**ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP HỌC KÌ II\_ MÔN TIN 10**

**NĂM HỌC 2022-2023**

**I. TRẮC NGHIỆM**

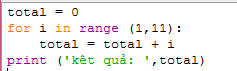
***CHỦ ĐỀ F.***

**Câu 1.** Câu lệnh lặp với số lần không biết trước có điều kiện là .

A. Biểu thức toán học B. Biểu thức logic

C. Biểu thức quan hệ D. Biểu thức số học

**Câu 2.** Cho biết kết quả hiển thị trên màn hình của chương trình sau.



A.53 B. kết quả. 55 C. 55 D. 101

**Câu 3.** Có bao nhiêu cách thực hiện truyền dữ liệu cho hàm thực hiện trong chương trình con.

A.2 B. kết quả. 3 C. 4 D. 5

**Câu 4.** Chọn câu lệnh kết nối hàm với thư viện **SAI**

A.import math B. import toan\_hoc **.**

C. import time D. from math import gcd

**Câu 5.** Để kết thúc hàm, sử dụng lệnh .

A. end. B. return

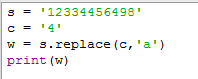
C. ket\_thuc ( ) D. break

**Câu 6.** Đâu **KHÔNG** là hàm trong thư viện math

A. abs(x) B. sqrt(x)

C. exp (x) D. ln(x)

**Câu 7.** Hãy cho biết kết quả của chương trình sau.



A.12334456a98 B. 1233aa56a98

C. 1233aa56498 D. 12aa4456498

**Câu 8.** Hãy cho biết kết quả của chương trình sau.



A. [1, 2, 'mai', 'cúc'] B. [1, 5, 'mai', 'cúc']

C. [1, 2,5, 'cúc'] D. [2,5, 'mai', 'cúc']

**Câu 9.** Có bao nhiêu cách khởi tạo danh sách cơ bản.

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

**Câu 10.** Hãy cho biết kết quả của chương trình sau.



A. ['TRANG', 'AN', 'BÌNH', 'HÀO', 'KIỆT']

B. ['AN', 'BÌNH', 'HÀO', 'TRANG', 'KIỆT', 'KHOA']

C. ['AN', 'BÌNH', 'TRANG','HÀO', 'KIỆT', 'KHOA']

D. ['AN', 'BÌNH', 'TRANG', 'KIỆT', 'KHOA']

**Câu 11.** Đâu là công cụ để gỡ lỗi

A. Debug B. Shell C. Stack Viewer D. Step

***CHỦ ĐỀ G.***

**Bài 1.**

**Câu 1.** Có bao nhiêu công đoạn chính trong quá trình phát triển phần mềm

**A.** 4  **B.** 7

**C.** 5 **D.** 3

**Câu 2.** Cho biết 2 loại tình huống điển hình cần thiết phải có nguồn nhân lực phát triển phần mềm.

**A.** Cơ quan chính phủ; Tổ chức doanh nghiệp muốn áp dụng công nghệ số

**B.** Những nhà phát triển phần mềm nâng cấp, bải trì,.. các chương trình máy móc; Cơ quan chính phủ

**C.** Trường học IT; Tổ chức doanh nghiệp muốn áp dụng công nghệ số

**D.** Những nhà phát triển phần mềm nâng cấp, bải trì,.. các chương trình máy móc; Tổ chức doanh nghiệp muốn áp dụng công nghệ số

**Câu 3.** Người theo nghề thiết kế và lập trình có những đặc điểm

**A.** Có kiến thức căn bản về lập trình; Khả năng giao tiếp tốt; Khả năng tự học và sáng tạo.

**B.** Kiên trì, đam mê; Tư duy logic và chính xác; Khả năng giao tiếp tốt khi làm việc nhóm; Khả năng tự học và sáng tạo.

**C.** Có kiến thức căn bản về lập trình; Tư duy logic và chính xác; Khả năng đọc hiểu tiếng Anh; Khả năng tự học và sáng tạo.

