

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP HỌC KÌ 2

CHỦ ĐỀ 5: ỨNG DỤNG TIN HỌC

Câu 1. Tên của phần mềm trình chiếu

- A. Microsoft Word
B. Microsoft Excel
C. Microsoft PowerPoint
D. Microsoft Edge

Câu 2. Nút lệnh có tác dụng trong phần mềm trình chiếu

- A. Định dạng cỡ chữ
B. Định dạng kiểu chữ
C. Định dạng màu chữ
D. Tất cả đều sai

Câu 3. Nút lệnh có tác dụng trong phần mềm trình chiếu

- A. Định dạng cỡ chữ
B. Định dạng kiểu chữ
C. Định dạng màu chữ
D. Tất cả đều sai

Câu 4. Trong phần mềm trình chiếu, để định dạng chữ in đậm em chọn:

- A.  B.  C.  D. Tất cả đều sai

Câu 5. Nút lệnh có tác dụng trong phần mềm trình chiếu

- A. Định dạng cỡ chữ
B. Định dạng kiểu chữ
C. Định dạng màu chữ
D. Tất cả đều sai

Câu 6. Các nút lệnh của hiệu ứng chuyển trang nằm trên dải lệnh nào?

- A. Design
B. Transitions
C. Home
D. View

Câu 7. Sắp xếp các việc dưới đây theo thứ tự đúng để tạo cùng một hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các trang trong bài trình chiếu

1. Chọn thẻ Transitions

2. Chọn Apply To All

3. Chọn trang chiếu

4. Chọn hiệu ứng chuyển trang

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

Câu 8. Phát biểu nào dưới đây là sai?

- A. Định dạng văn bản để giúp trang chiếu rõ ràng, sinh động và đẹp hơn.
B. Sử dụng hiệu ứng chuyển trang giúp bài trình chiếu sinh động, ấn tượng và hấp dẫn hơn.

- C. Có áp thể dụng đồng thời nhiều hiệu ứng chuyển trang cho một trang chiếu.
D. Có thể áp dụng một hiệu ứng chuyển trang cho tất cả các trang chiếu.

Câu 9. Để khởi động phần mềm Kiran's Typing Tutor, ta thực hiện:

- A. Nháy đúp chuột lên biểu tượng Kiran's Typing Tutor.
B. Nháy chuột phải lên biểu tượng Kiran's Typing Tutor.
C. Nháy chuột lên biểu tượng Kiran's Typing Tutor.
D. Nháy đúp chuột phải lên biểu tượng Kiran's Typing Tutor.

Câu 10. Để gõ chữ hoa hoặc kí tự trên của phím có hai kí tự, em sử dụng phím:

- A. Enter B. BackSpace C. Shift D. Tab

Câu 11. Khi gõ xong, em đưa tay về vị trí xuất phát ở hàng phím:

- A. trên B. dưới C. cơ sở D. chứa dấu cách

Câu 12. Khu vực chính của bàn phím có mấy hàng:

- A. 2 B. 3 C. 4 D. 5

Câu 13. Biểu tượng nào là biểu tượng của phần mềm soạn thảo văn bản?



D.

Câu 14. Muốn chọn phần văn bản (Bôi đen văn bản), ta có thể thực hiện:

- A. 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. Kéo thả chuột từ vị trí cuối đến vị trí bắt đầu phần văn bản cần chọn
C. Đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí cuối phần văn bản cần chọn, nhấn giữ phím Shift và sử dụng các phím mũi tên di chuyển đến vị trí đầu phần văn bản đó.
D. Tất cả đều đúng

Câu 15. Di chuyển phần văn bản có tác dụng:

- A. Tạo thêm phần văn bản giống phần văn bản đó.
B. Đưa phần văn bản từ vị trí cũ đến vị trí mới..
C. Nối các phần văn bản lại với nhau
D. Tất cả các đáp án trên đều sai

Câu 16. Phần mềm soạn thảo văn bản có thể làm được những việc gì?

- A. Nhập và lưu trữ văn bản B. Sửa đổi văn bản
C. Trình bày văn bản D. Cả A, B và C đều đúng

Câu 17. Để xóa ký tự ở bên phải con trỏ soạn thảo, ta nhấn phím nào?

- A. Delete B. Backspace C. Enter D. B và C đúng

Câu 18. Khi thực hiện sao chép văn bản, em sử dụng nút lệnh nào?

- A. Cut. B. Paste C. Copy D. Delete

Câu 19. Đây là biểu tượng lệnh dán phần văn bản đã cắt hoặc sao chép?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 20. Em hãy điền tên các thao tác Sao chép, di chuyển, chèn hình ảnh phù hợp với nội dung miêu tả.

1 - Minh hoạ cho nội dung văn bản thêm sinh động và hấp dẫn.

2 - Tạo thêm phần văn bản ở vị trí khác giống phần đã chọn

3 - Đưa phần văn bản từ vị trí cũ đến vị trí mới.

1 - 2 - 3 -

Câu 21. Muốn chèn hình ảnh vào văn bản ta thực hiện lệnh theo thứ tự nào dưới đây:

A. Pictures → Insert → From file.

B. Insert → Pictures → From file.

C. Insert → From file → Pictures.

D. From file → Insert → Pictures.

Câu 22.: Sắp xếp các bước để thực hiện việc chèn hình ảnh vào văn bản.

Bước.....: Chọn nút lệnh Pictures.

Bước.....: Chọn tệp hình ảnh

Bước.....: Chọn thẻ lệnh Insert.

Bước.....: Đặt con trỏ soạn thảo vào vị trí muốn chèn hình ảnh.

Bước.....: Chọn thư mục chứa tệp hình ảnh.

Bước.....: Nháy chuột vào nút lệnh Insert

Câu 23. Chọn biểu không đúng.

A. Chọn phần văn bản rồi nhấn phím Insert để xoá.

B. Nhấn phím Delete sẽ xoá ký tự bên phải con trỏ soạn thảo.

C. Nhấn phím Backspace sẽ xoá ký tự bên trái con trỏ soạn thảo.

D. Chọn phần văn bản rồi nhấn Delete hoặc Backspace để xoá văn bản được chọn.

CHỦ ĐỀ 6: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

Câu 24. Các trò chơi trên máy tính được tạo ra bằng cách nào?

- A. Viết chương trình soạn thảo văn bản.
- B. Viết chương trình bằng một ngôn ngữ lập trình.
- C. Viết chương trình trong phần mềm trình chiếu.
- D. Viết chương trình theo ngôn ngữ hoạt hình.

Câu 25. Đây là biểu tượng của phần mềm Scratch?



Câu 26. Scratch là gì?

- A. Một trang web
- B. Một phần mềm game.
- C. Một phần mềm Microsoft.
- D. Là tên gọi của một loại ngôn ngữ lập trình

Câu 27. Để tạo được một chương trình máy tính diễn tả ý tưởng của bản thân thì cần phải có gì?

- A. Nhân vật
- B. Sân khấu
- C. Một số lệnh để tạo chương trình
- D. Tất cả các đáp án trên đều đúng

Câu 28. Khi ở đầu chương trình Scratch có lệnh điều khiển  , em cần nháy chuột vào đâu để chạy chương trình?



D. Tất cả đều sai

Câu 29. Nháy chuột vào biểu tượng nào để chọn ngôn ngữ trên phần mềm Scratch?



Câu 30. Nhân vật trong chương trình thực hiện hành động trên sân khấu như thế nào?

- A. Theo câu lệnh mà em lập trình cho nó
- B. Một cách tự do
- C. Thực hiện lần lượt từng nhóm lệnh
- D. A sai, B đúng

Câu 31. “Có thể thêm bớt nhân vật, thay đổi phong nền sân khấu cho phù hợp

với nội dung, ý tưởng câu chuyện.” Đúng hay Sai?

A. Đúng

B. Sai

Câu 32. Trong chương trình Scratch sau, câu nói “Bạn ở đâu vậy?” hiển thị trong mấy giây?



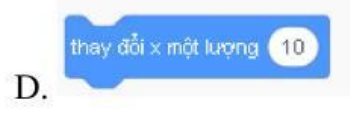
A. 2

B. 5

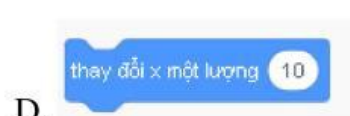
C. 7

D. Tất cả đều sai

Câu 33. Lệnh nào dùng để xoay trái 90 độ trong Scratch?



Câu 34. Lệnh nào dùng để nhân vật dừng lại 1 giây trong Scratch?



Câu 35. Lệnh nào dùng để xoay phải 90 độ trong Scratch?



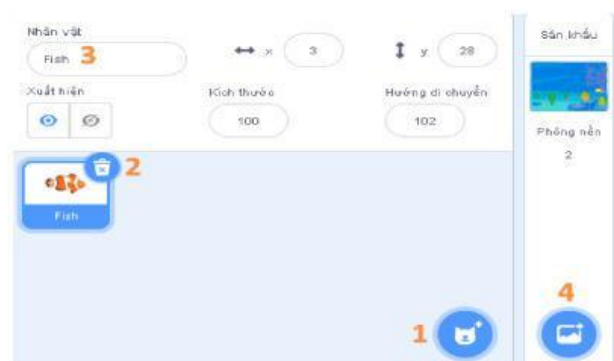
Câu 36. Trong Scratch, để xóa nhân vật, em nhấn vào vị trí nào trên hình bên?

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4



Câu 37. Trong Scratch, để thêm nhân vật, em nhấn vào vị trí nào trên hình trong ở câu 36?

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

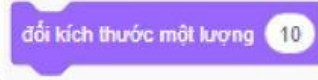
Câu 38. Trong Scratch, để đổi tên nhân vật, em nhấn vào vị trí nào trên hình trong ở câu 36?

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

Câu 39. Trong Scratch, để đổi phong nền, em nhấn vào vị trí nào trên hình trong ở câu 36?

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

Câu 40. Em sử dụng lệnh nào sau đây để thay đổi kích thước nhân vật?

- A.  B. 

Câu 41. Nhóm lệnh bút vẽ có màu gì?

- A. Màu xanh dương C. Màu tím
B. Màu vàng D. Màu xanh lá cây

Câu 42. Nhóm lệnh chuyển động có màu gì?

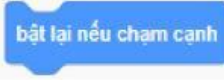
- A. Màu xanh dương C. Màu tím
B. Màu vàng D. Màu xanh lá cây

Câu 43. Nhóm lệnh sự kiện có màu gì?

- A. Màu xanh dương C. Màu tím
B. Màu vàng D. Màu xanh lá cây

Câu 44. Nhóm lệnh hiển thị có màu gì?

- A. Màu xanh dương C. Màu tím
B. Màu vàng D. Màu xanh lá cây

Câu 45. Lệnh  thuộc nhóm lệnh nào?

- A. Chuyển động B. Cảm biến C. Điều khiển D. Sự kiện