

Câu 1: Phương pháp giải quyết vấn đề có thể được mô tả dưới dạng thuật toán bằng những phương pháp nào?

- A. Vẽ sơ đồ tư duy hoặc sơ đồ khối.
- B. Liệt kê các bước hoặc tạo bảng tính.
- C. Sử dụng ngôn ngữ lập trình hoặc vẽ sơ đồ tư duy.
- D. Liệt kê các bước hoặc vẽ sơ đồ khối.

Câu 2: Em hãy sắp xếp các bước giải quyết vấn đề sau theo đúng thứ tự.

- 1. Xây dựng thuật toán.
- 2. Gỡ lỗi và hiệu chỉnh chương trình.
- 3. Cài đặt thuật toán.
- 4. Xác định bài toán.

- A. $4 \rightarrow 1 \rightarrow 2 \rightarrow 3$.
- B. $4 \rightarrow 1 \rightarrow 3 \rightarrow 2$.
- C. $1 \rightarrow 3 \rightarrow 4 \rightarrow 2$.
- D. $3 \rightarrow 4 \rightarrow 1 \rightarrow 2$.

Câu 3: Đầu vào của bài toán giải phương trình $ax^2 + bx + c = 0$ là gì?

- A. Thông báo “phương trình có vô số nghiệm”.
- B. Nghiệm của phương trình (nếu có).
- C. Các hệ số a, b, c .
- D. Thông báo “phương trình vô nghiệm”.

Câu 4: Yếu tố nào KHÔNG thuộc về quy trình giải bài toán tin học?

- A. Xác định bài toán.
- B. Xây dựng thuật toán.
- C. Cải tiến phần cứng máy tính.
- D. Gỡ lỗi và hiệu chỉnh chương trình.

Câu 5: Bước đầu tiên trong quy trình giải bài toán tin học là gì?

- A. Cài đặt thuật toán.
- B. Gỡ lỗi và hiệu chỉnh.
- C. Xác định bài toán.
- D. Thực hiện chương trình.