**D.** Kiên trì, đam mê; Tư duy logic và chính xác; Khả năng đọc hiểu tiếng Anh; Khả năng tự học và sáng tạo.

**Câu 4.** Đâu là game **KHÔNG** do nhà sản xuất Việt Nam sản xuất và phát hành

**A**. Metal Squad **B.** Flappy Bird

**C.** Blood Field **D.** Clash of Clans

**Câu 5.** Đâu là **KHÔNG** nền tảng âm nhạc nổi tiếng.

**A.** Spoify **B.** Youtube

**C.** Soundcloud **D.** Keeng.vn

**Câu 6.** IT là viết tắt của.

**A.** Internet Technology **B.** Internet Tester

**C.** Information Technology **D.** Information Tester

**Câu 7.** Theo thống kê từ TopDev, năm 2021 Việt Nam cần khoảng bao nhiêu nhân sự

**A.** 400.000 **B.** 500.000

**C.** 650.000 **D.** 190.000

**Câu 8.** Đâu **KHÔNG** phải là sàn thương mại điện tử.

**A.** Shopee **B.** Taobao

**C.** Tiki   **D.** Facebook

**Câu 9.** Chọn đáp án **ĐÚNG**  trong các ý kiến sau.

**A.** Phần mềm ứng dụng cần nâng cấp, chỉnh sửa để đáp ứng sự thay đổi mới của công nghệ số.

**B.** Sinh viên tốt nghiệp ngành công nghệ thông tin không có cơ hội tìm kiếm việc làm trong lĩnh vực tài chính.

**C.** Để thiết kế và lập trình cần rất giỏi Toán và thành thạo Tiếng Anh.

**D.** Công việc của lập trình viên là viết các dòng lệnh bằng một ngôn ngữ lập trình.

**Câu 10.** Theo thống kê từ TopDev, năm 2020 Việt Nam thiếu khoảng bao nhiêu nhân sự

**A.** 550.000   **B.** 110.000

**C.** 800.000   **D.** 950.000

***CHỦ ĐỀ E.***

**Bài 1.**

**Câu 1.** Sản phẩm số được tạo ra dựa trên

**A.** đồ họa AI, đồ họa raster  **B.** đồ họa Scrath, đồ họa vector

**C.** đồ họa vector, đồ họa raster   **D.** đồ họa AI, đồ họa Scrath

**Câu 2.** GIMP là viết tắt của cụm từ

**A.** Gnu Image Manipulation Program **B.** Google Image Manipulation

**C.** Gnu Information Manipulation Photoshop **D.** Gnu Information Manipu Photoshop

**Câu 3.** Các thành phần chính của màn hình làm việc GIMP.

**A.** Hệ thống thanh công cụ, hệ thống bảng chọn, bảng chỉ dẫn màu

**B.** Hệ thống bảng chọn, Toolbox, Các bảng quản lí lớp ảnh, kênh màu và đường dẫn

**C.** Hệ thống thanh công cụ, hệ thống bảng chọn, Các bảng quản lí lớp ảnh, kênh màu và đường dẫn

**D.** hệ thống bảng chọn, bảng chỉ dẫn màu, Toolbox.

**Câu 4.** Không gian màu là.

**A.** Color **B.** Color profile

**C.** Color fill    **D.** RGB

**Câu 5.** Có bao nhiêu cách tô màu.

**A.** 2 **B.** 3

**C.** 4    **D.** 5

**Câu 6.** Để tạo văn bản ta sử dụng công cụ .

**A.** Gradient **B.** Text

**C.** Bucket Fill    **D.** Bitmap

**Câu 7.** Em **KHÔNG** đồng ý với những phát biểu nào sau đây?

Trong phần mềm thiết kế đồ họa, ví dụ như phần mềm GIMP

**A.** Có bảng các công cụ thiết kế đồ họa, ví dụ như phần mềm GIMP

**B.** Có thể tô nền bằng một màu duy nhất hoặc tô bằng hai màu chuyển dần cho nhau.

**C.** Văn bản được tạo cũng có các thuộc tính định dạng cơ bản như. kiểu chữ, cỡ chữ, màu sắc.

**D.** Không thể mở nhiều tệp ảnh để lựa chọn và sao chép sang tệp ảnh đích

**Bài 2.**

**Câu 1.** Đảo ngược vùng chọn ta sử dụng lệnh

**A.** Shrink **B.** Select/None

**C.** Select/Invert    **D.** Grown

**Câu 2.** Co và giãn vùng chọn cũ ta sử dụng lệnh

**A.** Shrink hoặc Grown **B.** Select\None

**C.** Select/Invert    **D.** Delete

**Câu 3.** Bỏ vùng chọn bằng lệnh

**A.** Shrink hoặc Grown **B.** Select\None

**C.** Select/Invert    **D.** Delete

**Câu 4.** Có bao nhiêu chế độ thiết kế và chỉnh sửa Paths

**A.** 2 **B.** 3

**C.** 4    **D.** 5

**Câu 5.** Các chế độ chế độ thiết kế và chỉnh sửa đường dẫn

**A.