

## **ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP MÔN TIN HỌC 10 - KNTT -HK 1- NĂM HỌC 2023-2024**

### **MÁY TÍNH VÀ XÃ HỘI TRI THỨC ..**

#### **Thông tin và xử lí thông tin**

1. Thông tin và dữ liệu
2. Đơn vị lưu trữ dữ liệu
3. Lưu trữ, xử lý và truyền thông bằng thiết bị số

#### **Vai trò của thiết bị thông minh và tin học đối với xã hội .**

1. Thiets bị thông minh
2. Các thành tựu của tin học

### **MẠNG MÁY TÍNH VÀ INTERNET**

#### **Mạng máy tính trong cuộc sống hiện đại**

1. mạng LAN và Internet
2. Vai trò của Internet
3. Điện toán đám mây
4. Kết nối vạn vật

#### **An toàn trên không gian mạng**

1. Một số nguy cơ trên mạng
2. Phân mềm độc hại

### **ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ**

#### **Ứng xử trên môi trường số. Nghĩa vụ tôn trọng bản quyền**

1. Những vấn đề về đạo đức, pháp luật và văn hóa
2. Một số quy định pháp lý với người dùng trên mạng

### **ỨNG DỤNG TIN HỌC.**

#### **Phần mềm thiết kế đồ họa .**

1. Thiết kế đồ họa
2. Phần mềm đồ họa
3. Các đối tượng đồ họa của hình vẽ

#### **Bổ sung các đối tượng đồ họa ...**

1. Đối tượng hình khối
2. Thiết lập màu tô, màu vẽ và tô màu cho đối tượng
3. Các phép ghép đối tượng đồ họa

#### **Làm việc với đối tượng đường và văn bản**

1. Làm quen với đối tượng dạng đường
2. Sử dụng công cụ tinh chỉnh đường
3. Đối tượng văn bản

#### **Hoàn thiện hình ảnh đồ họa**

### **Bài tập minh họa (40 câu hỏi trắc nghiệm)**

### **Câu hỏi minh họa ( 40 câu hỏi trắc nghiệm)**

**Câu 1.** Thông tin khi đưa vào máy tính, chúng đều được biến đổi thành dạng chung đó là:

**A.** Văn bản.

- B. Âm thanh.
- C. Hình ảnh.
- D. Dây bit.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: D**

Thông tin khi đưa vào máy tính, chúng đều được biến đổi thành dạng chung là các dây bit để máy tính có thể nhận biết và xử lý được. Máy tính truy cập tới bộ nhớ theo từng nhóm bit.

**Câu 2.** Quá trình xử lý thông tin gồm các bước nào?

- A. Tiếp nhận dữ liệu, xử lý dữ liệu, đưa ra kết quả.
- B. Tiếp nhận thông tin, xử lý thông tin, đưa ra kết quả.
- C. Tiếp nhận thông tin, chuyển thành dữ liệu, tính toán dữ liệu, đưa ra kết quả.
- D. Cả ba đáp án đều sai.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: A**

Trong tin học, dữ liệu là thông tin được đưa vào máy tính để máy tính có thể nhận biết và xử lý được. Trong máy tính, xử lý thông tin chính là xử lý dữ liệu. Quá trình xử lý thông tin gồm ba bước: tiếp nhận dữ liệu, xử lý dữ liệu, đưa ra kết quả.

**Câu 3.** Thông tin là gì?

- A. Các văn bản và số liệu.
- B. Tất cả những gì mang lại cho chúng ta hiểu biết.
- C. Văn bản, hình ảnh, âm thanh.
- D. Hình ảnh, âm thanh.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: B**

Thông tin là tất cả những gì mang lại cho chúng ta hiểu biết, thông tin gắn với quá trình nhận thức.

