

CÂU HỎI ÔN TẬP MÔN TIN HỌC LỚP 5 KÌ 2

I- TRẮC NGHIỆM

Câu 1: Công cụ nào dưới đây thường được sử dụng để tìm kiếm thông tin trên Internet?

- A. Microsoft Word
- B. Google Chrome
- C. Notepad
- D. Tux Typing

Câu 2: Khi cần tìm kiếm thông tin để giải quyết một vấn đề em cần làm gì?

- A. Thu thập tất cả thông tin từ mọi nguồn
- B. Lựa chọn thông tin phù hợp
- C. Biết hợp tác với người khác để có thông tin
- D. Cả A, B và C đều đúng.

Câu 3: Vì sao cần tổ chức cây thư mục có cấu trúc hợp lý?

- A. Để tăng dung lượng lưu trữ trên máy tính
- B. Để dễ dàng quản lý, tìm kiếm và truy cập dữ liệu khi cần
- C. Để giảm số lượng tệp tin trong thư mục
- D. Để tránh xóa nhầm các thư mục quan trọng

Câu 4: Để đổi cỡ chữ của một đoạn văn bản, bạn cần làm gì?

- A. Chọn đoạn văn bản → Chọn Font Color → Chọn cỡ chữ
- B. Chọn đoạn văn bản → Chọn Font Size → Chọn cỡ chữ
- C. Chọn đoạn văn bản → Chọn Bold → Chọn cỡ chữ
- D. Chọn đoạn văn bản → Chọn Italic → Chọn cỡ chữ

Câu 5: Chức năng của hộp lệnh Wrap Text dùng để làm gì?

- A. Để chọn cách văn bản bao quanh hình ảnh
- B. Để làm hình ảnh lớn hơn
- C. Để xóa hình ảnh khỏi văn bản
- D. Để thêm chữ nghệ thuật (WordArt)

Câu 6: Sau khi chèn một hình ảnh, để thay đổi vị trí ảnh nằm giữa đoạn văn bản, bạn cần:

- A. Kéo ảnh ra ngoài văn bản

- B. Xóa đoạn văn bản xung quanh ảnh
- C. Chọn hình ảnh → Wrap Text → Square
- D. Căn lề văn bản

Câu 7: Sau khi chèn hình ảnh vào văn bản, làm thế nào để thêm viền màu xung quanh hình ảnh?

- A. Chọn ảnh → Picture Format → Picture Style
- B. Chọn ảnh → Wrap Text → Add Border
- C. Chọn ảnh → Insert → Border Color
- D. Chọn ảnh → Layout → Add Frame

Câu 8: Khi muốn ảnh xuất hiện ở phía sau văn bản, bạn chọn tùy chọn nào?

- A. Wrap Text → Behind Text
- B. Wrap Text → In Line with Text
- C. Wrap Text → Square
- D. Wrap Text → Top and Bottom

Câu 9. Trong phần mềm Scratch, cấu trúc tuần tự vẽ hình tam giác có bao nhiêu bước?

- A. 3
- B. 4
- C. 5
- D. 6

Câu 10. Trong Scratch, cấu trúc tuần tự thường được sử dụng để làm gì?

- A. Lặp lại các hành động một cách liên tục.
- B. Quyết định thực hiện một hành động dựa trên điều kiện.
- C. Thực hiện các hành động lần lượt theo thứ tự.
- D. Lựa chọn giữa hai hoặc nhiều hành động.

Câu 11: Các lệnh điều khiển cấu trúc lặp thuộc nhóm lệnh nào của Scratch?

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

Câu 12. Chỉ ra lệnh lặp với số lần biết trước trong các lệnh sau:

- A.  B.  C.  D. 

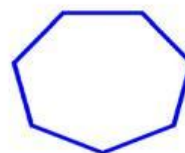
Câu 13: Em hãy cho biết khối lệnh trong chương trình được lặp lại bao nhiêu lần?