** Uốn cong đoạn nối, Điều chỉnh tiếp tuyến của hình tròn, Di chuyển điểm cuối, Thêm điểm mốc

**B.** Uốn cong đoạn nối, Di chuyển điểm mốc, Thêm điểm mốc

**C.** Uốn cong đoạn nối, Điều chỉnh tiếp tuyến của đường cong, Di chuyển điểm mốc, Thêm điểm mốc

**D.** Điều chỉnh tiếp tuyến của đường cong, Di chuyển điểm mốc, Thêm điểm tiếp nối

**Câu 6.** Công cụ Paths có các chế độ

**A.** chế độ đồ họa, chế độ chỉnh sửa **B.** chế độ thiết kế, chế độ chỉnh sửa

**C.** chế độ lập trình, chế độ chỉnh sửa   **D.** chế độ đồ họa, chế độ chèn

**Câu 7.** Để chuyển đổi giữa đường dẫn và vùng chọn, ta sử dụng lệnh.

**A.** Select\From Path **B.** Stroke Path

**C.** Fill Path **D.** Design Path

**Bài 3.**

**Câu 1.** Kênh lưu độ trong suốt của tất cả các điểm ảnh

**A.** Kênh omega **B.** Kênh anpha

**C.** Kênh beta **D.** Kênh điểm ảnh

**Câu 2.** Công cụ tách ảnh

**A.** Rectangle Select **B.** Add Alpha Channel

**C.** Free Select **D.** Layer\Transparency

**Câu 3.** Độ trong suốt của điểm ảnh thể hiện ở

**A.** Độ phân giải **B.** Độ phân chia màu sắc

**C.** Độ rõ nét **D.** Độ phân bổ

**Câu 4.** Các thao tác cơ bản của kênh anpha

**A.** Thêm kênh anpha vào một lớp ảnh;

**B.** Chuyển kênh anpha của một lớp ảnh vào vùng chọn

**C.** Bỏ kênh anpha vào một lớp ảnh; Chuyển kênh anpha của một lớp ảnh ra khỏi vùng chọn

**D.** Thêm kênh anpha vào một lớp ảnh; Chuyển kênh anpha của một lớp ảnh vào vùng chọn

**Câu 5.** Em **KHÔNG** đồng ý với những phát biểu nào sau đây?

Trong phần mềm thiết kế đồ hoạ, ví dụ như phần mềm GIMP

**A.** Tách ảnh khỏi nền là loại bỏ lớp nền hay nói cách khác là tạo ra một lớp nền trong suốt

**B.** Việc chuyển kênh alpha của một lớp ảnh vào vùng chọn sẽ giúp chọn được các đối tượng trên lớp đó

**C.** Độ trong suốt của ảnh tỉ lệ thuận với mức độ nhìn rõ ảnh.

**D.** Sử dụng các kỹ thuật thiết kế và kênh alpha có thể tạo ra các sản phẩm đồ hoạ đơn giản như logo, áp phich hay poster, banner hoặc băng rôn.

**II. TỰ LUẬN**

**Bài 1. Viết** **chương trình tính và đưa ra màn hình tổng bình phương các số tự nhiên nhỏ hơn 10?**

S = 0

k = 1

while k\*k < 100:

S = S + k\*k

k = k + 1.

**Bài 2. Viết chương trình in toàn bộ dãy các số tự nhiên từ 1 đến 100 trên một hàng ngang.**

k = 0

while k < 100:

k = k + 1

print(k, end = " ")

**Bài 3. Cho danh sách A gồm n phần tử có kiểu nguyên. Viết chương trình thực hiện các yêu cầu sau:**

**a) Liệt kê các số chẵn có trong danh sách A**

**b) Tính và đưa ra màn hình tổng các số là bội của 3 có trong danh sách**

a=[]

n=int(input("nhap so phan tu cua mang"))

for i in range(n):

x=int(input("nhap phan tu thu"+str(i+1)))

a=a+[x]

**a)**

for i in range(len(a)):

if a[i]%2==0:

print(a[i])

**b)**

s==0

for i in range(len(a)):

if a[i]%3==0:

s=s+a[i]

print(s)

**Bài 4: Nhập một xâu kí tự S từ bàn phím rồi kiểm tra xem xâu S có chứa xâu con “10” không?**

S= input(“Nhập xâu kí tự bất kì: ”)

s10= “10”

if s10 in S:

print(“Xâu gốc có chứa xâu ‘10’”)

else:

print(“Xâu gốc không chứa xâu ‘10’”)

**Bài 5.  Cho trước xâu kí tự S bất kì. Viết đoạn chương trình có chức năng sau:**

**a) Đếm số các kí tự là chữ số trong S.**

**b) Đếm số các kí tự là chữ cái tiếng Anh trong S.**

**a)**

s=str(input(“Nhap xau”))

count = 0

for ch in S:

 if "0" <= ch <= "9":

  count = count + 1

print(count)

**b)**

s=str(input(“Nhap xau”))

count = 0

for ch in S:

 if "a" <= ch <= "z" or "A" <= ch <= "Z":

  count = count + 1

print(count)

---------------HẾT----------------