**ĐỀ ÔN TẬP KIẾN THỨC TIN HỌC 10 TUẦN 11**

Câu 1: Khi biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối, hình thoi có ý nghĩa gì?

**A.** thể hiện các phép tính toán;

**B.** thể hiện các thao tác nhập, xuất dữ liệu;

**C.** quy định trình tự thực hiện các thao tác;

**D.** thể hiện thao tác so sánh;

**Câu 2:** Thuật toán có những tính chất nào?

**A.** tính xác định, tính liệt kê, tính đúng đắn;

**B.** tính dừng, tính liệt kê, tính đúng đắn;

**C.** tính xác định, tính liệt kê, tính dừng;

**D.** tính dừng, tính xác định, tính đúng đắn;

**Câu 3:** Tính xác định của thuật toán có nghĩa là:

**A.** Sau khi thực hiện một thao tác thì có đúng một thao tác xác định để được thực hiện tiếp theo;

**B.** Thuật toán phải kết thúc sau một số hữu hạn lần thực hiện các thao tác;

**C.** Sau khi thực hiện một thao tác thì hoặc là thuật toán kết thúc, hoặc là có đúng một thao tác xác định để được thực hiện tiếp theo;

**D.** Sau khi thuật toán kết thúc, ta phải nhận được Output cần tìm;

**Câu 4:** Input của bài toán giải hệ phương trình bậc nhất tổng quát  là:

**A.** a, b, c, m, n, p; **B.** a, b, c, m, n, p, x, y;

**C.** m, n, p, x, y; **D.** a, b, c, x, y;

**Câu 5:** Khi dùng máy tính để giải bài toán, ta cần quan tâm đến hai yếu tố nào?

**A.** đưa vào máy thông tin gì (Output) và cần lấy ra thông tin gì (Input);

**B.** đưa vào máy thông tin gì (Inbut) và cần lấy ra thông tin gì (Outbut);

**C.** đưa vào máy thông tin gì (Input) và cần lấy ra thông tin gì (Output);

**D.** đưa vào máy thông tin gì (Outbut) và cần lấy ra thông tin gì (Inbut);

**Câu 6:** Khi phát biểu nội dung của một bài toán, ta cần trình bày rõ:

**A.** Mối quan hệ giữa Input và Output của bài toán đó;

**B.** Thuật toán để giải bài toán đó;

**C.** Input, Output và thuật toán để giải bài toán đó;

**D.** Input, Output và mối quan hệ giữa Input và Output của bài toán đó;

**Câu 7:** Mọi bài toán đều có thuật toán để giải

**A.** Sai **B.** Đúng

**Câu 8:** Có thể có nhiều thuật toán để giải một bài toán

**A.** Sai **B.** Đúng

**Câu 9:** Có thuật toán giải được mọi bài toán

**A.** Đúng **B.** Sai

**Câu 10:** Ta có thể dùng ngôn ngữ tự nhiên để mô tả thuật toán

**A.** Đúng **B.** Sai

**Câu 11:** Thiết kế thuật toán là một hoạt động trí óc khó khăn và không có thuật toán cho công việc thiết kết thuật toán.

**A.** Sai **B.** Đúng

**Câu 12:** Thông tin ban đầu đưa vào máy tính để giải một bài toán gọi là Input

**A.** Đúng **B.** Sai

**Câu 13:** Ta chỉ có thể dùng sơ đồ khối để mô tả thuật toán

**A.** Sai **B.** Đúng

**Câu 14:** Khi biết thuật toán nào đó, ta chỉ có thể giải được bài toán tương ứng với một bộ dữ liệu Input

**A.** Đúng **B.** Sai

**Câu 15:**  Xây dựng thuật toán là bước quan trọng nhất để giải một bài toán trên máy tính

1. Đúng **B.** Sai

**Câu 16**: Nút lệnh Trắc nghiệm Tin học 10 trên thanh công cụ định dạng dùng để?

A. Chọn cỡ chữ

B. Chọn màu chữ

C. Chọn kiểu gạch dưới

D. Chọn Font (phông chữ)

**Câu 17**: Để thay đổi cỡ chữ của một nhóm kí tự đã chọn. Ta thực hiện lệnh Format → Font … và chọn cỡ chữ trong ô:

A. Font Style

B. Font

C. Size

D. Small caps

**Câu 18**: Để định dạng chữ đậm cho một nhóm kí tự đã chọn. Ta cần dùng tổ hợp phím nào dưới đây?

A. Ctrl + I

B. Ctrl + L

C. Ctrl + E

D. Ctrl + B

**Câu 19**: Để định dạng trang, ta cần thực hiện lệnh:

A. File→ Page Setup…

B. Edit → Page Setup…

C. File → Print Setup…

D. Format → Page Setup…

**Câu 20**: Các lệnh định dạng văn bản được chia thành các loại sau:

A. Định dạng kí tự

B. Định dạng đoạn văn bản

C. Định dạng trang

D. Cả A, B và C

**Câu 21**: Một số thuộc tính định dạng kí tự cơ bản gồm có:

A. Phông (Font) chữ

B. Kiểu chữ (Type)

C. Cỡ chữ và màu sắc

D. Cả ba ý trên đều đúng

**Câu 22**: Để định dạng cụm từ “Việt Nam” thành “**Việt Nam**”, sau khi chọn cụm từ đó ta cần dùng tổ hợp phím nào dưới đây?

A. Ctrl+U

B. Ctrl+I

C. Ctrl+E

D. Ctrl+B

**Câu 23**: Nút lệnh Trắc nghiệm Tin học 10 trên thanh công cụ dùng để:

A. Căn lề giữa cho đoạn văn bản

B. Căn lề trái cho đoạn văn bản

C. Căn đều hai bên cho đoạn văn bản

D. Căn lề phải cho đoạn văn bản

**Câu 24**: Để gạch dưới một từ hay cụm từ, sau khi chọn cụm từ đó, ta thực hiện:

A. Nháy vào nút lệnh Trắc nghiệm Tin học 10 trên thanh công cụ

B. Nhấn tổ hợp phím Ctrl+I

C. Nhấn tổ hợp phím Ctrl+B

D. Nháy vào nút lệnh Trắc nghiệm Tin học 10 trên thanh công cụ

**Câu 25:** Một số thuộc tính định dạng kí tự cơ bản gồm có:

A. Phông (Font) chữ

B. Kiểu chữ (Type)

C. Cỡ chữ và màu sắc

D. Cả ba ý trên đều đúng