

# ĐỀ CHƯƠNG ÔN TẬP HỌC KỲ II MÔN TIN 6

## A. PHÂN TỰ LUẬN

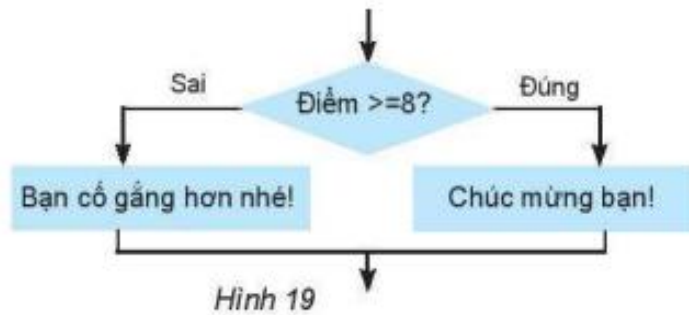
**Câu 1:** Thuật toán là gì? Có mấy cách mô tả thuật toán?

**Câu 2:** Hãy xác định đầu vào và đầu ra của thuật toán tính tổng hai số a và b và mô tả thuật toán đó bằng sơ đồ khối

**Câu 3:** Có mấy loại cấu trúc rẽ nhánh? Kể tên và vẽ sơ đồ khối của các loại cấu trúc đó.

**Câu 4:** Hãy mô tả câu “Nếu em chưa học thuộc bài thì em tiếp tục học cho đến khi thuộc mới nghỉ” bằng sơ đồ khối.

**Câu 5:** Cho sơ đồ khối hình 19 sau:



a) Cho biết sơ đồ khối trên thể hiện cấu trúc điều khiển nào?

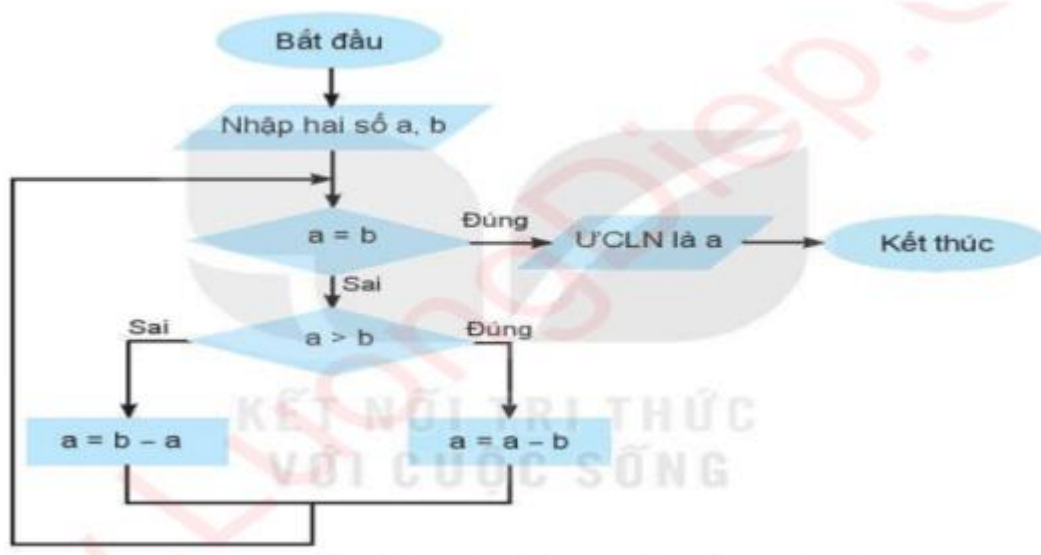
b) Nếu bạn An đạt 8 điểm bạn sẽ nhận được thông báo gì?

**Câu 6:** Chương trình là gì?

**Câu 7:** Cho chương trình Scratch dưới đây, cho biết chương trình thực hiện thuật toán gì? Hãy xác định đầu vào, đầu ra của thuật toán trong chương trình Scratch dưới đây?



