

Câu 11. Trong Powerpoint, bản mẫu có tên là gì?

A. Templates B. Themes. C. Apply to selected slides. D. Design.

Câu 12. Phát biểu nào sau đây là *sai*?

A. Có thể tạo bài trình chiếu mới bằng cách chọn File>New>Blank Presentation.

B. Có thể chọn mẫu bố cục trang chiếu có sẵn bằng cách mở thẻ Home, nháy chuột vào mũi tên bên phải nút New Slide, sau đó chọn mẫu trang chiếu có bố cục phù hợp.

C. Mẫu định dạng trang chiếu được thiết kế sẵn với màu sắc, hình ảnh nền, phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, ... Khi được chọn, mặc định mẫu định dạng sẽ được áp dụng thống nhất cho toàn bộ các trang trong bài trình chiếu.

D. Ta không thể thay đổi được bố cục, định dạng, nội dung trang chiếu của bản mẫu.

Câu 13. Phương án nào sau đây mô tả tạo bài trình chiếu mới?

A. Nháy chuột chọn Design/Themes, Blank Presentation.

B. Nháy chuột chọn Design/Variants, Blank Presentation

C. Nháy chuột chọn File/New, chọn Blank Presentation.

D. Nháy chuột chọn File/New, chọn New Slide.

Câu 14. Bản mẫu có công dụng như nào?

A. Chứa bố cục, màu sắc, phông chữ, hiệu ứng, kiểu nền,… và cả nội dụng.

B. Giúp bài trình chiếu có giao diện thống nhất, chuyên nghiệp mà không tốn thời gian.

C. Gợi ý các nội dung cần có cho bài trình chiếu; có thể chỉnh sửa, chia sẻ, tái sử dụng bản mẫu.

D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 15. Phương án nào sau đây mô tả các bước lưu?

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

B. Nháy chuột chọn File/ Save, chọn save

C. Nháy chuột chọn Desigh/Variants, chọn bản mẫu

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

Câu 16. Phương án nào sau đây mô tả các bước sử dụng bản mẫu?

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

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

C. Nháy chuột chọn Desigh/Variants, chọn bản mẫu

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

Câu 17. Em có thể làm gì với bản mẫu để phù hợp với nội dung trình chiếu?

A. Thay đổi phông chữ B. Cỡ chữ

C. Màu nền D. Cả ba đáp án trên đều đúng

LIVEWORKSHEETS

Câu 18. Để tạo một bài trình chiếu mới ta chọn?

A. Education B. File/New C. Themes C. Đáp án khác

Câu 19. Các thao tác có thể thực hiện thao tác nào với các bản mẫu?

A. Chỉnh sửa B. Chia sẻ

C. Tái sử dụng bản mẫu D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 20. Đâu là thành phần của bản mẫu?

A. Bố cục, màu sắc B. Phông chữ, hiệu ứng, kiểu nền...

C. Nội dung D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 21. Tam giác đều là hình có ba cạnh bằng nhau, ba góc bằng nhau và bằng 60 độ. Để di chuyển theo một hình tam giác đều, nhân vật cần lặp lại ba lần việc thực hiện hai hành động sau đây:

1. Di chuyển về phía trước một số bước bằng độ dài cạnh tam giác. Vi dụ, di chuyển 60 bước.
2. Quay trái 120 độ.

Thuật toán đã sử dụng?

A. Cấu trúc tuần tự B. Cấu trúc lặp

C. Cả hai đáp án trên đều đúng D. Cả hai đáp án trên đều sai

Câu 22. Tam giác đều là hình có ba cạnh bằng nhau, ba góc bằng nhau và bằng 60 độ. Để di chuyển theo một hình tam giác đều, nhân vật cần lặp lại ba lần việc thực hiện hai hành động sau đây:

1. Di chuyển về phía trước một số bước bằng độ dài cạnh tam giác. Vi dụ, di chuyển 60 bước
2. Quay trái 120 độ

Số bước lặp trong thuật toán trên là?

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

Câu 23. Mô tả thuật toán là gì?

A. Liệt kê các bước thực hiện công việc.

B. Liệt kê các cách thực hiện công việc.

C. Liệt kê một bước thực hiện công việc.

D. Tất cả đều đúng

Câu 24. Hãy cho biết kết quả thực hiện thuật Toán:

- B1: Nếu a >b, kết quả là "a lớn hơn b" và chuyển đến Bước 3

- B2: Nếu a < b, kết quả là "a nhỏ hơn b"; ngược lại, kết quả là "a bằng b"

- B3: Kết thúc thuật toán

A. So sánh hai số a và b B. Hoán đổi giá trị hai biến a và b

C. Tìm số lớn hơn trong hai số D. Đáp án khác

Câu 25. Chọn phát biểu SAI

A. Việc thực hiện cả 3 bước khi giải bài toán trên máy tính là cần thiết, nhất là đối với bài toán phức tạp

B. Xác định bài toán là xác định rõ các điều kiện cho trước và kết quả cần thu được

C. Dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện để giải một bài toán được gọi là thuật toán

D. Đối với mỗi bài toán cụ thể chúng ta chỉ có 1 thuật toán duy nhất để giải bài toán đó trên máy tính

Câu 26. Các bước của thuật toán thực hiện tuần tự như thế nào?

A. Từ trên xuống B. Từ dưới lên

C. Do người viết quy định D. Tất cả đều sai

LIVEWORKSHEETS

Câu 27. 1 công việc hay 1 nhiệm vụ cần được giải quyết được gọi là:

A. Thuật toán B. Chương trình C. Bài toán D. Điều kiện cho trước

Câu 28. Lệnh Code trong phần mềm Scratch là nơi?

A. Chứa các âm thanh khác nhau của đối tượng

B. Chứa các thiết kế, các giao diện khác nhau của đối tượng

C. Chứa danh mục các lệnh dùng để lập trình cho các đối tượng trong Scratch

D. Đáp án khác

Câu 29. Thứ tự các bước giải bài toán trên máy tính:

A. Xác định bài toán -> Viết chương trình -> Mô tả thuật toán

B. Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán -> Viết chương trình

C. Mô tả thuật toán -> Xác định bài toán -> Viết chương trình

D. Viết chương trình -> Xác định bài toán -> Mô tả thuật toán

Câu 30. Thiết kế (Costumes) trong phần mềm Scratch là nơi?

A. Chứa các âm thanh khác nhau của đối tượng

B. Chứa các thiết kế, các giao diện khác nhau của đối tượng

C. Chứa danh mục các lệnh dùng để lập trình cho các đối tượng trong Scratch

D. Đáp án khác

Câu 31. Xác định bài toán là đi xác định điều kiện cho trước của bài toán tính chu vi tam giác.

A. Diện tích tam giác B. 3 cạnh của tam giác

C. Chiều cao của tam giác D. Chu vi tam giác

Câu 32. Thuật toán là gì?

A. Dãy các thao tác cần thực hiện theo 1 trình tự xác định để thu được kết quả cần thiết từ những điều kiện cho trước.

B. Một thao tác cần thực hiện để thu được kết quả cần thiết từ những điều kiện cho trước.

C. Dãy các thao tác cần thực hiện để thu được kết quả cần thiết từ những điều kiện cho trước.

D. Tất cả đều sai

Câu 33. 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 thuật toán

Câu 34. Để máy tính "hiểu" và thực hiện thuật toán thì ta cần?

A. Điều khiển máy tính B. Giải mẫu cho máy tính

C. Viết chương trình D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 35. Để mô tả thuật toán thì người ta sử dụng cách liệt kê các bước bằng?

A. Ngôn ngữ tự nhiên B. Sơ đồi khối

C. Cả hai đáp án trên đều đúng D. Cả hai đáp án trên đều sai

Câu 36. Biểu thức là sự kết hợp của?

A. Biến B. Hằng C. Dấu ngoặc, phép toán và các hàm D. Cả ba đáp án trên đều đúng

Câu 37. Các kiểu dữ liệu của hằng là?

A. Hằng kiểu số B. Hằng kiểu xâu kí tự C. Hằng kiểu logic D. Cả ba đáp án trên đều đúng

LIVEWORKSHEETS

Câu 38. Hằng là:

A. Giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình

B. Giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình

C. Giá trị luôn thay đổi

D. Đáp án khác

Câu 39. Biến được nhận biết thông qua?

A. Kiểu dữ liệu

B. Đặc điểm

C. Tên của nó

D. Cả ba đáp án trên đều sai

Câu 40. Trong lập trình, biến được dùng để?

A. Lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình

B. Lưu trữ giá trị không thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình

C. Lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong khi thực hiện phép toán

D. Lưu trữ giá trị không thể thay đổi trong khi thực hiện phép toán

Phần 2. Phần trắc nghiệm xác định đúng sai (Đánh dấu X vào cột đúng sau tương ứng)

Phát biểu	Đúng	Sai
a. Phần mềm trình chiếu cung cấp sẵn các mẫu định dạng và các bản mẫu		
b. Mẫu định dạng và bản mẫu giúp người sử dụng tạo được bài trình chiếu chuyên nghiệp và không tốn thời gian.		
c. Mẫu định dạng và bản mẫu đều cung cấp sẵn bố cục, màu sắc, phông chữ, kiểu nền và cả nội dung.		
d. Chỉ có bản mẫu được thiết kế dùng cho một mục đích, một chủ đề cụ thể mới cung cấp các nội dung gợi ý.		
e. Có thể chỉnh sửa, chia sẻ, tái sử dụng bản mẫu.		

LIVEWORKSHEETS