

# ĐỀ CƯƠNG NGÂN HÀNG CÂU HỎI CUỐI KỲ 2

## MÔN TIN HỌC LỚP 6

### Bài 10

#### 6\_001\_10NB:

Thay vì ghi chép bằng các đoạn văn bản dài dòng từ trên xuống dưới, phương pháp nào sau đây sử dụng từ khóa, đường nối và hình ảnh để thể hiện ý tưởng?

- A. Vẽ biểu đồ hình quạt.
- B. Tạo bảng tính Excel.
- C. Vẽ sơ đồ tư duy.
- D. Lập dàn ý truyền thống.

#### 6\_002\_10NB:

Để tạo ra một sơ đồ tư duy sinh động trên máy tính, thay vì dùng giấy bút, em nên chọn phần mềm nào dưới đây?

- A. Microsoft Excel.
- B. MindMaple Lite.
- C. Microsoft Paint.
- D. Google Chrome.

#### 6\_003\_10NB:

Khi vẽ một Sơ đồ tư duy để ôn tập bài học, hãy chọn những quy tắc em cần làm cho ĐÚNG:

- A. Chủ đề chính của bài học luôn nằm ở vị trí trung tâm. (Đ)
- B. Từ chủ đề chính có thể tỏa ra rất nhiều nhánh phụ khác nhau. (Đ)
- C. Tuyệt đối không được dùng bút màu hay vẽ hình minh họa vào sơ đồ.
- D. Các nhánh phụ có thể phát triển thêm nhiều nhánh con nhỏ hơn nữa. (Đ)

#### 6\_004\_10NB:

Để tạo nên một Sơ đồ tư duy hoàn chỉnh, em hãy ghép nối thành phần ở Cột 1 với vai trò của nó ở Cột 2 sao cho đúng:

- 1.Chủ đề trung tâm
- 2.Đường nhánh
- 3.Từ khóa

- A. 1-c, 2-b, 3-a
- B. 1-b, 2-c, 3-a
- C. 1-a, 2-c, 3-b
- D. 1-b, 2-a, 3-c

#### 6\_005\_10TH:

Tại sao việc ôn bài bằng sơ đồ tư duy lại mang lại hiệu quả cao hơn so với đọc văn bản thông thường?

- A. Vì nó bắt buộc học sinh phải học thuộc lòng từng chữ.
- B. Vì sơ đồ tư duy giúp máy tính lưu trữ tệp nhẹ hơn.
- C. Vì nó phác họa cấu trúc bài học, giúp não bộ dễ dàng thấy được mối liên hệ giữa các ý và ghi

nhớ lâu hơn.

D. Vì nó thay thế hoàn toàn được lời giảng của giáo viên.

## Bài 15

### 6\_006\_15NB:

Trong Tin học, "Sơ đồ khối" và "Liệt kê các bước" là hai phương pháp chủ yếu dùng để làm gì?

- A. Lập thời khóa biểu.
- B. Mô tả một thuật toán.
- C. Vẽ tranh phong cảnh.
- D. Gõ văn bản tiếng Việt.

### 6\_007\_15NB:

Khi vẽ sơ đồ khối cho thuật toán "Tính chu vi hình chữ nhật", thao tác " $C = (a + b) \times 2$ " phải được đặt trong hình học nào?

- A. Hình chữ nhật.
- B. Hình thoi.
- C. Hình oval (Bầu dục).
- D. Hình tam giác.

### 6\_008\_15TH:

Khi em viết ra một tờ giấy các bước chi tiết, theo đúng thứ tự để hướng dẫn một người bạn nước ngoài cách nấu món "Phở bò". Bản hướng dẫn đó chính là ví dụ về:

- A. Một chương trình máy tính.
- B. Một cấu trúc rẽ nhánh.
- C. Một sơ đồ tư duy.
- D. Một thuật toán.

### 6\_009\_15TH:

Em hãy sắp xếp lại các bước sau để tạo thành một thuật toán "Giặt quần áo bằng máy" đúng chuẩn:  
1.Nhấn nút Bắt đầu (Start); 2.Bỏ quần áo bẩn vào lồng giặt; 3.Lấy quần áo ra mang đi phơi; 4.Đổ nước giặt/bột giặt vào khay

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

### 6\_010\_15VD:

Xét thuật toán "Nấu cơm" gồm các bước: B1: Lấy gạo vào nồi; B2: Vo gạo; B3: Đổ lượng nước vừa đủ; B4: Lau khô đáy nồi và đặt vào vỏ nồi; B5: Cắm điện và bật nút Nấu. Đánh giá các nhận định sau:

- A. Đây là mô tả thuật toán bằng phương pháp sơ đồ khối.
- B. Nếu đảo ngược B5 (Cắm điện) lên trước B3 (Đổ nước), thuật toán sẽ bị sai và gây hỏng nồi. (Đ)
- C. Thuật toán này sử dụng cấu trúc rẽ nhánh để kiểm tra lượng nước.
- D. Thuật toán này đã liệt kê rõ ràng trình tự các bước để hoàn thành việc nấu cơm. (Đ)

## Bài 16

### 6\_011\_16NB:

Thuật toán thường được cấu tạo từ 3 cấu trúc điều khiển cơ bản nào?

- A. Bắt đầu, Xử lý, Kết thúc.
- B. Tuần tự, Rẽ nhánh, Lặp.
- C. Điều kiện, Vòng lặp, Lựa chọn.
- D. Nhập, Xuất, Tính toán.

### 6\_012\_16NB:

Hình thoi trong một sơ đồ khối thuật toán luôn luôn chứa nội dung gì bên trong?

- A. Một điều kiện cần kiểm tra (Đúng/Sai).
- B. Một lệnh tính toán cộng trừ nhân chia.
- C. Lệnh bắt đầu chương trình.
- D. Việc nhập dữ liệu từ bàn phím.

### 6\_013\_16TH:

Nội quy lớp học quy định: "Nếu học sinh đi học muộn, học sinh đó phải trực nhật". Quy định này là ví dụ của cấu trúc điều khiển nào?

- A. Cấu trúc tuần tự.
- B. Cấu trúc rẽ nhánh.
- C. Cấu trúc lặp.
- D. Cấu trúc dữ liệu.

### 6\_014\_16TH:

Khi mô phỏng các cấu trúc điều khiển của thuật toán, hãy chọn những nhận định ĐÚNG:

- A. Cấu trúc tuần tự là các lệnh được thực hiện lần lượt, xong lệnh trên mới đến lệnh dưới. (Đ)
- B. Cấu trúc rẽ nhánh luôn có một điều kiện, tùy thuộc điều kiện Đúng hay Sai mà máy tính sẽ làm các việc khác nhau. (Đ)
- C. Cấu trúc lặp chỉ cho phép lặp lại một công việc tối đa 5 lần.
- D. Mũi tên trong sơ đồ khối của cấu trúc lặp sẽ có đoạn quay ngược trở lại các bước phía trên. (Đ)

### 6\_015\_16VD:

Xét thuật toán "Mức nước vào thùng": B1: Lấy gáo mức nước; B2: Đổ nước vào thùng; B3: Quan sát xem thùng đầy chưa; B4: Nếu thùng chưa đầy thì quay lại B1 tiếp tục mức; B5: Cát gáo và nghỉ ngơi. Nhận định nào ĐÚNG?

- A. Hành động "Mức nước" và "Đổ nước" được lặp đi lặp lại nhiều lần. (Đ)
- B. Thuật toán này không có cấu trúc lặp, chỉ có tuần tự.
- C. Việc quan sát "Thùng đầy chưa?" là điều kiện để quyết định xem có lặp lại việc mức nước hay không. (Đ)
- D. Cấu trúc rẽ nhánh xuất hiện ở bước 4 (Nếu... thì). (Đ)

### 6\_016\_16VD:

Hãy ghép nối các hành động trong đời sống (Cột 1) với Cấu trúc điều khiển thuật toán tương ứng (Cột 2):

1.Sáng thức dậy, em đánh răng rồi đi rửa mặt; 2.Mẹ bảo: "Nếu con được điểm 10, mẹ sẽ thưởng truyện tranh"; 3.Em chép phạt bài văn 50 lần vì tội nói chuyện riêng

- A. 1-b, 2-a, 3-c
- B. 1-c, 2-a, 3-b
- C. 1-c, 2-b, 3-a (Đ)
- D. 1-a, 2-b, 3-c

## **Bài 17**

### **6\_017\_17NB:**

Thuật toán được viết bằng ngôn ngữ tự nhiên (tiếng Việt) thì máy tính có tự động hiểu và làm theo được không?

- A. Có, máy tính thông minh nên hiểu mọi ngôn ngữ.
- B. Không, phải nhờ người khác đọc cho máy tính nghe.
- C. Không, thuật toán phải được dịch sang chương trình bằng ngôn ngữ lập trình.
- D. Có, nhưng máy tính sẽ thực hiện rất chậm.

### **6\_018\_17NB:**

Tập hợp các lệnh được viết bằng một ngôn ngữ lập trình, nhằm chỉ dẫn cho máy tính thực hiện một thuật toán được gọi là gì?

- A. Phần cứng máy tính.
- B. Chương trình máy tính.
- C. Hệ điều hành.
- D. Mạng Internet.

### **6\_019\_17TH:**

Trong phần mềm lập trình Scratch, nếu em muốn nhân vật chú Mèo tự động xoay một góc 15 độ, em sẽ sử dụng khối lệnh nào?

- A. Turn 15 degrees (Xoay 15 độ).
- B. Move 10 steps (Di chuyển 10 bước).
- C. Say Hello (Nói Xin chào).
- D. Play sound (Phát âm thanh).