**Câu 8:** Hãy cho biết sơ đồ khối sau thực hiện thuật toán gì? Cho biết đầu vào và đầu ra của thuật toán?



## B. PHẦN TRẮC NGHIỆM

### Bài 12: Trình bày thông tin ở dạng bảng

**Câu 1:** Phát biểu nào trong các phát biểu sau là *sai*?

- A. Bảng có thể được dùng để ghi lại dữ liệu của công việc thống kê, điều tra, khảo sát,...
- B. Bảng giúp tìm kiếm, so sánh và tổng hợp thông tin một cách dễ dàng hơn.
- C. Bảng chỉ có thể biểu diễn dữ liệu là những con số.
- D. Bảng giúp trình bày thông tin một cách cô đọng.

**Câu 2:** Nội dung của các ô trong bảng có thể chứa:

- A. Bảng.
- B. Hình ảnh.
- C. Kí tự (chữ, số, kí hiệu,...).
- D. Bảng, Hình ảnh, Kí tự (chữ, số, kí hiệu,...)

**Câu 3:** Sử dụng lệnh **Insert/Table** rồi dùng chuột kéo thả để chọn số cột và số hàng thì số cột, số hàng tối đa có thể tạo được là:

- A. 10 cột, 10 hàng.
- B. 10 cột, 8 hàng.
- c. 10 cột, 9 hàng.
- D. 8 cột, 10 hàng.

**Câu 4:** Cách di chuyển con trỏ soạn thảo trong bảng là:

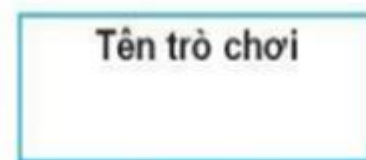
- A. Chỉ sử dụng các phím mũi tên trên bàn phím.
- B. Chỉ sử dụng chuột.
- C. Sử dụng thanh cuộn ngang, dọc.
- D. Có thể sử dụng chuột, phím **Tab** hoặc các phím mũi tên trên bàn phím.

**Câu 5:** Trong nhóm lệnh Alignment của thẻ ngữ cảnh **Table Tools/Layout**, dữ liệu trong ô được căn chỉnh theo hai chiều dọc và ngang. Căn theo chiều dọc có 3 lựa chọn:

trên, giữa, dưới. Căn theo chiều ngang cũng có 3 lựa chọn: trái, giữa, phải. Hình ảnh trực quan cho các lựa chọn căn chỉnh dữ liệu của ô được thể hiện trong bảng sau:

 Trên, Trái	 Trên, Giữa	 Trên, Phải
 Giữa, Trái	 Giữa, Giữa	 Giữa, Phải
 Dưới, Trái	 Dưới, Giữa	 Dưới, Phải

Bạn An đã căn chỉnh dữ liệu trong ô để được kết quả như Hình 13 sau:



Hình 13

Bạn đã sử dụng lệnh nào trong nhóm lệnh **Alignment**:

- A. Trên, Trái.
- B. Trên, Giữa.**
- C. Trên, Phải.
- D. Giữa, Giữa.

**Câu 6:** Để chuẩn bị lên kế hoạch cho buổi dã ngoại của lớp, cô giáo giao cho hai bạn Minh và An thu thập thông tin cho buổi dã ngoại. Theo em, những thông tin nào **không nên** trình bày dưới dạng bảng?

- A. Một đoạn văn mô tả ngắn gọn về địa điểm dã ngoại.**
- B. Phân công chuẩn bị.
- C. Các đồ dùng cần mang theo.
- D. Chương trình hoạt động.

**Câu 7:** Bảng danh sách lớp 6A với cột Tên được trình bày theo thứ tự vần A, B, C.

STT	Họ đệm	Tên
1	Nguyễn Hải	Bình
2	Hoàng Thuỳ	Dương
3	Đào Mộng	Điệp

Để bổ sung bạn Ngô Văn Chinh vào danh sách mà vẫn đảm bảo yêu cầu danh sách được xếp theo vần A, B, c của tên, em sẽ thêm một dòng ở vị trí nào của bảng?

- A. Thêm một dòng vào trước dòng chứa tên bạn Bình.
- B. Thêm một dòng vào cuối bảng.
- C. Thêm một dòng vào trước dòng chứa tên bạn Dương.**
- D. Thêm một dòng vào sau dòng chứa tên bạn Dương.

