

HƯỚNG DẪN ÔN TẬP THI CUỐI HỌC KÌ II

Môn: Tin học – Khối 8

A. LÝ THUYẾT

- Tạo đầu trang chân trang cho văn bản.
- Định dạng nâng cao cho trang chiếu.
- Sử dụng bản mẫu có trình chiếu.
- Từ thuật toán đến chương trình.
- Biểu diễn dữ liệu.

B. MỘT SỐ BÀI TẬP THAM KHẢO**Phần I: Trắc nghiệm****Câu 1:** Trong văn bản, tên gọi của chân trang là gì?

- A. Header B. Footer C. Page Number D. Blank

Câu 2: Em hãy chọn những phương án **sai** trong các phương án sau.

- A. Đánh số trang giúp người đọc biết độ dài của văn bản (nhìn số trang cuối).
B. Đánh số trang, cùng với mục lục, giúp người đọc dễ dàng tìm thấy các phần cụ thể của văn bản.
C. Đánh số trang có phép trích dẫn một trang cụ thể của văn bản.
D. Phần mềm soạn thảo văn bản không có chức năng đánh số trang tự động.

Câu 3: Em hãy chọn phương án đúng trong các phương án sau.

- A. Đầu trang và chân trang là đoạn văn bản đầu tiên và cuối cùng trong một trang.
B. Thông tin ở phần đầu trang và chân trang thường ngắn gọn và được tự động thêm vào tất cả các trang trong văn bản.
C. Đầu trang và chân trang là văn bản hoặc hình ảnh được chèn vào lề trên và lề dưới.
D. Không thể đưa hình ảnh vào đầu trang và chân trang.

Câu 4: Đánh số trang vào vị trí giữa, bên dưới trang văn bản, ta làm thế nào?

- A. Chọn Page Number, nhấn Bottom of Page/Plain Number 2.
B. Chọn Page Number, nhấn Bottom of Page/Plain Number 1.
C. Chọn Page Number, nhấn Bottom of Page/Plain Number 3.
D. Chọn Page Number, nhấn Top of Page/Plain Number 2.

Câu 5: Điền vào chỗ (...).

Văn bản trên trang chiếu cần được định dạng sao cho, cỡ chữ hài hòa, hợp lí với

Văn bản được định dạng phù hợp giúp đem lại hiệu quả cao trong việc nội dung trình chiếu.

- A. màu sắc / nội dung / truyền đạt B. nội dung / màu sắc / truyền đạt
C. truyền đạt / màu sắc / nội dung D. màu sắc / truyền đạt / nội dung

Câu 6: Em hãy chọn phương án **sai** trong các phương án sau.

- A. Đầu trang và chân trang có thể được định dạng phông chữ, cỡ chữ, màu chữ khác nhau.
B. Có thể bỏ phần đầu trang và chân trang khỏi trang chiếu tiêu đề.
C. Có thể tự động cập nhật thời gian vào thông tin ở đầu trang và chân trang.
D. Những thông tin lựa chọn và nhập vào cửa sổ Header & Footer được tự động áp dụng cho tất cả các trang chiếu trong bài trình chiếu.

Câu 7: Phát biểu nào sau đây **sai** về sử dụng cỡ chữ trên trang chiếu.

- A. Cỡ chữ trên trang chiếu thường từ 20pt trở lên.

- B. Nên sử dụng cùng cỡ chữ cho tiêu đề và nội dung của bài trình chiếu.
- C. Sử dụng cỡ chữ thống nhất cho các mục cùng mức phân cấp, mức phân cấp tiếp theo có cỡ chữ nhỏ hơn mức phân cấp trước đó.
- D. Cùng một cỡ chữ nhưng với phong chữ khác nhau thì kích thước chữ không hoàn thành như nhau.

Câu 8: Bản mẫu là gì?

- A. Là bản thiết kế của một hoặc một nhóm các trang chiếu được lưu dưới dạng một tệp có phần mở rộng là .potx.
- B. Là một trang chiếu có màu sắc, hình ảnh nền, phong chữ, kiểu chữ, cỡ chữ,... được thiết kế sẵn theo chủ đề.
- C. Là người xem có thể xem lại nhiều lần nội dung bài trình chiếu mà không nhất thiết phải có tác giả trực tiếp trình bày.
- D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 9: Trong Powerpoint, bản mẫu có tên là gì?

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

Câu 10: Phân biệt giữa bản mẫu và mẫu định dạng.

- A. Mẫu định dạng được thiết kế phù hợp với bản mẫu.
- B. Mẫu định dạng được thiết kế sẵn theo chủ đề. Bản mẫu được thiết kế phù hợp với chủ đề trình chiếu.
- C. Bản mẫu được thiết kế sẵn theo chủ đề. Mẫu định dạng được thiết kế phù hợp với chủ đề trình chiếu.
- D. Mẫu định dạng được thiết kế sẵn theo bản mẫu.

Câu 11: Apply to selected slides là câu lệnh nào?

- A. Mở bản mẫu.
- B. Áp dụng mẫu định dạng cho trang chiếu được chọn.
- C. Chọn ảnh minh họa.
- D. Thay đổi thứ tự trang chiếu.

Câu 12: 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 Design/Variants, chọn bản mẫu.
- C. Nháy chuột chọn Insert/Text, chọn bản mẫu.
- D. Nháy chuột chọn File/New, chọn bản mẫu.

Câu 13: Mô tả công việc dưới dạng thuật toán.

