

ĐỀ THI CUỐI KHÓA: NHẬP MÔN LẬP TRÌNH (PYTHON APP BASIC)

Thời gian làm bài: 90 phút

Hình thức: Trắc nghiệm & Tự luận

PHẦN I: TRẮC NGHIỆM (40 Câu - 4 Điểm)

A. Lập trình Python Cơ bản (20 Câu)

Câu 1: Đây là cách khai báo biến đúng trong Python?

- A. `var x = 5;`
B. `int x = 5;`
C. `x = 5`
D. `dim x = 5`

Câu 2: Hàm nào dùng để xuất dữ liệu ra màn hình?

- A. `input()`
B. `print()`
C. `write()`
D. `output()`

Câu 3: Kết quả của phép tính `10 // 3` là gì?

- A. `3.33`
B. `3`
C. `1`
D. `3.0`

Câu 4: Kiểu dữ liệu của giá trị `"Hello World"` là gì?

- A. `int`
B. `float`
C. `str`
D. `bool`

Câu 5: Để nhập dữ liệu từ bàn phím, ta dùng hàm nào?

- A. `scan()`
B. `get()`
C. `read()`
D. `input()`

Câu 6: Kết quả của biểu thức `True and False` là gì?

- A. `True`
B. `False`
C. `None`
D. `Error`

Câu 7: Cú pháp `if` nào sau đây là đúng?

- A. `if x > 5 then:`
- B. `if (x > 5) {`
- C. `if x > 5:`
- D. `if x > 5;`

Câu 8: Vòng lặp `for i in range(3): print(i)` sẽ in ra các số nào?

- A. 1, 2, 3
- B. 0, 1, 2
- C. 0, 1, 2, 3
- D. 1, 2

Câu 9: Để chuyển đổi chuỗi `"123"` thành số nguyên, ta dùng hàm nào?

- A. `str()`
- B. `float()`
- C. `int()`
- D. `num()`

Câu 10: Toán tử nào dùng để kiểm tra hai giá trị có bằng nhau không?

- A. `=`
- B. `==`
- C. `===`
- D. `!=`

Câu 11: Trong câu lệnh `if-elif-else`, phần `else` được thực thi khi nào?

- A. Khi điều kiện `if` đúng.
- B. Khi tất cả các điều kiện `if` và `elif` đều sai.
- C. Luôn luôn được thực thi.
- D. Khi điều kiện `elif` đúng.

Câu 12: Kết quả của `2 ** 3` là bao nhiêu?

- A. 6
- B. 5
- C. 8
- D. 9

Câu 13: Vòng lặp nào thường được dùng khi chưa biết trước số lần lặp?

- A. `for`
- B. `while`
- C. `do-while`
- D. `repeat`

Câu 14: Ký tự nào dùng để bắt đầu một chú thích (comment) trong Python?

- A. `//`
- B. `/*`
- C. `#`
- D. `--`

Câu 15: Danh sách (List) trong Python được bao quanh bởi dấu gì?

- A. `()`
- B. `{}`
- C. `[]`
- D. `<>`

Câu 16: `len("Python")` trả về giá trị bao nhiêu?

- A. 5
- B. 6
- C. 7
- D. 0

Câu 17: Từ khóa nào dùng để thoát khỏi vòng lặp ngay lập tức?

- A. `continue`
- B. `pass`
- C. `exit`
- D. `break`

Câu 18: `range(1, 5)` tạo ra dãy số nào?

- A. 1, 2, 3, 4, 5
- B. 1, 2, 3, 4
- C. 0, 1, 2, 3, 4
- D. 2, 3, 4

Câu 19: Biến `x = 5, y = "5"`. Biểu thức `x + y` sẽ gây ra lỗi gì?

- A. `SyntaxError`
- B. `TypeError`
- C. `ValueError`
- D. `NameError`

Câu 20: Hàm `type()` dùng để làm gì?

- A. In giá trị biến.
- B. Nhập giá trị biến.
- C. Kiểm tra kiểu dữ liệu của biến.
- D. Xóa biến.

B. Web Cơ bản (HTML/CSS) (20 Câu)

Câu 21: HTML là viết tắt của từ gì?

- A. Hyper Text Markup Language
- B. High Tech Modern Language
- C. Hyperlink and Text Markup Language
- D. Home Tool Markup Language

Câu 22: Thẻ nào dùng để tạo tiêu đề lớn nhất?

- A. `<h6>`
- B. `<head>`

- C. `<h1>`
- D. `<header>`

Câu 23: Thẻ nào dùng để xuống dòng?

- A. `<lb>`
- B. `<break>`
- C. `
`
- D. `<hr>`

Câu 24: Thuộc tính nào dùng để chèn đường dẫn ảnh trong thẻ ``?

- A. `href`
- B. `link`
- C. `src`
- D. `url`

Câu 25: Thẻ `<a>` dùng để làm gì?

- A. Chèn ảnh
- B. Tạo liên kết (link)
- C. Tạo đoạn văn
- D. In đậm chữ

Câu 26: Cấu trúc cơ bản của một file HTML bao gồm những thẻ chính nào?

- A. `<html>`, `<body>`, `<footer>`
- B. `<html>`, `<head>`, `<body>`
- C. `<head>`, `<body>`, `<script>`
- D. `<header>`, `<main>`, `<footer>`

Câu 27: CSS là viết tắt của từ gì?

