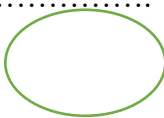


TRƯỜNG THCS QUÊ THUẬN Họ và tên:..... Lớp: 8/ Điểm: 	KIỂM TRA CUỐI KỲ II NĂM HỌC 2024 – 2025 MÔN: Tin học. Thời gian: 45 phút
Lời phê:	

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM. (5.0điểm) (chọn phương án trả lời đúng nhất)

Câu 1: Các thông tin đặt trong phần đầu trang và chân trang có đặc điểm?

- A. Chứa những thông tin quan trọng
 B. Tự động xuất hiện ở tất cả các trang
 C. Chứa hình ảnh minh họa
 D. Đáp án khác

Câu 2: Em có thể cố định một số thông tin cần xuyên suốt cả văn bản bằng cách?

- A. Sử dụng đầu trang và chân trang
 B. Đính kèm tệp
 C. Sử dụng hình ảnh
 D. Đáp án khác

Câu 3: Một bài trình chiếu đẹp, chuyên nghiệp là?

- A. Có nhiều hình ảnh
 B. Có nhiều chữ
 C. Sự phối hợp hoàn hảo của nội dung, bố cục và màu sắc
 D. ba đáp án

Câu 4: Đầu là nhân tố đóng vai trò quan trọng trong việc thiết kế một bài trình chiếu?

- A. Nội dung
 B. Màu sắc
 C. Hình ảnh
 D. Đáp án khác

Câu 5: Nâng cao hơn, phần mềm trình chiếu còn cung cấp các có sẵn?

- A. Mẫu định dạng
 B. Hiệu ứng
 C. Trình chiếu
 D. Bản mẫu (Template)

Câu 6. Phương án nào sau đây mô tả các bước lưu?

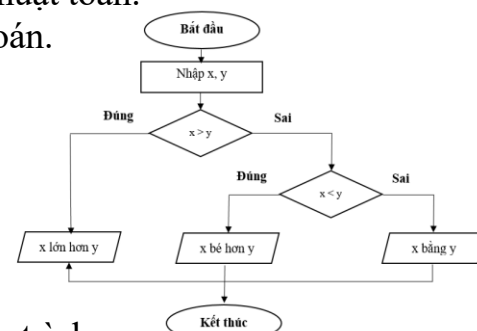
- A. Nháy chuột chọn Design/Themes, Blank Presentation.
 B. Nháy chuột chọn Design/Variants, Blank Presentation
 C. Nháy chuột chọn File/New, chọn Blank Presentation.
 D. Nháy chuột chọn File/New, chọn New Slide.

Câu 7: Chương trình là gì?

- A. là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.
 B. là dãy các chỉ dẫn điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.
 C. là dãy các hướng dẫn điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.
 D. là dãy các cách điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.

Câu 8: Sơ đồ khối trong hình bên mô tả thuật toán nào?

- A. Giải phương trình bậc nhất.
 B. So sánh hai số x và y.
 C. Tính tổng hai số x, y.
 D. Tính tích hai số x, y.



Câu 9: Trong lập trình, biến được dùng để?

- A. Lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình
 B. Lưu trữ giá trị không thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình
 C. Lưu trữ giá trị có thể thay đổi trong khi thực hiện phép toán
 D. Lưu trữ giá trị không thể thay đổi trong khi thực hiện phép toán

Câu 10: @ là dữ liệu kiểu?

- A. Xâu kí tự
 B. Kí tự
 C. Logic
 D. Số

Câu 11: Với trường hợp nhân vật di chuyển vẽ một hình lục giác đều thì góc quay của nhân vật khi đi hết một cạnh là?

- A. 60 B. 50 C. 90 D. 70

Câu 12: Trong ngôn ngữ lập trình trực quan, cấu trúc tuần tự được thể hiện bằng?

- A. Khối lệnh " lặp cho đến khi"
B. Khối lệnh chứa một điều kiện hay biểu thức logic
C. Cách lắp ghép các khối lệnh thành phần theo đúng trình tự của các hoạt động từ trên xuống dưới

Câu 13: Cấu trúc tuần tự thể hiện cách lắp ghép các khối lệnh thành phần theo trình tự nào?

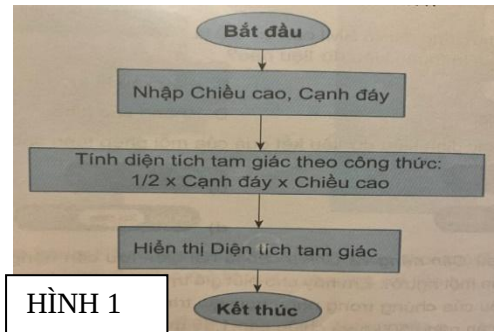
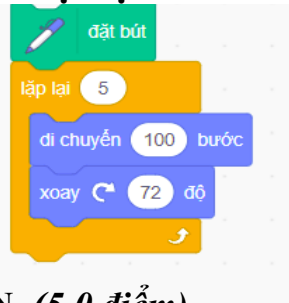
- A. Từ dưới lên trên B. Từ phải sang trái C. Từ trên xuống dưới

Câu 14: Trong Scratch, Biến đã trả lời có sẵn trong nhóm lệnh?

- A. Số bí mật B. Hỏi C. Cảm biến

Câu 15 Kết quả của đoạn lệnh sau là?

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



HÌNH 1

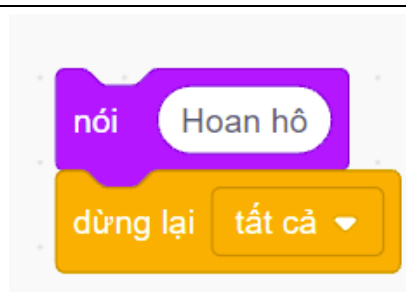
I. PHẦN TỰ LUẬN. (5.0 điểm)

Câu 16: Theo em, các trang chiếu có cần đánh số trang không? Có cần thêm các thông tin vào đầu trang và chân trang không? Vì sao?

Câu 17: (1.0 điểm) Cho sơ đồ thuật toán như hình 1 ở trên. Hãy xác định đầu vào, đầu ra của thuật toán.

Câu 18: Sắp xếp các đoạn lệnh sau để hoàn thành chương trình (1đ)

Hình a	Hình b



Hình c
hình d



-----Hết-----

I. TRẮC NGHIỆM

[illegible]This image shows a full page of white paper with horizontal dotted lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a guide for handwriting practice. There are no margins, text, or other markings on the page.

.....

.....