- A. Các lệnh trong chương trình được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.
- B. Các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình chỉ dẫn máy tính thực hiện các bước của thuật toán.
- C. Là bước thực hiện công việc đó.

Câu 14: Chương trình máy tính là gì?

- A. Các lệnh trong chương trình được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.
- B. Các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình chỉ dẫn máy tính thực hiện các bước của thuật toán.
- C. Là bước thực hiện công việc đó.
- D. Các bước của thuật toán được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.

Câu 15: Điều kiện của các bước thực hiện trong thuật toán là gì?

- A. Các lệnh trong chương trình được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.
- B. Các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình chỉ dẫn máy tính thực hiện các bước của thuật toán.
- C. Là bước thực hiện công việc đó.
- D. Các bước của thuật toán được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.

Câu 16: Điều kiện của các lệnh trong chương trình là gì?

- A. Các lệnh trong chương trình được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.
- B. Các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình chỉ dẫn máy tính thực hiện các bước của thuật toán.
- C. Là bước thực hiện công việc đó.
- D. Các bước của thuật toán được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.

Câu 17: Biến là gì?

- A. Là các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình chỉ dẫn máy tính thực hiện các bước của thuật toán.
- B. Là một vùng trong bộ nhớ, được đặt tên và được dùng để lưu trữ dữ liệu khi thực hiện chương trình.
- C. Là đại lượng có giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
- D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 18: Đây là dữ liệu kiểu số?

- A. Số nguyên, số thực, số tự nhiên,...
- B. Dãy kí tự.
- C. Đúng (true), sai (false).
- D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 19: Đây là dữ liệu kiểu chữ?

- A. Số nguyên, số thực, số tự nhiên,...
- B. Dãy kí tự.
- C. Đúng (true), sai (false).
- D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 20: Đây là dữ liệu kiểu logic?

- A. Số nguyên, số thực, số tự nhiên,...
- B. Dãy kí tự.
- C. Đúng (true), sai (false).
- D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 21: Phát biểu nào dưới đây là **sai**?

- A. Mô tả công việc dưới dạng thuật toán là việc liệt kê các bước thực hiện công việc đó. Các bước của thuật toán được thực hiện tuần tự từ trên xuống dưới.
- B. Chương trình là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.
- C. Tại mỗi thời điểm thực hiện chương trình, biến nhớ có thể nhận cùng lúc nhiều giá trị.
- D. Ngoài các biến có sẵn, người dùng phải tạo biến trước khi sử dụng.

Câu 22: Mỗi biến nhớ được tạo ra trong chương trình có thể lưu trữ dữ liệu kiểu nào trong các kiểu dữ liệu dưới đây?

- A. Kiểu số.
- B. Kiểu chữ.
- C. Kiểu logic.
- D. Cả 3 đáp án.

Câu 23: Em hãy xác định kiểu dữ liệu của biến a trong mỗi câu lệnh dưới đây?



- A. Kiểu số.
- B. Kiểu chữ.
- C. Kiểu logic.

Câu 24: Biểu thức là gì?

- A. Là các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình chỉ dẫn máy tính thực hiện các bước của thuật toán.
- B. Là một vùng trong bộ nhớ, được đặt tên và được dùng để lưu trữ dữ liệu khi thực hiện chương trình.
- C. Là đại lượng có giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
- D. Là sự kết hợp của biến, hằng, dấu ngoặc, phép toán và các hàm để trả lại giá trị thuộc một kiểu dữ liệu nhất định.

Câu 25: Đây là dữ liệu kiểu số?

- A. Số nguyên, số thực, số tự nhiên,...
- B. Dãy kí tự.
- C. Đúng (true), sai (false).
- D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 26: Đây là dữ liệu kiểu chữ?

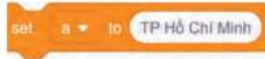
A. Số nguyên, số thực, số tự nhiên,...

B. Dãy kí tự.

C. Đúng (true), sai (false).

D. Cả 3 đáp án trên.

Câu 27: Em hãy xác định kiểu dữ liệu của biến a trong mỗi câu lệnh dưới đây?



A. Kiểu số.

B. Kiểu chữ.

C. Kiểu logic.

Câu 28: Theo em, kiểu dữ liệu mà bán kính r, chu vi của đường tròn sẽ nhận là gì?

A. Kiểu số.

B. Kiểu chữ.

C. Kiểu logic.

D. Cả 3 đáp án trên.

Phần II: Trắc nghiệm đúng sai

Câu hỏi: Cấu trúc rẽ nhánh khuyết là một dạng đặc biệt của cấu trúc rẽ nhánh, trong đó chỉ có một nhánh lệnh được thực hiện khi điều kiện đúng. Nếu điều kiện sai, chương trình sẽ bỏ qua và tiếp tục thực hiện các lệnh tiếp theo. Hãy đánh giá tính đúng sai của các nhận định sau:

a) Cấu trúc rẽ nhánh khuyết luôn có hai nhánh lệnh.

b) Cấu trúc rẽ nhánh khuyết chỉ kiểm tra một điều kiện.

c) Nếu điều kiện sai, chương trình sẽ báo lỗi.

d) Cấu trúc rẽ nhánh khuyết thường được sử dụng khi chỉ cần thực hiện một hành động khi điều kiện đúng.

Phần III: Tự luận

Em hãy viết chương trình nhập chiều dài và chiều rộng từ bàn phím. Tính chu vi và diện tích của hình chữ nhật, kết quả nhân vật thể hiện lên màn hình.