- A. Creative Style Sheets
- B. Computer Style Sheets
- C. Cascading Style Sheets
- D. Colorful Style Sheets

EVO E

Câu 28: Để chọn một phần tử có `id="header"`, ta dùng selector nào trong CSS?

- A. `.header`
- B. `*header`
- C. `#header`
- D. `header`

Câu 29: Để chọn tất cả các thẻ `<p>`, ta dùng selector nào?

- A. `.p`
- B. `#p`
- C. `p`
- D. `all-p`

Câu 30: Thuộc tính nào dùng để thay đổi màu chữ?

- A. `background-color`
- B. `font-color`

- C. `text-color`
- D. `color`

Câu 31: Thuộc tính `font-size` dùng để làm gì?

- A. Thay đổi kiểu font (Arial, Times...)
- B. Thay đổi kích thước chữ
- C. In đậm chữ
- D. In nghiêng chữ

Câu 32: Để căn giữa nội dung văn bản, ta dùng thuộc tính nào?

- A. `text-align: center;`
- B. `align: center;`
- C. `font-align: center;`
- D. `justify-content: center;`

Câu 33: Thẻ nào dùng để tạo danh sách không có thứ tự (dấu chấm tròn)?

- A. ``
- B. ``
- C. ``
- D. `<dl>`

Câu 34: Thuộc tính `background-color` dùng để làm gì?

- A. Đổi màu chữ
- B. Đổi màu viền
- C. Đổi màu nền
- D. Đổi ảnh nền

Câu 35: Trong CSS, `margin` là gì?

- A. Khoảng cách giữa nội dung và viền (bên trong).
- B. Khoảng cách giữa viền và các phần tử khác (bên ngoài).
- C. Độ dày của viền.
- D. Chiều rộng của phần tử.

EVO E

Câu 36: Thẻ `<div>` thường được dùng để làm gì?

- A. Tạo tiêu đề.
- B. Tạo liên kết.
- C. Nhóm các phần tử lại để định dạng (tạo khối).
- D. Chèn video.

Câu 37: Để in đậm văn bản trong HTML, ta dùng thẻ nào?

- A. `<i>`
- B. `<u>`
- C. `` hoặc ``
- D. `<bold>`

Câu 38: Selector `.menu` sẽ chọn các phần tử nào?

- A. Các phần tử có `id="menu"`
- B. Các phần tử có `class="menu"`

C. Thẻ <menu>

D. Tất cả các phân tử

Câu 39: Cú pháp CSS nào sau đây là đúng?

A. `body {color: black;}`

B. `{body: color=black;}`

C. `body: color=black;`

D. `body {color = black;}`

Câu 40: Thuộc tính `padding` là gì?

A. Khoảng cách bên ngoài viền.

B. Khoảng cách từ nội dung đến viền (vùng đệm).

C. Độ rộng của phân tử.

D. Màu sắc của viền.

PHẦN II: TỰ LUẬN - WEB (HTML/CSS) (3 Điểm)

Đề bài: Tạo một "Danh thiếp cá nhân online" (Profile Card) đơn giản.

Yêu cầu:

1. HTML:

- Sử dụng thẻ `<div>` để tạo khung bao quanh danh thiếp.
- Có thẻ `<h1>` hoặc `<h2>` hiển thị Tên của bạn.
- Có thẻ `<p>` giới thiệu ngắn gọn về bản thân (Ví dụ: "Học viên lập trình", "Yêu thích công nghệ").
- (Tùy chọn) Một thẻ `` (bạn có thể dùng link ảnh placeholder như <https://via.placeholder.com/150>).

2. CSS:

- Đặt màu nền (`background-color`) cho danh thiếp.
- Căn giữa nội dung (`text-align: center`).
- Thêm đường viền (`border`) và bo góc (`border-radius`) cho danh thiếp đẹp hơn.
- Đổi màu chữ (`color`) sao cho dễ đọc.

PHẦN III: TỰ LUẬN - LẬP TRÌNH PYTHON (2 Điểm)

Đề bài: Viết chương trình "Tính tiền đi chợ".

Yêu cầu:

- Nhập vào tên món hàng (Ví dụ: "Táo").
- Nhập vào số lượng (số nguyên).
- Nhập vào đơn giá (số nguyên hoặc số thực).
- Tính **Thành tiền** = Số lượng * Đơn giá.
- Nếu **Thành tiền** lớn hơn 100.000 VNĐ, in ra thông báo: "Bạn được giảm giá 10%!". Tính lại số tiền phải trả sau khi giảm.
- In ra màn hình kết quả cuối cùng: "Tổng tiền phải trả cho [Tên món] là: ..."

PHẦN IV: CÂU HỎI SÁNG TẠO (1 Điểm)

Đề bài: Hãy sử dụng sự trợ giúp của AI (ChatGPT, Gemini, Copilot...) hoặc tự viết để tạo ra một sản phẩm nhỏ thú vị.

- **Lựa chọn 1 (Python):** Vẽ một bức tranh ý nghĩa với thư viện turtle.
- **Lựa chọn 2 (Web):** Lập trình một trò chơi (có cách chơi sáng tạo) ở trên Web với html, css, js.

Yêu cầu nộp: Chép đoạn code bạn đã làm vào bài thi và ghi chú ngắn gọn ý tưởng của bạn.