**Câu 4.** Chọn câu đúng trong các câu sau:

- A. 1MB = 1024KB.
- B. 1PB = 1024 GB.
- C. 1ZB = 1024PB.
- D. 1Bit = 1024B.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: A**

1MB = 210KB = 1024KB

**Câu 5.** Chọn nhóm từ thích hợp điền vào đoạn sau: Ngành tin học gắn liền với..... và .....máy tính điện tử.

- A. Tiêu thụ, sự phát triển.
- B. Sự phát triển, tiêu thụ.
- C. Sử dụng, tiêu thụ.
- D. Sự phát triển, sử dụng.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: D**

Ngành tin học gắn liền với sự phát triển và sử dụng máy tính điện tử để nghiên cứu cấu trúc, tính chất, phương pháp thu thập, lưu trữ, tìm kiếm, biến đổi, truyền thông tin.

**Câu 6.** Loại công cụ nào gắn liền với nền văn minh thông tin?

- A. Máy phát điện.
- B.** Máy tính điện tử.
- C. Đồng hồ.
- D. Động cơ hơi nước.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: B**

Nhắc đến máy tính điện tử là người ta nghĩ ngay tới những khả năng tuyệt vời của nó mang lại cho con người như lưu trữ và xử lý thông tin một cách nhanh gọn, chính xác... Vì vậy nền văn minh thông tin luôn gắn liền với máy tính điện tử.

**Câu 7.** Trong những tình huống nào sau đây, máy tính thực thi công việc tốt hơn con người?

- A. Khi dịch một tài liệu.
- B.** Khi thực hiện một phép toán phức tạp.
- C. Khi chuẩn đoán bệnh.
- D. Khi phân tích tâm lý một con người.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: B**

Các công việc con người có thể làm tốt hơn máy tính là khi phân tích tâm lý một con người, chuẩn đoán bệnh, dịch một tài liệu. Vì vậy máy tính thực thi công việc tốt hơn con người là khi thực hiện một phép toán phức tạp.

**Câu 8.** Đặc thù của ngành tin học là gì?

- A. Quá trình nghiên cứu và ứng dụng các công cụ tính toán.
- B.** Quá trình nghiên cứu và xử lý thông tin một cách tự động.
- C.** Quá trình nghiên cứu và triển khai các ứng dụng không tách rời việc phát triển và sử dụng máy tính điện tử.
- D. Quá trình nghiên cứu và xử lý thông tin.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: C**

Mỗi một ngành khoa học đều có một số đặc thù riêng. Trong đó, đặc thù của ngành tin học là quá trình nghiên cứu và triển khai các ứng dụng không tách rời việc phát triển và sử dụng máy tính điện tử.

**Câu 9.** Tin học là một ngành khoa học vì đó là ngành:

- A.** Có nội dung, mục tiêu, phương pháp nghiên cứu riêng.
- B.** Được sinh ra trong nền văn minh thông tin.
- C. Sử dụng máy tính điện tử.

D. Nghiên cứu máy tính điện tử.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: A**

Tin học là một ngành khoa học vì giống như các ngành khoa học khác nó cũng có nội dung, mục tiêu, phương pháp nghiên cứu riêng.

**Câu 10.** Phạm vi sử dụng của internet là?

A. Chỉ trong gia đình.

B. Chỉ trong cơ quan.

C. Chỉ ở trên máy tính và điện thoại.

D. Toàn cầu.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: D**

Phạm vi sử dụng của internet là toàn cầu.

**Câu 11.** Điện thoại thông minh được kết nối internet bằng cách nào?

A. Qua dịch vụ 3G, 4G, 5G.

B. Kết nối gián tiếp qua wifi.

C. Cả 3 phương án kia.

D. Kết nối thông qua thiết bị thông minh khác .

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: C**

Điện thoại thông minh được kết nối internet qua dịch vụ 3G, 4G, 5G hoặc kết nối gián tiếp qua wifi.

**Câu 12.** Mạng cục bộ viết tắt là gì?

A. LAN.

B. WAN.

C. MCB.

D. Không có ký tự viết tắt.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: A**

Mạng cục bộ viết tắt là LAN.

**Câu 13.** Internet có lợi ích đối với các hoạt động nào sau đây?

A. Giải trí.

B. Bảo vệ sức khỏe.

C. Học tập, làm việc, giao tiếp.

D. Cả 3 ý trên.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: D**

Internet có lợi ích đối với các hoạt động giải trí, bảo vệ sức khỏe, học tập, làm việc, giao tiếp, ....

**Câu 14.** Trong thực tế, IoT có thể ứng dụng trong lĩnh vực nào?

A. Smart home.

B. Smart car.

C. Smart watch

**D.** Tất cả các đáp án trên.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: D**

Trong thực tế, IoT có thể ứng dụng trong nhiều lĩnh vực như smart home, smart car, smart watch, ...

**Câu 15.** Khi truy cập mạng, mọi người có thể bị kẻ xấu lợi dụng, ăn cắp thông tin hay không?

**A.** Có.

**B.** Không.

**C.** Tùy trường hợp.

**D.** Không thể.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: A**

Khi truy cập mạng, mọi người có thể bị kẻ xấu lợi dụng, ăn cắp thông tin.

**Câu 16.** Biện pháp nào bảo vệ thông tin cá nhân **không** đúng khi truy cập mạng?

**A.** Không ghi chép thông tin cá nhân ở nơi người khác có thể đọc.

**B.** Giữ máy tính không nhiễm phần mềm gián điệp.

**C.** Cảnh trọng khi truy cập mạng qua wifi công cộng.

**D.** Đăng tải tất cả thông tin cá nhân lên mạng cho mọi người cùng biết.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: D**

Đăng tải tất cả thông tin cá nhân lên mạng cho mọi người cùng biết là biện pháp bảo vệ thông tin cá nhân không đúng khi truy cập mạng.

**Câu 17.** Quá trình thiết kế các thông điệp truyền thông bằng hình ảnh; giải quyết vấn đề thông qua sự kết hợp hình ảnh, kiểu chữ với ý tưởng để truyền tải thông tin đến người xem gọi là?

**A.** Thiết kế ảnh.

**B.** Thiết kế quảng cáo.

**C.** Thiết kế ý tưởng.

**D.** Thiết kế đồ họa.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: D**

Quá trình thiết kế các thông điệp truyền thông bằng hình ảnh; giải quyết vấn đề thông qua sự kết hợp hình ảnh, kiểu chữ với ý tưởng để truyền tải thông tin đến người xem gọi là thiết kế đồ họa.

**Câu 18.** Có mấy loại đồ họa cơ bản?

**A.** 2.

**B.** 3.

**C.** 4.

**D.** 5.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: A**

Có 2 loại đồ họa cơ bản: Điểm ảnh, vector.

**Câu 19.** Trong đồ họa vector, hình ảnh được xác định theo:

- A. đường nét.
- B. đường thẳng.
- C. chấm ảnh.
- D. điểm ảnh.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: A**

Trong đồ họa vector, hình ảnh được xác định theo đường nét, mỗi một đường có điểm đầu và điểm cuối.

**Câu 20.** Phần mềm nào **không** là phần mềm đồ họa?

- A. Adobe Photoshop.
- B. GIMP.
- C. Inkscape.
- D. Word.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: D**

Word là phần mềm soạn thảo văn bản.

**Câu 21.** Để thêm các đối tượng có sẵn trên hộp công cụ trong Inkscape cần thực hiện theo mấy bước?

- A. 2.
- B. 3.
- C. 4.
- D. 5.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: B**

3 bước là:

- Chọn công cụ
- Chỉnh tùy chọn
- Xác định vị trí và kéo thả chuột.

**Câu 22.** Có thể tạo tệp mới trong Inkscape bằng cách nào?

- A. Lệnh File/New.
- B. Tổ hợp phím Ctrl + N.
- C. Cả A và B.
- D. Tổ hợp phím Ctrl + O.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: C**

Có 2 cách tạo tệp mới trong Inkscape.

- Cách 1: Vào File → New
- Cách 2: Nhấn tổ hợp phím Ctrl + N.

**Câu 23.** W, H là viết tắt của thuộc tính nào của hình chữ nhật?

- A. Chiều rộng, chiều dài.
- B. Bán kính.
- C. Cung.
- D. Góc của điểm đầu và điểm cuối.

**Hướng dẫn giải thích đáp án:** Đáp án đúng là: A

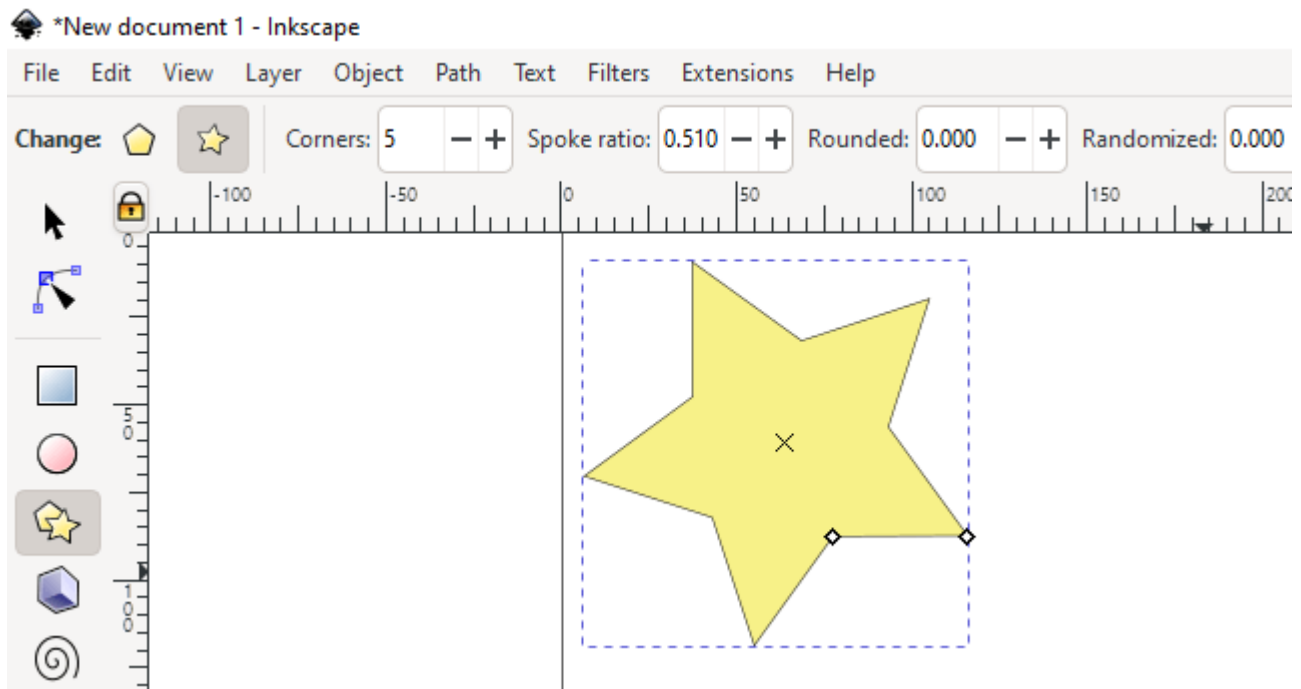
W, H là viết tắt của thuộc tính chiều rộng, dài của hình chữ nhật.

**Câu 24.** Thuộc tính Spoke ratio có ở hình nào?

- A. Hình vuông.
- B. Hình chữ nhật.
- C. Hình elip.
- D. Hình sao.

**Hướng dẫn giải thích đáp án:** Đáp án đúng là: D

Thuộc tính Spoke ratio chỉ có ở hình sao.



**Câu 25.** Đâu không là thuộc tính của hình sao trong Inkscape?

- A. Corners.
- B. Rounded.
- C. Spoke Ratio.
- D. Start, End.

