

Trường: THPT Nguyễn Huệ
Tổ: Tin học

KIỂM TRA HỌC KÌ I
Môn học: Tin học; lớp: 10
Thời gian thực hiện: 1 tiết

Câu 1: Ảnh chụp là loại đồ họa nào?

- A. Đồ họa điểm ảnh
- B. Đồ họa vector
- C. Đồ họa raster
- D. Đồ họa 3D

Câu 2: Thanh chứa các lệnh thường dùng liên quan đến tệp tin, các lệnh tạo và biến đổi đối tượng được gọi là?

- A. Thanh bảng chọn
- B. Thanh điều khiển thuộc tính
- C. Thanh trạng thái
- D. Thanh thiết lập chế độ kết dính

Câu 3: Phần mềm nào sau đây **KHÔNG** phải là phần mềm tạo, chỉnh sửa hình vector:

- A. Adobe Photoshop
- B. Inkscape
- C. CorelDRAW
- D. Adobe illustrator

Câu 4: Trong Inkscape, ta lưu tệp bằng lệnh nào?

- A. File/Save
- B. File/New
- C. File/Open
- D. File/Exit

Câu 5: Công cụ  dùng để vẽ đối tượng gì?

- A. Hình đa giác, hình sao
- B. Hình tròn, hình elip
- C. Hình vuông, hình chữ nhật
- D. Văn bản

Câu 6: Để điều chỉnh bán kính hình tròn theo phương ngang ta tùy chỉnh thuộc tính nào trên thanh điều khiển thuộc tính?

- A. Rx
- B. Ry
- C. Start
- D. End

Câu 7: Nếu trên hình vẽ có sẵn 1 hình ngôi sao 5 cánh nhọn, em cần thay đổi tham số nào để các đỉnh ngôi sao trở nên cong?

- A. Rounded

- B. Corners
- C. Spoke ratio
- D. Randomized

Câu 8: Để thay đổi kiểu nét vẽ ta chọn trang nào trong hộp thoại Fill and Stroke?

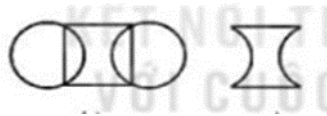
- A. Stroke Style
- B. Fill
- C. Stroke Paint
- D. Fill Style

Câu 9: Phép ghép hình nào dùng để vẽ đám mây như hình bên dưới?



- A. Phép hợp
- B. Phép hiệu
- C. Phép hiệu đối xứng
- D. Phép chia

Câu 10: Lệnh nào dùng để vẽ được hình bên dưới?



- A. Path/Difference
- B. Path/Union
- C. Path/Division
- D. Path/Cut Path

Câu 11: Nếu muốn tạo ra một đường cong gồm nhiều đoạn, công cụ nào là phù hợp nhất?

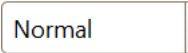
- A.
- B.
- C.
- D.

Câu 12: Biểu tượng trên thanh điều khiển thuộc tính có chức năng?

- A. Gộp điểm
- B. Thêm điểm
- C. Tách điểm
- D. Bỏ điểm

Câu 13: Hãy cho biết phát biểu nào sau đây là **SAI** khi làm việc với đoạn văn bản trong Inkscape?

- A. Trong một đoạn văn có nhiều chữ, ta có thể tô mỗi chữ bằng 1 màu khác nhau.
- B. Nếu đặt đoạn văn uốn lượn theo một đường, ta không thể thay đổi định dạng đó.
- C. Trong một đoạn văn có nhiều chữ, ta có thể tùy chỉnh để mỗi chữ độ cao thấp khác nhau.
- D. Ta có thể đặt đoạn văn theo một khuôn dạng nhất định.