**Câu 8:** Khi con trỏ văn bản đang nằm bên trong bảng thì các định dạng được áp dụng cho phần nào của bảng?

A. Ô con trỏ văn bản đang nằm.

B. Cả bảng.

C. Cột con trỏ văn bản đang nằm.

D. Dòng con trỏ văn bản đang nằm.

**Câu 9:** Để chèn một bảng có 30 hàng và 10 cột, em sử dụng thao tác nào?

A. Chọn lệnh **Insert/Table**, kéo thả chuột chọn 30 hàng, 10 cột.

B. Chọn lệnh **Table Tools/Layout**, nhập 30 hàng, 10 cột.

C. Chọn lệnh **Insert/Table/Insert Table**, nhập 30 hàng, 10 cột.

**Câu 10:** Trong bảng danh sách lớp 6A bên dưới, con trỏ soạn thảo đang được đặt trong ô chứa tên bạn Bình. Để thêm một dòng vào sau dòng này, em nháy nút phải chuột chọn **Insert** và chọn tiếp lệnh nào?

STT	Họ đệm	Tên
1	Nguyễn Hải	Bình
2	Hoàng Thuỳ	Dương
3	Đào Mộng	Diệp

A. Insert Columns to the Left.

B. Insert Rows Below.

C. Insert Rows Above.

D. Insert Columns to the Right.

**Câu 11:** Trong bảng danh sách lớp 6A bên dưới. Để thêm một cột vào bên phải cột Tên, em nháy chọn cột Tên, sau đó nháy nút phải chuột chọn **Insert** và chọn tiếp lệnh nào?

A. Insert Columns to the Left.

B. Insert Rows Below.

C. Insert Rows Above.

D. Insert Columns to the Right.

### Bài 13 (có đáp án): Thực hành: Tìm kiếm và thay thế

**Câu 12:** Điền từ hoặc cụm từ (chính xác, tìm kiếm, thay thế, yêu cầu) vào chỗ chấm thích hợp để hoàn thành đoạn văn bản dưới đây:

“Công cụ Tìm kiếm và ...(1)... giúp chúng ta tìm kiếm hoặc thay thế các từ hoặc cụm từ theo yêu cầu một cách nhanh chóng và chính xác.”

A. Thay thế.

B. Tìm kiếm.

C. Xóa.

D. Định dạng.

**Câu 13:** Bạn An đang viết về đặc sản cốm Làng Vòng để giới thiệu Âm thực Hà Nội cho các bạn ở Tuyên Quang. Tuy nhiên, bạn muốn sửa lại văn bản, thay thế tất cả các từ “món ngon” bằng từ “đặc sản”. Bạn sẽ sử dụng lệnh nào trong hộp thoại “Find and Replace”?

A. Replace.

B. Find Next.

**C. Replace All.**

D. Cancel.

**Câu 14:** Để định dạng đoạn văn bản em sử dụng các lệnh nào?

A. File/Paragraph.

**B. Home/Paragraph.**

C. Format/Font.

D. Format/Paragraph.

**Câu 15:** Trong các thao tác dưới đây, thao tác nào không phải là thao tác định dạng đoạn văn bản?

A. Căn giữa đoạn văn bản.

B. Tăng khoảng cách giữa các dòng trong đoạn văn.

C. Tăng khoảng cách giữa các đoạn văn.

**D. Chọn màu đỏ cho chữ.**

**Câu 16:** Mục đích của định dạng văn bản là:

A. Người đọc dễ ghi nhớ các nội dung cần thiết.

B. Trang văn bản có bố cục đẹp.

C. Văn bản dễ đọc hơn.

**D. Người đọc dễ ghi nhớ các nội dung cần thiết; Trang văn bản có bố cục đẹp; Văn bản dễ đọc hơn.**

**Câu 17:** Phát biểu **sai** về tìm kiếm, thay thế?

A. Để thay thế lần lượt từng từ hoặc cụm từ được tìm kiếm em sử dụng nút “Replace”.

B. Công cụ “Find” giúp tìm thấy tất cả các từ cần tìm trong văn bản.

C. Nên cẩn trọng trong khi sử dụng lệnh “Replace All” vì việc thay thế tất cả các từ có thể làm nội dung văn bản không chính xác.

**D. Để thực hiện chức năng tìm kiếm văn bản, em chọn lệnh Find trong thẻ View.**

**Câu 18:** Công cụ nào trong chương trình soạn thảo văn bản Word cho phép tìm nhanh các cụm từ trong văn bản và thay thế cụm từ đó bằng một cụm từ khác?

**A. Lệnh Replace trong bảng chọn Editing.**

B. Lệnh Find trong bảng chọn Editing.

C. Lệnh Find and Replace... trong bảng chọn Editing.

D. Lệnh Search trong bản chọn File.

**Câu 19:** Sau khi sử dụng lệnh Find trong bảng chọn Edit để tìm được một từ, muốn tìm cụm tiếp theo, em thực hiện ngay thao tác nào dưới đây?

- A. Nhấn phím Delete.
- B. Nhấn nút Next.
- C. Nháy nút Find Next.**
- D. Cancel.

**Câu 20:** Điền từ hoặc cụm từ thích hợp vào chỗ chấm để hoàn thiện câu sau:  
“Để ..... một từ hoặc cụm từ trong văn bản, em chọn lệnh Find.”

- A. Tìm kiếm.**
- B. Thay thế.
- C. Tìm kiếm và thay thế.
- D. Tất cả đều đúng.

**Câu 21:** Khi sử dụng hộp thoại “Find and Replace”, nếu tìm được một từ mà chúng ta không muốn thay thế, chúng ta có thể bỏ qua từ đó bằng cách chọn lệnh nào?

- A. Replace.
- B. Replace All.
- C. Find Next.**
- D. Cancel.

**Câu 22:** Lệnh Find được sử dụng khi nào?

- A. Khi cần thay đổi phong chữ của văn bản.
- B. Khi muốn tìm kiếm một từ hoặc cụm từ trong văn bản.**
- C. Khi muốn thay thế một từ hoặc cụm từ trong văn bản.
- D. Khi muốn định dạng chữ in nghiêng cho một đoạn văn bản.

**Câu 23:** Để tìm nhanh 1 từ hay 1 dãy các kí tự, ta thực hiện như sau:

1. Nháy chuột vào bảng chọn Edit → Find → xuất hiện hộp thoại Find and Replace.
2. Nhập từ cần tìm vào hộp [.....].
3. Nhấn chọn nút Find Next trên hộp thoại để thực hiện tìm.

- A. Find Next.
- B. Find What.**
- C. Find.
- D. Edit.

**Bài 14 (có đáp án): Thực hành tổng hợp: Hoàn thiện Sổ lưu niệm**

**Câu 24:** Để xóa các ký tự bên trái con trỏ soạn thảo thì nhấn phím?

- A. Backspace.**
- B. End.
- C. Home.
- D. Delete.

**Câu 25:** Để xóa các ký tự bên phải con trỏ soạn thảo thì nhấn phím?

- A. Backspace.
- B. End.
- C. Home.
- D. Delete.**

**Câu 26:** Sơ đồ tư duy bên dưới ghi lại những công việc cần chuẩn bị cho chuyến du lịch của gia đình vào dịp nghỉ hè sắp tới. Tên chủ đề chính là:



A. **Kì nghỉ tuyệt vời.**

B. Ngân sách.

C. Quần áo.

D. Đặt chỗ.

**Câu 27:** Các nút lệnh dùng để định dạng đoạn văn bản gồm có các nút nào?

A. Căn lề.

B. Thay đổi lề cả đoạn văn.

C. Khoảng cách dòng trong đoạn văn.

**D. Căn lề. Thay đổi lề cả đoạn văn. Khoảng cách dòng trong đoạn văn.**

**Câu 28:** Cho sơ đồ tư duy dưới đây:



Tên chủ đề chính là:

A. **Trái đất.**

B. Các mùa trong năm.

C. Chuyển động quay.

**Câu 29:** Việc trình bày trang văn bản có tác dụng đến:

A. Một trang văn bản.

**B. Mọi trang văn bản.**

- C. Chỉ trang đầu của văn bản.
- D. Chỉ trang cuối của văn bản.

**Câu 30:** Để chọn trang ngang hay trang dọc, ta chọn các lệnh trong nhóm:

- A. Page Setup (trên dải Home).
- B. Page Setup (trên dải Page Layout).**
- C. Cover Page (trên dải Insert).
- D. Page Break (trên dải Insert).

