

I. Trắc nghiệm**Ôn tập lại các kiến thức cơ bản trong các bài:**

Bài 9a: Tạo đầu trang, chân trang cho văn bản

Bài 10a: Định dạng nâng cao cho trang chiếu.

Bài 11a: Sử dụng bản mẫu tạo bài trình chiếu.

Bài 12: Từ thuật toán đến chương trình.

Dạng 1. Chọn chữ cái trước phương án mà em cho là đúng nhất

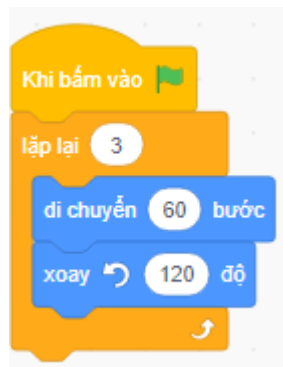
Câu 1. Để máy tính "hiểu" và thực hiện thuật toán thì ta cần:

- A. điều khiển máy tính.
- B. giải mẫu cho máy tính.
- C. viết chương trình.
- D. hướng dẫn cho máy tính.

Câu 2. Chương trình là:

- A. dãy các thao tác điều khiển máy tính thực hiện thuật toán.
- B. dãy các lệnh điều khiển máy tính xử lý thuật toán.
- C. dãy các lệnh điều khiển máy tính giải quyết thuật toán.
- D. dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện thuật toán.

Câu 3. Kết quả của đoạn lệnh sau là?



- A. Hình ba cạnh.
- B. Hình bốn cạnh.
- C. Hình năm cạnh.
- D. Hình sáu cạnh.

Câu 4: Đoạn văn sau mô tả công việc rửa rau: “ Em hãy cho rau vào chậu và xả nước ngập rau. Sau đó em dùng tay đảo rau trong chậu. Cuối cùng em vớt rau ra rổ và đổ hết nước trong chậu đi.”

Đoạn văn trên thể hiện cấu trúc điều khiển nào?

- A. Cấu trúc tuần tự.
- B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
- C. Cấu trúc lặp.
- D. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

Câu 5: Câu: “Nếu bạn Hoa ốm phải nghỉ học, em sẽ chép bài giúp bạn” thể hiện cấu trúc điều khiển nào?

- A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.
- B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
- C. Cấu trúc lặp.
- D. Cấu trúc tuần tự.

Câu 6: Phát biểu nào sau đây là **sai**?

- A. Cấu trúc lặp có số lần lặp luôn được xác định trước.
- B. Cấu trúc lặp bao giờ cũng có điều kiện để vòng lặp kết thúc.
- C. Cấu trúc lặp có hai loại là lặp với số lần biết trước và lặp với số lần không biết trước.
- D. Cấu trúc lặp có loại kiểm tra điều kiện trước và lại kiểm tra điều kiện sau.

Câu 7: Bạn Hoàng xây dựng thuật toán cho nhân vật di chuyển trên sân khấu với quy luật như sau:

Nếu nhân vật gặp chướng ngại vật (chẳng hạn tảng đá) thì nhân vật sẽ đổi hướng trước khi tiếp tục di chuyển về phía trước. Nếu nhân vật không gặp phải chướng ngại vật thì nhân vật tiếp tục tiến về phía trước.

Bạn Hoàng nên dùng lại cấu trúc điều khiển nào?

- A. Cấu trúc tuần tự.
- B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
- C. Cấu trúc lặp.
- D. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.

Câu 8: Bạn Hải đã viết một chương trình điều khiển chú mèo di chuyển liên tục trên sân khấu cho đến khi chạm phải chú chó. Bạn Hải nên dùng loại cấu trúc điều khiển nào để thực hiện yêu cầu di chuyển liên tục của chú mèo?

- A. Cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ.
- B. Cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu.
- C. Cấu trúc lặp.
- D. Cấu trúc tuần tự.

Dạng 2. Câu trắc nghiệm Đúng Sai: Trong mỗi ý a), b), c), d) học sinh chọn đúng hoặc sai.

Câu 9: Trong các phát biểu sau, phát biểu nào đúng, phát biểu nào sai?

- a) Cần đảm bảo độ tương phản giữa màu chữ và màu nền.
- b) Các màu trắng, đen kết hợp với màu nóng hoặc màu lạnh thường tạo sự hài hòa, trang nhã.
- c) Các màu nóng thường được sử dụng để làm nổi bật, thu hút sự chú ý của người xem.
- d) Càng sử dụng nhiều màu sắc trên trang chiếu càng tốt.

II. Tự luận

Bài 1: Em hãy mô tả thuật toán bằng sơ đồ khối trong trường hợp đường đi của nhân vật là một hình vuông?

Bài 2: Em hãy mô tả thuật toán bằng sơ đồ khối trong trường hợp đường đi của nhân vật là một hình lục giác đều?

Bài 3: Cho sơ đồ thuật toán như minh họa ở hình sau:



- a) Thuật toán giải quyết nhiệm vụ gì?
- b) Xác định đầu vào, đầu ra của thuật toán.

Ban giám hiệu

Tổ chuyên môn

Nhóm chuyên môn

Phạm Thị Thanh Bình

Nguyễn Thị Vân Anh

Phạm Như Trang