- A. 5 B. 10 C. 15 D. 20



Câu 14: Khối lệnh lặp trong chương trình được lặp lại bao nhiêu lần để vẽ được hình dưới đây?

- A.5 B.4 C.7 D.6



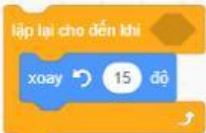
Câu 15: Chỉ ra lệnh lặp liên tục trong các lệnh sau?

- A.  B.  C.  D. 

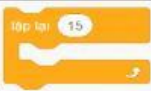
Câu 16: Cấu trúc lặp liên tục trong Scratch có đặc điểm gì?

- A) Lặp lại hành động một lần
B) Lặp lại hành động một số lần
C) Lặp lại hành động liên tục, không bao giờ dừng
D) Lặp lại hành động chỉ khi điều kiện thỏa mãn

Câu 17: Khối lệnh nào làm cho nhân vật xoay phải 15 độ và không dừng lại?

- A.  B.  C.  D. 

Câu 18: Em hãy ghép tên lệnh với lệnh tương ứng?

1. 	A. Lặp có số lần biết trước
--	-----------------------------

2. 		B. Lặp liên tục
3. 		C. Lặp có điều kiện
4. 		D. Lệnh rẽ nhánh dạng thiếu

Câu 19. Theo em công việc trong khối lệnh sau lặp lại như thế nào?

- A. Công việc được lặp lại cho đến khi chạm Mouse1
- B. Công việc chỉ được làm 1 lần
- C. Lặp lại công việc liên tục cho đến khi nhấn nút dừng lại



Câu 20: Sắp xếp các bước tạo biến của người dùng

- A. Vào nhóm lệnh các biến số
- B. Đặt tên cho biến
- C. Gõ phím Enter
- D. Nháy chuột chọn Tạo một biến

Câu 21 : Biến trong Scratch có thể chứa những loại dữ liệu nào?

- A. Chỉ chứa số
- B. Chỉ chứa chữ
- C. Chứa cả số và chữ
- D. Chỉ chứa các ký tự đặc biệt

Câu 22: Để tạo một biến mới trong Scratch, em cần vào nhóm lệnh nào?

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

Câu 23: Ghép nội dung các ô ở mỗi cột cho đúng:

Biến	
1.	
2.	
3.	

Đặc điểm	
a.	Có sẵn trong nhóm Các biến số
b.	Có sẵn trong nhóm Cảm biến
c.	Do người lập trình tạo

Nhập giá trị bằng lệnh	
A.	
B.	
C.	

Câu 24: Lệnh nào thực hiện đúng biểu thức sau: Số1 + Số2 ?

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

Câu 25: Em hãy cho biết lệnh  có ý nghĩa gì?

- A. Trả lại kết quả là số dư của phép chia a cho b
- B. Trả lại kết quả là thương của phép chia a cho b
- C. Trả lại kết quả là số chia của phép chia a cho b
- D. Trả lại kết quả là số bị chia của phép chia a cho b

Câu 26: Lệnh nào giúp nhân vật mèo đưa dòng thông báo như hình bên

A.

B.

C.

D.

Câu 27: Kể tên các biến của chương trình bên:

- A. SoHang1, SoHang2, Tong, trả lời
- B. SoHang1, SoHang2, trả lời
- C. Tong, trả lời
- D. SoHang1, SoHang2

Câu 28: (M1) Biểu thức có trong chương trình bên là :

- A. Tong
- B. SoHang1
- C. SoHang2
- D. SoHang1+SoHang2

Câu 29: Chương trình bên thực hiện công việc gì?

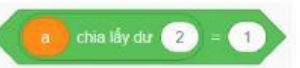
- A. Nhận vào giá trị cho 2 biến
- B. Tính tổng 2 biến
- C. Nhận vào giá trị cho 2 biến và tính tổng của 2 biến đó

Câu 30: n, b là dài hai cạnh của hình chữ nhật. Lệnh nói sẽ đưa ra thông báo nào trên màn hình?