**Câu 31:** Để thay đổi cách bố trí hình ảnh trên trang văn bản, em nhấp chuột trên hình vẽ để chọn hình vẽ đó và lần lượt thực hiện các thao tác sau:

- A. chọn Format trên dải lệnh Picture Tools và nhấp chọn nút lệnh Wrap Text rồi chọn In line with text hoặc Square, cuối cùng nhấp OK.**
- B. Chọn lệnh Autoshapes trong bảng chọn Edit rồi chọn In line with Text và nhấp OK.
- C. Nhấp nút lệnh Picture trên thanh công cụ rồi chọn In Line with text hoặc Square.

**Câu 32:** Trình bày trang văn bản là thay đổi các yêu cầu cơ bản sau:

- A. Kiểu dáng, vị trí của các kí tự.
- B. Hướng trang giấy, lề trang, ...**
- C. Kiểu căn lề: căn lề trái, căn lề phải, căn lề giữa, căn thẳng 2 lề.

**Câu 33:** Độ rộng của cột và hàng sau khi được tạo:

- A. Luôn luôn bằng nhau.**
- B. Không thể thay đổi.
- C. Có thể thay đổi.

**Câu 34:** Điền từ hoặc cụm từ thích hợp vào chỗ chấm để hoàn thiện câu sau:

“Để ..... một từ hoặc cụm từ tìm kiếm được bằng một từ hoặc cụm từ khác em dùng lệnh Replace.”

- A. Tìm kiếm.
- B. Thay thế.**
- C. Tìm kiếm và thay thế.

### **Bài 15: Thuật toán**

**Câu 35:** Cho biết đầu vào, đầu ra của thuật toán sau đây: “Thuật toán hoán đổi vị trí chỗ ngồi cho hai bạn trong lớp” ?

- A. Đầu vào: vị trí chỗ ngồi của hai bạn a, b trong lớp.  
Đầu ra: vị trí chỗ ngồi mới của hai bạn a,b sau khi hoán đổi.**
- B. Đầu vào: vị trí chỗ ngồi mới của hai bạn a,b sau khi hoán đổi.  
Đầu ra: vị trí chỗ ngồi của hai bạn a,b trong lớp.
- C. Đầu vào: vị trí chỗ ngồi của hai bạn a,b ngoài lớp học.  
Đầu ra: vị trí chỗ ngồi mới của hai bạn a,b sau khi hoán đổi.

**Câu 36:** Thuật toán có thể được mô tả theo hai cách nào?

- A. Sử dụng các biến và dữ liệu.
- B. Sử dụng đầu vào và đầu ra.
- C. Sử dụng ngôn ngữ tự nhiên và sơ đồ khối.**



D. Sử dụng phần mềm và phần cứng.

**Câu 37:** Phát biểu nào sau đây là đúng?

A. Mỗi bài toán chỉ có duy nhất một thuật toán để giải.

B. Trình tự thực hiện các bước trong thuật toán không quan trọng.

**C. Trong thuật toán, với dữ liệu đầu vào luôn xác định được kết quả đầu ra.**

D. Một thuật toán có thể không có đầu vào và đầu ra.

**Câu 38:** Cho biết đầu vào, đầu ra của thuật toán sau đây: “Thuật toán tìm một cuốn sách có trên giá sách hay không?”.

**A. Đầu vào: tên cuốn sách cần tìm trên giá sách.**

**Đầu ra: thông báo cuốn sách có trên giá hay không, nếu có chỉ ra vị trí của nó trên giá sách.**

B. Đầu vào: Tác giả cuốn sách cần tìm trên giá sách

Đầu ra: thông báo cuốn sách có trên giá hay không, nếu có chỉ ra vị trí của nó trên giá sách

C. Đầu vào: Giá tiền cuốn sách cần tìm, giá sách

Đầu ra: thông báo cuốn sách có trên giá hay không, nếu có chỉ ra vị trí của nó trên giá sách

D. Tất cả đều đúng.

**Câu 39:** Sơ đồ khối là gì?

**A. Một sơ đồ gồm các hình khối, đường có mũi tên chỉ hướng thực hiện theo từng bước của thuật toán.**

B Một ngôn ngữ lập trình.

