|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **TRƯỜNG THCS**

|  |
| --- |
| **Đề chính thức** |

 | **KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ II** **NĂM HỌC 2023 - 2024****MÔN TIN HỌC 8***Thời gian: 45 phút (Không kể thời gian giao đề)* |

**I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7 điểm)**

***Khoanh tròn vào đáp án trước câu trả lời đúng nhất, mỗi câu đúng được 0,25 điểm***

**Câu 1:** Đầu trang trong văn bản còn được gọi là gì?

A. Border B. Toppage C. Header D. Homepage

**Câu 2:** Chân trang trong văn bản còn được gọi là gì?

A. Footer B. Bottomer C. Comment D. Textbox

**Câu 3:** Từ nào còn thiếu trong chỗ trống:

*Đầu trang và chân trang là phần ….. với văn bản.*

A. riêng biệt B. kết hợp C. đối xứng D. bổ sung

**Câu 4:** Đầu trang và chân trang **không** thể chứa nội dung gì dưới đây

A. Tên tác giả B. Hình ảnh tác giả

C. Video về tác giả D. Không thể chứa cả ba nội dung trên

**Câu 5: Không** thể lựa chọn đặt số trang ở vị trí nào sau đây của văn bản:

A. Đầu trang, giữa B. Bên trong lề trái

C. Cuối trang, bên trái D. Có thể đặt ở cả ba vị trí trên

**Câu 6:** Phương án nào sau đây là **sai:**

A. Đánh số trang giúp người đọc biết độ dài của văn bản (nhìn số trang cuối)

B. Đánh số trang, cùng với mục lục, giúp người đọc dễ dàng tìm thấy các phần cụ thể của văn bản.

C. Đánh số trang cho phép trích dẫn một trang cụ thể của văn bản

D. Phần mềm soạn thảo văn bản không có chức năng đánh số trang tự động.

**Câu 7:** Phương án nào sau đây là **đúng:**

A. Văn bản trên trang chiếu càng chi tiết, đầy đủ các tốt

B. Văn bản trên trang chiếu cần ngắn gọn, súc tích

C. Sử dụng càng nhiều màu sắc cho văn bản trên trang chiếu càng giúp người nghe tập trung

D. Sử dụng càng nhiều loại phông chữ cho văn bản trên trang chiếu càng tốt

**Câu 8:** Từ nào còn thiếu trong chỗ trống:

*Nên chọn màu văn bản có độ tương phản ….. với màu nền*

A. thấp B. bằng C. xấp xỉ D. cao

**Câu 9:** Các bài trình chiếu về chủ đề lễ hội, giải trí nên sử dụng gam màu gì?

A. Gam màu lạnh B. Gam màu trung tính

C. Gam màu nóng D. Gam màu nhạt

**Câu 10:** Bản mẫu trong phần mềm trình chiếu còn có tên là gì?

A. Sample B. Form C. Pattern D. Template

**Câu 11:** Bản mẫu có thể chứa những gì?

A. bố cục B. màu sắc C. hiệu ứng D. Tất cả các phương án

**Câu 12:** Đâu **không** phải là một trong những tác dụng chính của bản mẫu:

A. Giúp bài trình chiếu có giao diện thống nhất

B. Giảm dung lượng bài trình chiếu

C. Giúp bài trình chiếu trở nên chuyên nghiệp hơn

D. Tiết kiệm thời gian thiết kế

**Câu 13:** Một bài văn bản có 4 trang. Nếu muốn thêm một đầu trang cho cả bài đó, em sẽ phải thực hiện mấy lần thao tác thêm đầu trang:

A. 1 lần B. 2 lần C. 3 lần D. 4 lần

**Câu 14:** Một văn bản có 4 trang. Nếu em thêm vào chân trang đầu tiên nội dung “Lớp 6A” thì trang cuối cùng sẽ tự động xuất hiện nội dung gì?