- A. Diện tích hình chữ nhật là: 3

- B. Diện tích hình chữ nhật là: 12
- C. Diện tích hình chữ nhật là: 4
- D. Diện tích hình chữ nhật là: 7

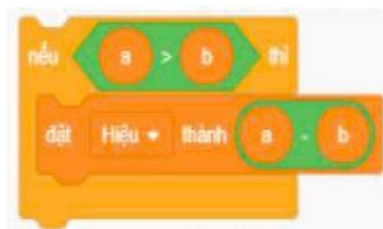
Câu 31: Nếu a chia hết cho 2 thì a là số chẵn. Điều kiện trong cấu trúc rẽ nhánh trên là gì?

- A.  C. 
- B.  D. 

Câu 32: Cấu trúc nào là cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu?

- A. Lặp lại cho đến khi
- C. Lặp lại a lần
- B. Nếu <điều kiện> thì <công việc>
- D. Nếu <công việc> thì <điều kiện>

Câu 33: Công việc trong khối lệnh sau là gì?



- A. Tính hiệu $a - b$
- B. Kiểm tra $a > b$
- C. Kiểm tra $b > a$
- D. Tính hiệu $b - a$

Câu 34: Hãy cho biết cấu trúc nào sau đây là cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ?

- A. Nếu <điều kiện> thì <công việc>
- B. Nếu <điều kiện> thì <công việc 1>, <công việc 2>
- C. Nếu <điều kiện> thì <công việc 1> nếu không thì <công việc 2>
- D. Nếu <điều kiện> nếu không thì <công việc 2>

Câu 35: Trong phần mềm Scratch, cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ phần “Nếu không thì” được dùng để:

- A. Thực hiện công việc khi điều kiện đúng.
- C. Kiểm tra điều kiện tiếp theo.
- B. Thực hiện công việc khi điều kiện sai.
- D. Kết thúc chương trình.

Câu 36: Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ có ưu điểm gì so với cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu?

- A. Giúp chương trình chạy nhanh hơn.
- B. Cho phép xử lý cả trường hợp điều kiện đúng hoặc sai.
- C. Loại bỏ lỗi trong chương trình.
- D. Giảm số dòng lệnh cần viết.

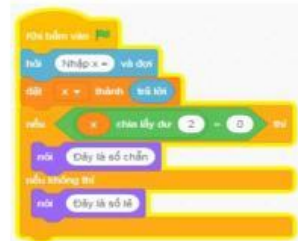
Câu 37: Tại sao cần sử dụng cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ khi lập trình?

- A. Vì nó giúp nhân vật xử lý được cả khi điều kiện đúng hoặc điều kiện sai.
- B. Vì nó làm chương trình chạy nhanh hơn.
- C. Vì nó không cần kiểm tra điều kiện.
- D. Vì nó giúp lặp lại các công việc dễ dàng hơn.

Câu 38: Quan sát đoạn chương trình sau và cho biết:

Nếu $x = 13$ nhân vật trong Scratch sẽ nói gì?

- A. Đây là số chẵn
- B. Đây là số lẻ
- C. Không nói gì
- D. Lỗi chương trình



Câu 39: Quan sát đoạn chương trình dưới đây và cho biết:

Nếu nhiệt độ = 25, nhân vật sẽ nói gì?

- A. Nóng quá
- B. Thời tiết dễ chịu
- C. Không nói gì
- D. Lỗi chương trình



Câu 40: Kịch bản chương trình cho ta biết điều gì?

- A. Bối cảnh sân khấu
- B. Nhân vật
- C. Hoạt động của nhân vật
- D. Cả ba đáp án trên.

Câu 41: Chạy thử chương trình để làm gì ?

- A. Kiểm tra
- B. Cải tiến
- C. Kiểm tra và sửa lỗi (nếu có)
- D. Cả ba đáp án trên.