C. Cách mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ tự nhiên.

D. Một biểu đồ hình cột.

**Câu 40:** Mục đích của sơ đồ khối là gì?

A. Để mô tả chi tiết một chương trình.

B. Để mô tả các chỉ dẫn cho máy tính “hiểu” về thuật toán.

**C. Để mô tả các chỉ dẫn cho con người hiểu về thuật toán.**

D. Để chỉ dẫn cho máy tính thực hiện thuật toán.

**Câu 41:** Lợi thế của việc sử dụng sơ đồ khối so với sử dụng ngôn ngữ tự nhiên để mô tả thuật toán là gì?

**A. Sơ đồ khối tuân theo một tiêu chuẩn quốc tế nên con người dù ở bất kể quốc gia nào cũng có thể hiểu.**

B. Sơ đồ khối dễ vẽ.

C. Sơ đồ khối dễ thay đổi.

D. Vẽ sơ đồ khối không tốn thời gian.

**Câu 42:** Trong các ví dụ sau, ví dụ nào là thuật toán?

A. Một bản nhạc hay.

B. Một bức tranh đầy màu sắc.

**C. Một bản hướng dẫn về cách nướng bánh với các bước cần làm.**

D. Một bài thơ lục bát.

**Câu 43:** Bạn Thành viết một thuật toán mô tả việc đánh răng. Bạn ấy ghi các bước như sau:

1. Rửa sạch bàn chải.
2. Súc miệng.
3. Chải răng.
4. Cho kem đánh răng vào bàn chải.

Em hãy sắp xếp lại các bước cho đúng thứ tự thực hiện

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

**Câu 44:** Thuật toán là gì?

- A. Các mô hình và xu hướng được sử dụng để giải quyết vấn đề.
- B. Một dãy các chỉ dẫn từng bước để giải quyết vấn đề.
- C. Một ngôn ngữ lập trình.
- D. Một thiết bị phần cứng lưu trữ dữ liệu.

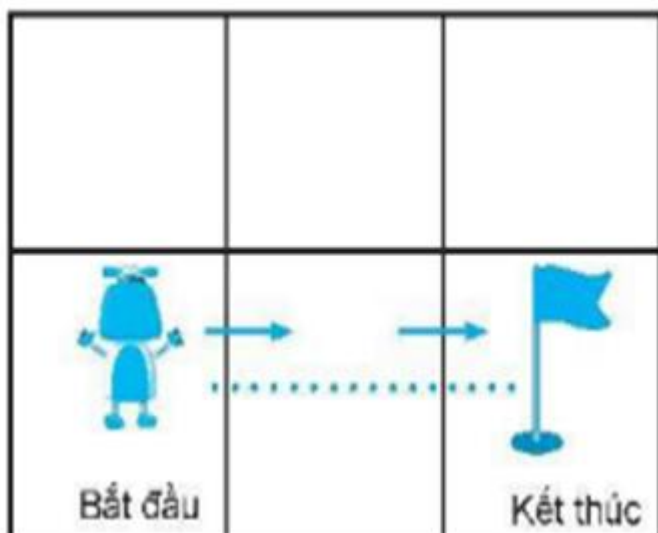
**Câu 45:** Bạn Tuấn nghĩ về những công việc sẽ thực hiện sau khi thức dậy vào buổi sáng. Bạn ấy viết một thuật toán bằng cách ghi ra từng bước, từng bước một. Bước đầu tiên bạn ấy viết ra là: "Thức dậy". Em hãy cho biết bước tiếp theo là gì?

- A. Đánh răng.
- B. Thay quần áo.
- C. Đi tắm.

D. Ra khỏi giường.

**Câu 46:** Hình bên dưới. Biết Rô-bốt chỉ thực hiện được các hành động quay trái, quay phải và tiến 1 bước, lùi 1 bước. Ban đầu Rô-bốt đứng ở ô bắt đầu và quay mặt theo hướng mũi tên.