**Hướng dẫn giải thích đáp án:** Đáp án đúng là: D

Start, End là thuộc tính của hình tròn, elip.

Stroke?

- A. Fill.

- B. Stroke paint.
- C. Stroke style.
- D. Cả A và B.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: C**

Để xác định đường viền của đối tượng dạng nét đứt, cần chọn trang Stroke Style trong hộp thoại Fill and Stroke.

**Câu 26.** Phép cắt cho phép thực hiện như thế nào đối với đối tượng?

- A. Cắt hình lớp dưới thành các phần bởi giao điểm giao ở viền hình lớp trên.
- B. Cắt hình lớp trên thành các phần bởi giao điểm giao ở viền hình lớp dưới.
- C. Cắt hình lớp dưới và hình lớp trên.
- D. Không cắt hình.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: A**

Phép cắt cho phép cắt hình lớp dưới thành các phần bởi giao điểm giao ở viền hình lớp trên.

**Câu 27.** Cần ít nhất bao nhiêu điểm để xác định một đường thẳng?

- A. 3.
- B. 4.
- C. 5.
- D. 2.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: D**

Cần ít nhất 2 điểm để xác định một đường thẳng.


**Câu 28.** Có mấy bước vẽ đối tượng đường?

- A. 2.
- B. 3.
- C. 4.
- D. 5.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: C**

Có 4 bước vẽ đối tượng đường.

Bước 1: Chọn công cụ Pen  trên hộp công cụ.

Bước 2: Chọn kiểu  trên thanh điều khiển thuộc tính để tạo đường cong.

Bước 3: Nháy chuột để đặt các điểm neo trên hình vẽ.

Bước 4: Kết thúc bằng cách nhấn phím Enter hoặc nháy đúp chuột tại vị trí neo cuối cùng.

**Câu 29.** Chọn từ còn thiếu trong câu sau: Khi nối các đoạn thẳng hoặc đoạn cong với nhau ta thu được đường cong ... hơn.

- A. đơn giản.



- B. phức tạp.
- C. cong.
- D. thẳng.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: B**

Khi nối các đoạn thẳng hoặc đoạn cong với nhau ta thu được đường cong phức tạp hơn.

**Câu 30.** Muốn đặt văn bản theo đường đã có, ta dùng lệnh gì?

- A. File/ Put on Path.
- B. Text/ Put the Path.
- C. Text/ Put in Path.
- D. Text/ Put on Path.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: D**

Muốn đặt văn bản theo đường đã có, ta dùng lệnh Text/ Put on Path.

**Câu 31.** Trong Inkscape ta có thể tinh chỉnh đối tượng đường dựa vào:

- A. Điểm neo.
- B. Điểm chỉ hướng.
- C. Đường chỉ hướng.
- D. Cả ba yếu tố trên.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: D**

Trong Inkscape ta có thể tinh chỉnh đối tượng đường dựa vào điểm neo, điểm chỉ hướng và đường chỉ hướng.

**Câu 32.** Đơn vị đo lường thông tin cơ sở là:

- A. Bit.
- B. GHz.
- C. GB.
- D. Byte.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: A**

Đơn vị đo lường thông tin cơ bản là bit. Ngoài ra còn có các đơn vị đo thông tin khác như: B, KB, MB, GB, TB, PB.

**Câu 33.** Bản chất quá trình mã hóa thông tin?

- A. Chuyển dãy hệ nhị phân về hệ đếm khác.
- B. Đưa thông tin vào máy tính.
- C. Chuyển thông tin về bit nhị phân.
- D. Nhận dạng thông tin.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: B**

Mã hoá thông tin là quá trình đưa thông tin vào máy tính để lưu trữ, xử lý được thông tin, thông tin phải biến đổi thành dãy bit.