A. Lớp 6A B. Lớp 6D C. Lớp 9A D. Không xuất hiện gì cả

**Câu 15:** Để thực hiện đánh số trang cho văn bản, em cần thực hiện thao tác nào?

A. Home/Page Number B. Insert/Page Number

C. Design/Page Number D. View/Page Number

**Câu 16:** Để thực hiện đánh số trang cho bài trình chiếu, em cần thực hiện thao tác nào

A. Home/Slide Number B. Insert/Slide Number

C. Insert/Header&Footer/Slide Number D. Cả B và C đều đúng

**Câu 17:** Cửa sổ Page Number Format được cài đặt như hình dưới đây có nghĩa là gì?



A. Số trang được đánh từ số 1 B. Số trang được đánh từ số 3

C. Chỉ trang 1, 2, 3 được đánh số trang D. Tất cả đều sai

**Câu 18:** Tùy chọn nào dưới đây giúp cập nhật ngày trình bày một cách tự động?



A. Update automatically B. Fixed  C. Slide Number D. Footer

**Câu 19:** Đâu là điểm khác nhau giữa bản mẫu với mẫu định dạng?

A. Bản mẫu thiết kế sẵn hình nền

B. Bản mẫu có chứa màu sắc, phông chữ.

C. Bản mẫu có chứa hiệu ứng động

D. Bản mẫu thiết kế sẵn bố cục

**Câu 20:** Để tìm kiếm một bản mẫu mới, em thực hiện thao tác nào trước tiên?

A. File/Open B. File/New C. File/Inport D. File/Save as

**Câu 21:** Để đưa đường dẫn tới một video vào trang chiếu, em thực hiện thao tác gì?

A. Nháy chuột chọn một đối tượng, chọn Open/Links

B. Nháy chuột chọn một đối tượng, chọn Insert/Links

C. Nháy chuột chọn một đối tượng, chọn Open/Video

D. Nháy chuột chọn một đối tượng, chọn Insert/Video

**Câu 22:** Tệp bản mẫu của phần mềm trình chiếu có phần mở rộng là gì?

A. .pptx B. .pptm C. .ppsx D. .potx

**Câu 23:** Đâu **không phải** là cách để mô tả một thuật toán

A. Liệt kê bằng ngôn ngữ tự nhiện B. Viết một bài luận

C. Viết chương trình để máy tính hiểu và thực hiện được D. Dùng sơ đồ khối

**Câu 24:** Để nhân vật di chuyển theo hình vuông, cần phải sửa câu lệnh nào trong đoạn chương trình dưới đây



A. Câu lệnh “Khi bấm vào ” B. Câu lệnh “Lặp lại 4”

C. Câu lệnh “di chuyển 60 bước” D. Câu lệnh “Xoay 120 độ”

**Câu 25:** Để dừng việc vẽ hình ta sử dụng câu lệnh nào dưới đây

A.  B. 

C.  D. 

**Câu 26:** Đoạn chương trình dưới đây có chứa cấu trúc nào?



A. Cấu trúc tuần tự

B. Cấu trúc rẽ nhánh

C. Cấu trúc lặp

D. Cả A và C

**Câu 27:** Từ nào còn thiếu trong chỗ trống:

*………. là dãy các lệnh điều khiển máy tính thực hiện một thuật toán.*

A. Danh sách

B. Biểu thức

C. Chương trình

D. Bài toán

**Câu 28:** Cần chèn câu lệnh “Đợi 1 giây” vào vị trí nào trong đoạn chương trình dưới đây để điều khiển nhân vật dừng lại sau khi đi hết một cạnh của hình tam giác



A. Chèn ngay bên dưới câu lệnh “Khi bấm vào ”

B. Chèn ngay bên dưới câu lệnh “Lặp lại 3”

C. Chèn ngay bên dưới câu lệnh “xoay 120 độ”

D. Chèn ngay bên trên câu lênh “dừng lại kịch bản này”

**II. PHẦN THỰC HÀNH (3 điểm)**

**Câu 29 (1 điểm):** Soạn thảo, đánh số trang, đầu trang và chân trang để được văn bản như hình dưới:



Lưu tệp vào ổ đĩa D:\, thư mục KIỂM TRA GIỮA HỌC KỲ II với tên Câu 29\_Họ tên\_Lớp.docx (Ví dụ: Câu 29\_Nguyễn Tuệ Linh\_8A.docx)

**Câu 30 (1 điểm):** Từ nội dung của văn bản ở câu 29, sử dụng một bản mẫu sẵn có để tạo một bài trình chiếu gồm 6 trang (trang tiêu đề và các trang nội dung kế hoạch). Tìm kiếm các hình ảnh minh họa để chèn vào các trang.

Lưu tệp vào ổ đĩa D:\, thư mục KIỂM TRA GIỮA HỌC KỲ II với tên Câu 30\_Họ tên\_Lớp.pptx (Ví dụ: Câu 30\_Nguyễn Tuệ Linh\_8A.pptx)

**Câu 31 (1 điểm):** Tạo một chương trình điều khiển nhân vật chú mèo vẽ hình ngũ giác.

Lưu tệp vào ổ đĩa D:\, thư mục KIỂM TRA GIỮA HỌC KỲ II với tên Câu 31\_Họ tên\_Lớp.sb3 (Ví dụ: Câu 31\_Nguyễn Tuệ Linh\_8A.sb3)

Tài liệu được chia sẻ bởi Website VnTeach.Com

https://www.vnteach.com