1. Bắt đầu.
2. Tiến 1 bước.
3. Quay phải.
4. Kết thúc.
5. Tiến 1 bước.



A. 1- 2-3-4-5

**B. 1-3-2-5-4**

C. 5-4-3-2-1

D. 1-5-2-3-4

**Câu 47:** Cho biết đầu vào, đầu ra của các thuật toán tìm số lớn hơn trong hai số a,b

**A. Hai số a, b.**

B. a.

C. b.

D. x.

### Bài 16: Các cấu trúc điều khiển

**Câu 48:** Ba cấu trúc điều khiển cơ bản để mô tả thuật toán là gì?

**A. Tuần tự, rẽ nhánh và lặp.**

B. Tuần tự, rẽ nhánh và gán.

C. Rẽ nhánh, lặp và gán.

D. Tuần tự, lặp và gán.

**Câu 49:** Cấu trúc tuần tự là gì?

A. Là cấu trúc xác định thứ tự dữ liệu được lưu trữ.

**B. Là cấu trúc xác định thứ tự các bước được thực hiện.**

C. Là cấu trúc lựa chọn bước thực hiện tiếp theo.

D. Là cấu trúc xác định số lần lặp lại một số bước của thuật toán.

**Câu 50:** Cấu trúc rẽ nhánh có mấy loại?

A. 1.

**B. 2.**

C. 3.

D. 4.

**Câu 51:** 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 loại kiểm tra điều kiện sau.

**Câu 52:** 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 bản 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 53:** 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 54:** 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 loại 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 55:** 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.

**Câu 56:** Thuật toán thực hiện công việc rửa rau được mô tả bằng cách liệt kê các bước như sau:

1. Cho rau vào chậu và xả nước ngập rau.
2. Dùng tay đảo rau trong chậu.
3. Vớt rau ra rổ, đổ hết nước trong chậu đi.
4. Lặp lại bước 1 đến bước 3 cho đến khi rau sạch thì kết thúc.

Điều kiện để dừng việc rửa rau là gì?

- A. Vớt rau ra rổ.
- B. Đổ hết nước trong chậu đi.
- C. Rau sạch.**
- D. Rau ở trong chậu.

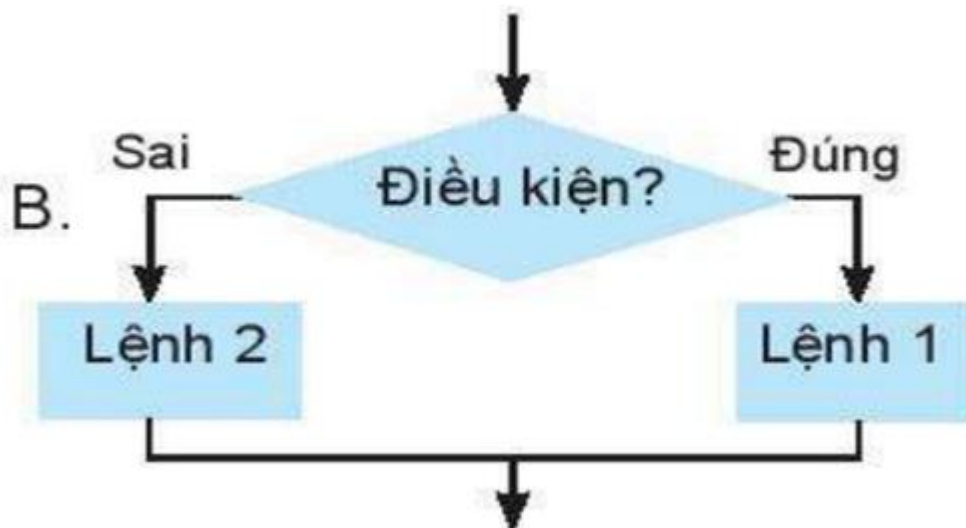
**Câu 57:** Thuật toán thực hiện công việc rửa rau được mô tả bằng cách liệt kê các bước như sau:

1. Cho rau vào chậu và xả nước ngập rau
2. Dùng tay đảo rau trong chậu
3. Vớt rau ra rổ, đổ hết nước trong chậu đi
4. Lặp lại bước 1 đến bước 3 cho đến khi rau sạch thì kết thúc

Các bước nào của thuật toán được lặp lại?

- A. Chỉ bước 1 và 2.
- B. Chỉ bước 2 và 3.
- C. Ba bước 1, 2 và 3.**
- D. Cả bốn bước 1, 2, 3 và 4.