Câu 14: Nút lệnh  có chức năng:

- A. Điều chỉnh kiểu chữ
- B. Điều chỉnh cỡ chữ
- C. Điều chỉnh phông chữ
- D. Điều chỉnh màu chữ

Câu 15: Muốn đặt văn bản theo đường đã có, ta chọn đối tượng văn bản và đối tượng đường, sau đó chọn lệnh:

- A. Text/Put on Path
- B. Text/Remove Manual Kerns
- C. Text/Remove from Path
- D. Text/Flow into Frame

Câu 16: NNLT Python ra mắt lần đầu năm:

- A. 1991
- B. 1989
- C. 1990
- D. 1992

Câu 17: Trong môi trường lập trình Python, để mở chế độ soạn thảo ta dùng lệnh:

- A. File/New File
- B. File/New
- C. File/Open
- D. File/Save

Câu 18: Phát biểu nào sau đây là đúng về chương trình dịch?

- A. Chương trình dịch là phần mềm để dịch các chương trình máy tính sang ngôn ngữ máy.
- B. Chương trình dịch là phần mềm để phát hiện lỗi của các chương trình máy tính.
- C. Chương trình dịch là phần mềm để phát hiện lỗi và thực hiện các chương trình máy tính do người sử dụng viết ra.
- D. Chương trình dịch là phần mềm để dịch các chương trình máy tính viết bằng ngôn ngữ bậc cao sang ngôn ngữ máy.

Câu 19: Hãy cho biết kết quả thực hiện của câu lệnh sau:

`>>>Print ("7.5+3", 3*4.5, "Tin học 10", 25)`

- A. 7.5+3 13.5 Tin học 10 25
- B. 10.5 13.5 Tin học 10 25
- C. 7.5+3, 13.5, Tin học 10, 25
- D. 10.5, 13.5, Tin học 10, 25

Câu 20: Tên biến nào sau đây là hợp lệ trong Python?

- A. _tuoi15
- B. tuổi15
- C. 15tuoi
- D. tuoi&15

Câu 21: Lệnh nào sau đây cho kết quả là số nguyên

- A. `x = (3**2) + 5//2`

B. $x = 5/2 + 3*2$

C. $x = "5/2+3*2"$

D. $x = (12-10/3)**2 - 1$

Câu 22: Biểu thức $x \frac{x}{(2a+b)^2}$ khi viết trong Python sẽ có dạng:

A. $x*x/(2*a+b)**2$

B. $x*x/((2*a+b)(2*a+b))$

C. $x*x/(2*a+b)*(2*a+b)$

D. $x*x/((2*a+b)(2*a+b))$

Câu 23: Cú pháp của lệnh gán:

A. $\langle \text{biến} \rangle = \langle \text{biểu thức} \rangle$

B. $\langle \text{biểu thức} \rangle = \langle \text{biến} \rangle$

C. $\langle \text{biến} \rangle == \langle \text{biểu thức} \rangle$

D. $\langle \text{biểu thức} \rangle == \langle \text{biến} \rangle$

Câu 24: Từ nào sau đây không phải từ khóa?

A. If

B. True

C. False

D. None

Câu 25: Sau các lệnh dưới đây, các biến a,b nhận giá trị bao nhiêu?

```
>>> a, b = 2, 3
```

```
>>> a, b = a + b, a - b
```

A. a = 5, b = -1

B. a = -1, b = 5

C. a = 5, b = 1

D. a = 3, b = 2

Câu 26: Sau các lệnh dưới đây, kết quả biểu thức là bao nhiêu?

```
>>> a, b, c = 2, 3, 4
```

```
>>> (a+b+c)(a+b-c)
```

A. Chương trình lỗi

B. 9

C. 6

D. 18

Câu 27: Câu lệnh sau đây sẽ in ra kết quả là gì?

```
>>> "10" + "0"*-2
```

A. '10'

B. '0.0010'

C. '0.10'

D. '1000'

Câu 28: Khi dùng lệnh input() để nhập dữ liệu thì cho kết quả thuộc kiểu dữ liệu gì?