Câu 42: Em cho biết phát biểu nào dưới đây là Sai ?

- A. Kịch bản mô tả chương trình, nó cho biết trong chương trình có những nhân vật nào, hoạt động của chúng ra sao.
- B. Không cần xây dựng kịch bản chương trình.
- C. Chạy thử chương trình là để xem có thể cải tiến chương trình không.
- D. Chạy thử chương trình là để kiểm tra và sửa lỗi (nếu có).
- E. Xây dựng kịch bản càng cụ thể, chi tiết thì việc lập chương trình càng dễ và thuận lợi.

F. Chạy thử chương trình để kiểm tra xem chương trình đã chạy đúng với yêu cầu chưa.

II. PHẦN 2 – THỰC HÀNH

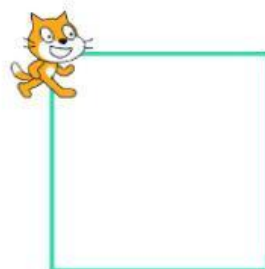
Bài 1. Vẽ hình bằng bút vẽ

Yêu cầu:

Lập trình để nhân vật Mèo Scratch vẽ một hình vuông có cạnh 100 bước trên sân khấu.

Gợi ý:

- Sử dụng khối lệnh di chuyển, lặp lại trong Scratch.
- Bút vẽ màu xanh, kích thước nét vẽ là 2
- Nhân vật sẽ xoay góc 90 độ sau mỗi lần di chuyển.



Bài 2. Tạo câu chuyện đơn giản

Yêu cầu:

Lập trình để hai nhân vật (ví dụ: Mèo Scratch và Gấu) đối thoại với nhau theo thứ tự như sau:

- Mèo Scratch: "Xin chào bạn Gấu!"
- Gấu: "Chào bạn Mèo! Hôm nay bạn khỏe không?"
- Mèo Scratch: "Mình rất khỏe, cảm ơn bạn!"
- Gấu: "Vậy cùng chơi nào!"

Hãy đảm bảo các câu nói xuất hiện theo đúng thứ tự.

Bài 3 :

a) Lập Chương trình trò chơi đuổi bắt, điều khiển chú Mèo đuổi theo con trỏ chuột cho đến khi chạm được vào con trỏ chuột thì dừng lại và nói “Tớ bắt được bạn rồi!”.

b) Lưu Chương trình với tên: Meoduoichuotmay vào thư mục tên của em

Bài 5:



Lập chương trình tính tổng 5 số và chạy thử

Bài 6:

- Lập chương trình nhập một số từ bàn phím, kiểm tra xem số đó chia hết cho 3 không: Nếu chia hết cho 3 thì thông báo “Số này chia hết cho 3” nếu không thì thông báo “Số này không chia hết cho 3”
- Lưu chương trình với tên Kiemtraso-chiahetcho3

Bài 7:

- Lập chương trình nhập vào từ bàn phím độ dài hai cạnh của hình chữ nhật và kiểm tra xem đó có phải là hình vuông không? Thông báo ra màn hình đó là hình gì (hình vuông hay hình chữ nhật) và chu vi của nó.
- Lưu chương trình với tên Kiemtra-Vuong-Chunhat

Bài 8:

- Lập chương trình theo kịch bản : Em hóa thân thành người thợ lặn thám hiểm đại dương người bơi lội bắt buộc ,4 sinh vật dưới biển tùy thích.Hoạt động của các nhân vật như sau:
 - Người và tất cả các sinh vật dưới biển đều chuyển động bất kỳ(tới vị trí ngẫu nhiên).
 - Người bơi lội và sinh vật gặp nhau thì sinh vật sẽ nói “ Chào bạn đến khám phá đại dương!!! “ trong 3 giây.
 - Người bơi lội khi quay lại không bị lộn ngược , nếu chạm cạnh sân khấu thì quay lại.
- Lưu chương trình với tên: Khamphadaiduong vào thư mục tên của em