**Câu 34.** Hãy chọn phương án ghép đúng: Mã hóa thông tin thành dữ liệu là quá trình...

- A. Chuyển thông tin bên ngoài thành thông tin bên trong máy tính.
- B.** Chuyển thông tin về dạng mà máy tính có thể xử lý được.
- C. Chuyển thông tin về dạng mã ASCII.
- D. Thay đổi hình thức biểu diễn để người khác không hiểu được.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: B**

Để máy tính có thể xử lý được thông tin thì cần phải có một quá trình, đó là mã hóa thông tin thành dữ liệu, mà dữ liệu này phải là loại dữ liệu máy tính có thể xử lý được.

**Câu 35.** Phát biểu nào dưới đây về khả năng của máy tính là phù hợp nhất?

- A. Lập trình và soạn thảo văn bản.
- B. Công cụ xử lý thông tin.
- C. Giải trí.
- D.** Tất cả phương án kia.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: D**

Khả năng của máy tính là:

- + Giải trí như nghe nhạc, chơi game, xem phim...
- + Công cụ xử lý thông tin: nhập xuất, lưu trữ, tìm kiếm thông tin...
- + Lập trình và soạn thảo văn bản.

**Câu 36.** Phát biểu nào dưới đây là sai?

- A.** Máy tính tốt là máy tính nhỏ, gọn và đẹp.
- B. Máy tính ra đời làm thay đổi phương thức quản lí và giao tiếp trong xã hội.
- C. Các chương trình trên máy tính ngày càng đáp ứng được nhiều ứng dụng thực tế và dễ sử dụng hơn.
- D. Giá thành máy tính ngày càng hạ nhưng tốc độ, độ chính xác của máy tính ngày càng cao.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: A**

Máy tính tốt là máy tính nhỏ, gọn và đẹp là sai vì tiêu chuẩn chính để đánh giá máy tính tốt là tốc độ, độ chính xác, dung lượng bộ nhớ và chất lượng màn hình.

**Câu 37.** Tin học là một ngành khoa học vì đó là ngành:

- A.** Có nội dung, mục tiêu, phương pháp nghiên cứu riêng.
- B. Được sinh ra trong nền văn minh thông tin.
- C. Sử dụng máy tính điện tử.
- D. Nghiên cứu máy tính điện tử.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: A**

Tin học là một ngành khoa học vì giống như các ngành khoa học khác nó cũng có nội dung, mục tiêu, phương pháp nghiên cứu riêng.

**Câu 38.** Những ưu việt của máy tính điện tử là gì?

- A. Các máy tính có thể liên kết với nhau thành một mạng và các mạng máy tính tạo ra khả năng thu thập và xử lý thông tin rất tốt.
- B. Máy tính có thể lưu trữ một lượng lớn thông tin trong một không gian rất hạn chế.
- C. Máy tính có thể làm việc liên tục không nghỉ.
- D.** Cả 3 phương án kia.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: D**

Trong quá trình hoạt động, các máy tính có thể liên kết với nhau thành một mạng và các mạng máy tính tạo ra khả năng thu thập và xử lý thông tin rất tốt, và có thể lưu trữ một lượng lớn thông tin trong một không gian rất hạn chế.

**Câu 39.** Theo em, hạn chế lớn nhất của máy tính hiện nay là gì?

- A. Khả năng lưu trữ còn thấp so với nhu cầu.
- B. Giá thành vẫn còn đắt so với đời sống hiện nay.
- C. Kết nối mạng internet còn chậm.
- D.** Chưa khả năng tư duy toàn diện như con người.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: D**

Dù xử lý được nhiều thông tin nhưng máy tính không thể có khả năng tư duy toàn diện như con người.

**Câu 40.** Mạng LAN có phạm vi địa lí.... mạng WAN.

- A. Lớn hơn.
- B.** Bé hơn.
- C. Bằng.
- D. Bằng hoặc lớn hơn.

**Hướng dẫn giải thích đáp án: Đáp án đúng là: B**

Mạng LAN có phạm vi địa lí bé hơn mạng WAN.