**Câu 58:**



Sơ đồ trên thể hiện cấu trúc?

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

**Câu 59:** Câu lệnh được mô tả như sau: “ Nếu *Điều kiện* đúng thực hiện *Lệnh*, nếu sai thì dừng” là câu lệnh gì?

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

**Câu 60:** Câu “ Nếu Tết năm nay Covid được kiểm soát em sẽ đi chúc tết bà con, họ hàng, nếu không em sẽ ở nhà.” 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 61:** Thuật toán có thể được mô tả theo hai cách nào?

- A. Sử dụng các biến và dữ liệu.
- B. Sử dụng đầu vào và đầu ra.
- C. Sử dụng ngôn ngữ tự nhiên và sơ đồ khối.
- D. Sử dụng phần mềm và phần cứng.

**Câu 62:** Tên gọi của một cấu trúc điều khiển em đã học?

- A. Thứ tự
- B. Trật tự
- C. Trình tự
- D. Tuần tự

**Câu 63:** Cấu trúc rẽ nhánh có mấy dạng?

- A. 2
- B. 4
- C. 1
- D. 3

**Câu 64:** Nếu Điều kiện đúng thì thực hiện Lệnh 1, nếu sai thì thực hiện Lệnh 2. Câu trên thuộc cấu trúc nào?

- A. Rẽ nhánh dạng thiếu
- B. Tuần tự
- C. Rẽ nhánh dạng đủ
- D. Lặp

**Câu 65:** Dạng thiếu và dạng đủ thuộc cấu trúc điều khiển nào?

- A. Tuần tự
- B. Lặp
- C. Rẽ nhánh
- D. Tự do

### **Bài 17: Chương trình máy tính**

**Câu 66:** Chương trình máy tính là:

- A. một tập hợp các lệnh viết bằng ngôn ngữ lập trình, thể hiện theo các bước của thuật toán để máy tính "hiểu" và thực hiện
- B. một bản hướng dẫn con người sử dụng biết thực hiện công việc nào đó.
- C. hình vẽ sơ đồ khối thuật toán để cho máy tính biết cách giải quyết một công việc.
- D. chương trình trên ti vi về máy tính.

**Câu 67:** Để viết chương trình cho máy tính, người lập trình sử dụng loại ngôn ngữ nào?

- A. Ngôn ngữ chỉ gồm hai kí hiệu 0 và 1.
- B. Ngôn ngữ lập trình.

- C. Ngôn ngữ tự nhiên.
- D. Ngôn ngữ chuyên ngành.

**Câu 68:** Trong các tên sau đây, đâu là tên của một ngôn ngữ lập trình?

- A. Scratch.**
- B. Window Explorer.
- C. Word.
- D. PowerPoint.

**Câu 69:** Trong Scratch, câu lệnh ở hình 20 thể hiện cấu trúc điều khiển nào?



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

**Câu 70:** Trong Scratch, câu lệnh ở dưới đây thể hiện cấu trúc điều khiển nào?



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

**Câu 71:** Lệnh trong hình là lệnh lặp thực hiện cho nhân vật, nhân vật sẽ dừng lại khi nào?



- A. Nhân vật không dừng lại.
- B. Nhân vật dừng lại khi tọa độ x lớn hơn 200.**
- C. Nhân vật dừng lại khi tọa độ x nhỏ hơn 200.
- D. Nhân vật dừng lại khi tọa độ x bằng 200.

**Câu 72:** Cho chương trình Scratch sau đây?



Điều gì xảy ra khi chú mèo di chuyển đến cạnh của sân khấu?

- A. Chú mèo dừng lại.
- B. Chú mèo tiếp tục di chuyển.
- C. Chú mèo quay ngược lại và đi tiếp.
- D. Chú mèo quay một góc 90 độ và đi tiếp.

**Câu 73:** Chương trình Scratch ở hình 24 thực hiện công việc gì?



Hình 24

- A. Phát âm thanh "Meow" một lần trong 1 giây.
- B. Phát âm thanh "Meow" ba lần, mỗi lần cách nhau 1 giây.
- C. Phát âm thanh "Meow" một lần trong 3 giây.
- D. Phát âm thanh "Meow" nhiều lần liên tục.