A. Xâu kí tự

B. Kiểu số nguyên

C. Kiểu số thực

D. Tùy thuộc vào giá trị của dữ liệu nhập vào

Câu 29: Để kiểm tra kiểu dữ liệu của một biến ta dùng lệnh:

- A. type()
- B. int()
- C. float()
- D. class()

Câu 30: Lệnh nào sau đây trả về kiểu dữ liệu số nguyên:

- A. int(15.25)
- B. str(15.25)
- C. float(15.25)
- D. type(15.25)

Câu 31: Lệnh nào sau đây **KHÔNG** thực hiện được trong Python:

- A. int ("17+23")
- B. str ("17+23")
- C. int (17+23)
- D. str (17+23)

Câu 32: Câu lệnh nào sau đây dùng để nhập điểm của học sinh từ bàn phím:

- A. diem = float(input("Nhập điểm:"))
- B. diem = input("Nhập điểm:")
- C. diem = float(input("Nhập điểm:"))
- D. diem = float input("Nhập điểm:")

Câu 33: Cho biết kiểu dữ liệu của biến b sau khi thực hiện câu lệnh:

```
>>> b = 2 > 3
```

- A. bool
- B. True
- C. Fale
- D. complex

Câu 34: Em hãy cho biết đoạn chương trình sau cho kết quả gì?

```
x = "Python là "  
y = "ngôn ngữ lập trình"  
print (x + y)
```

- A. Python là ngôn ngữ lập trình
- B. Python là ngôn ngữ lập trình
- C. Python là ngôn ngữ lập trình
- D. Chương trình báo lỗi

Câu 35: Em hãy cho biết đoạn chương trình sau cho kết quả gì?

```
x = 1  
y = "2"  
z = 3  
sum = x + z  
sum = sum **2**3  
print (sum)
```

- A. 1024

B. 65536

C. 256

D. 4096

Câu 36: Biểu thức nào sau đây cho giá trị là True?

A. $125\%5 == 0$

B. $111//5 != 20$ or $20\%3 != 0$

C. $12/5 > 3$ and $6\%2 == 0$

D. $\text{not}(2 ** 3 < 45/5)$

Câu 37: Khi thực hiện câu lệnh if dạng đủ, khối lệnh 2 được thực hiện khi nào?

A. Khi biểu thức điều kiện sai.

B. Khi biểu thức điều kiện đúng.

C. Khi thực hiện xong khối lệnh 1.

D. Khi câu lệnh trước if kết thúc.

Câu 38: Cú pháp câu lệnh if nào sau đây là đúng:

A. if <điều kiện>:
 <khối lệnh 1>

 else:
 <khối lệnh 2>

B. If <điều kiện>
 <khối lệnh 1>

 else:
 <khối lệnh 2>

C. if <điều kiện>:
 <khối lệnh 1>

 else
 <khối lệnh 2>

D. if <điều kiện>:
 <khối lệnh 1>

 else:
 <khối lệnh 2>

Câu 39: Điền biểu thức điều kiện đúng vào chỗ trống:

Năm n là năm nhuận nếu giá trị n thỏa mãn điều kiện: n chia hết cho 400 hoặc n chia hết cho 4 đồng thời không chia hết cho 100.

```
n=int(input("Nhập số năm: "))
```

```
    if .....
```

```
        print(n,"là năm nhuận")
```

```
    else:
```

```
        print(n,"không là năm nhuận")
```

A. $n\%400==0$ or $(n\%4==0$ and $n\%100!=0)$

B. $n//400==0$ or $(n\%4==0$ and $n\%100!=0)$

C. $n\%400!=0$ or $(n\%4==0$ and $n\%100!=0)$

D. $n//400!=0$ or $(n\%4==0$ and $n\%100!=0)$

Câu 40: Điền câu lệnh biểu thức điều kiện đúng vào chỗ trống:

Chương trình nhập số tự nhiên n từ bàn phím và thông báo số n là số chẵn hay số lẻ.

```
n = int(input("Nhập số tự nhiên n:"))
```

```
.....
```

```
    print(n, " là số chẵn")
```

```
else:
```

```
    print(n, "là số lẻ")
```

A. if n % 2 == 0:

B. if n // 2 == 0:

C. if n% 2 != 0:

D. if n // 2 != 0: