

CÂU HỎI ÔN TẬP TIN HỌC LỚP 4 – HỌC KÌ 2

Câu 1. Đây là biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản?



Câu 2. Để khởi động phần mềm soạn thảo văn bản em thực hiện:

A. Nháy đúp chuột vào biểu tượng phần mềm  B. Nháy chuột vào biểu tượng phần mềm 

C. Nháy đúp chuột vào biểu tượng phần mềm  D. Nháy chuột vào biểu tượng phần mềm 

Câu 3. Để lưu tệp văn bản với tên khác, em thực hiện chọn lệnh nào ở bảng chọn File.

A. Home B. Save as C. Open D. New

Câu 4. Để gõ được tiếng Việt trên máy tính, em cần phần mềm hỗ trợ nào?

A. Unikey B. Vietkey C. Evkey D. Tất cả các đáp án trên đều đúng

Câu 5. Điền vào chỗ trống để được đúng thứ tự các bước khi thực hiện chèn ảnh vào văn bản.

- Chọn dải lệnh Insert
- Chọn lệnh Insert
- Chọn lệnh Pictures
- Chọn tệp ảnh cần chèn
- Chọn thư mục chứa ảnh cần chèn.

Câu 6. Sử dụng nhóm lệnh nào để di chuyển khối văn bản.

A.  Cut,  Copy B.  Copy,  Paste C.  Cut,  Paste D. Home,  Cut

Câu 7. Phát biểu nào sau đây là đúng?

- A. Trong phần mềm soạn thảo văn bản, em có thể gõ và chỉnh sửa văn bản.
- B. Trong phần mềm soạn thảo văn bản, em có thể trình bày văn bản.
- C. Trong phần mềm soạn thảo văn bản, em có thể lưu văn bản.
- D. Tất cả các đáp án trên đều đúng

Câu 8. Phát biểu nào sau đây là đúng?

- A. Để gõ được tiếng Việt, máy tính cần phải được cài đặt phần mềm hỗ trợ gõ tiếng Việt.
- B. Để gõ chữ hoa, em nhấn phím Shift đồng thời gõ phím chữ.
- C. Có thể gõ phím dấu tiếng Việt theo kiểu Telex ở vị trí bất kì của từ.
- D. Tất cả phát biểu đều đúng

Câu 9. Hãy sắp xếp thứ tự các bước mở tệp bằng lệnh Open

- (1) Chọn thư mục chứa tệp cần mở
- (2) Chọn tệp cần mở
- (3) Chọn lệnh Browse
- (4) Chọn lệnh Open
- (5) Chọn lệnh Open trên bảng chọn File

- A. (1) – (3) – (5) – (2) – (4)
- B. (5) – (3) – (1) – (2) – (4)
- C. (2) – (5) – (3) – (1) – (4)
- D. (1) – (4) – (2) – (5) – (3)

Câu 10. Điền vào chỗ trống để đúng thứ tự các bước để lưu văn bản với tên mới.

..... Chọn lệnh Save As trên bảng chọn File.

..... Chọn lệnh Browse để mở hộp thoại Save As.

..... Trong hộp thoại Save As, thực hiện lưu tệp:

- Ở khung bên trái, tìm đến ổ đĩa, thư mục cần lưu tệp.
- Gõ tên tệp mới trong hộp File Name.
- Nhấn phím Enter hoặc nhấp chuột vào lệnh Save để hoàn tất việc lưu tệp.

Câu 11. Khi soạn thảo văn bản ta có thể

- A. Chèn ảnh vào văn bản
- B. Thay đổi được kích thước của ảnh sau khi chèn vào văn bản
- C. Thay đổi được vị trí của ảnh sau khi chèn vào văn bản
- D. Tất cả các đáp án trên

Câu 12. Hình ảnh sau khi chèn vào văn bản thì

- A. Không thể xóa B. Có thể xóa C. Không thể di chuyển đi nơi khác D. Tất cả đều đúng.

Câu 13. Sao chép văn bản là gì?

- A. Minh họa cho nội dung văn bản thêm sinh động và hấp dẫn.
- B. Tạo thêm phần văn bản ở vị trí khác giống hết phần đã chọn.
- C. Đưa phần văn bản từ vị trí cũ đến vị trí mới.
- D. Các ý trên đều đúng.

Câu 14. Sử dụng nhóm lệnh nào để sao chép khối văn bản.

- A.  Cut,  Copy B.  Cut,  Paste C.  Copy,  Paste D. Home,  Cut

Câu 15. Hãy sắp xếp đúng thứ tự các bước để sao chép một khối văn bản.

- (1) Đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí cần di chuyển đến.
- (2) Chọn khối văn bản cần di chuyển (sao chép).
- (3) Nháy chuột vào lệnh Copy  để sao chép khối văn bản đã chọn.
- (4) Nháy chuột vào lệnh  để “dán” khối văn bản vào vị trí con trỏ ở Bước 3.

- A. (1) – (3) – (4) – (2)
B. (2) – (4) – (1) – (3)
C. (2) – (3) – (1) – (4)
D. (3) – (1) – (2) – (4)

Câu 16. Chọn phát biểu đúng:

- A. Muốn chọn phần văn bản, ta có thể đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí đầu phần văn bản cần chọn, nhấn giữ phím Shift và nháy chuột tại vị trí cuối phần văn bản cần chọn
- B. Muốn chọn phần văn bản, ta có thể kéo thả chuột từ vị trí cuối đến vị trí bắt đầu phần văn bản cần chọn
- C. Muốn chọn phần văn bản, ta có thể đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí đầu phần văn bản cần chọn, nhấn giữ phím Shift và sử dụng các phím mũi tên đến vị trí cuối phần văn bản cần chọn
- D. Tất cả đều đúng

Câu 17. Bấm phím nào để xóa khối văn bản đã chọn?

- A. Delete B. Backspace (←) C. Shift D. Cả Delete và Backspace (←)

Câu 18. Sử dụng phần mềm luyện gõ giúp em:

- A. Luyện tập gõ bàn phím đúng cách.
B. Theo dõi được kết quả sau mỗi lần luyện tập.
C. Cả A và B.
D. Đáp án khác.

Câu 19. Muốn gõ chữ hoa, em sử dụng phím nào sau đây?

A. Tab

B. Shift

C. Ctrl

D. Alt

Câu 20. Điền từ còn thiếu vào chỗ "...":

“Nhấn, giữ phím và gõ phím có hai kí tự để gõ kí tự nằm ở phía trên phím. Ngoài ra, phím còn dùng để gõ chữ hoa, bằng cách nhấn giữ phím và gõ phím có chữ đó”

Câu 21. Phần mềm RapidTyping cung cấp các bài học:

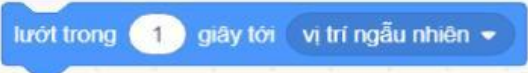
A. Basics

B. Shift keys

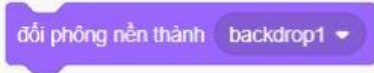
C. Digit keys

D. Tất cả các đáp án trên.

Câu 22. Nối các lệnh tương ứng với chức năng (Ý nghĩa) của chúng.





Nhân vật di chuyển từ từ tới vị trí ngẫu nhiên trên vùng sân khấu trong 1 giây. Em có thể nhấp chuột vào chữ “vị trí ngẫu nhiên” để chọn vị trí khác.

Nhân vật xoay sang trái 15 độ

Thay đổi màu sắc cho nhân vật, phong nền

Thiết lập kích thước cho nhân vật

Khi nhấp vào nhân vật (đối tượng) ở vùng sân khấu, các lệnh ghép sau lệnh này sẽ được thực hiện.

Thay đổi phong nền theo tên.

Câu 23. Các lệnh để thay đổi màu sắc phong nền, màu sắc và kích thước nhân vật thuộc nhóm lệnh nào?

A.  Hiển thị

B.  Chuyển động

C.  Sự kiện

D.  Điều khiển

Câu 24. Nhóm lệnh Chuyển động chứa các lệnh điều khiển nhân vật chuyển động nào?

A. Di chuyển

B. Xoay trái

C. Xoay phải

D. Tất cả các đáp án trên

Câu 25. Lệnh  có ý nghĩa gì?

- A. Khi nháy vào nhân vật (đối tượng) ở vùng sân khấu, các lệnh ghép sau lệnh này sẽ được thực hiện.
- B. Khi nháy chuột vào , các lệnh ghép sau lệnh này sẽ được thực hiện.
- C. Nhân vật di chuyển từ từ tới vị trí ngẫu nhiên trên vùng sân khấu trong 1 giây. Em có thể nháy chuột vào chữ “vị trí ngẫu nhiên” để chọn vị trí khác.
- D. Nhân vật chuyển tới vị trí ngẫu nhiên trên vùng Sân khấu. Em có thể nháy chuột vào chữ “vị trí ngẫu nhiên” để chọn vị trí khác.

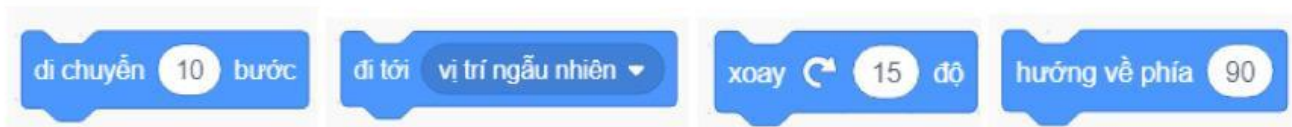
Câu 26. Đây là biểu tượng của phần mềm Scratch?



Câu 27. Scratch là phần mềm dùng để làm gì?

- A. Soạn thảo văn bản
- B. Lập trình tạo trò chơi, hoạt hình và câu chuyện tương tác
- C. Nghe nhạc
- D. Vẽ tranh

Câu 28. Các lệnh sau thuộc nhóm lệnh nào?



- A. Chuyển động
- B. Hiển thị
- C. Sự kiện
- D. Điều khiển

Câu 29. Khu vực nào trong Scratch dùng để chạy chương trình?

- A. Vùng lập trình
- B. Vùng nhân vật
- C. Sân khấu
- D. Vùng phong nền

Câu 30. Lệnh nào sau đây làm kích thước nhân vật to lên?

