

NGÂN HÀNG CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM THIẾT KẾ WEB

Phần 1: Ngôn Ngữ HTML

1. Từ HTML là từ viết tắt của từ nào?
 - a. Hyperlinks and Text Markup Language
 - b. Home Tool Markup Language
 - c. Hyper Text Markup Language**
 - d. Tất cả đều sai
2. Ai (tổ chức nào) tạo ra Web standards?
 - a. The World Wide Web Consortium**
 - b. Microsoft
 - c. Netscape
 - d. Tất cả đều sai.
3. Đây là tag tạo ra tiêu đề web kích cỡ lớn nhất.
 - a. <heading>
 - b. <h1>**
 - c. <h6>
 - d. <head>
4. Đây là tag để xuống dòng trong web?
 - a. <lb>
 - b.
**
 - c. <break>
5. Đây là tag tạo ra màu nền của web?
 - a. <body color="yellow">
 - b. <body bgcolor="yellow">**
 - c. <background>yellow</background>
6. Đây là tag tạo ra chữ in đậm
 - a. **
 - b. <bold>
 - c. <bld>
 - d. <bb>
7. Đây là tag tạo ra chữ in nghiêng
 - a. <ij>
 - b. <italics>
 - c. <i>**
8. Đây là tag tạo ra liên kết (links) trong web
 - a. W3Schools.com
 - b. <a>http://www.w3schools.com
 - c. W3Schools**
 - d. W3Schools.com
9. Đây là tag tạo ra liên kết đến email?
 - a.
 - b. **
 - c. <mail>xxx@yyy</mail>
 - d. <mail href="xxx@yyy">
10. Làm sao để khi click chuột vào link thì tạo ra cửa sổ mới?
 - a.
 - b.
 - c. **
11. Đây là những tag dành cho việc tạo bảng?
 - a. <table><tr><td>**
 - b. <thead><body><tr>
 - c. <table><head><tfoot>
 - d. <table><tr><tt>
12. Đây là tag căn lề trái cho nội dung 1 ô trong bảng

- a. <tdleft>
 - b. <td valign="left">
 - c. <td align="left">**
 - d. <td leftalign>
13. Đây là tag tạo ra 1 danh sách đứng đầu bằng số
- a.
 - b. <list>
 - c. **
 - d. <dl>
14. Đây là tag tạo ra 1 danh sách đứng đầu bởi dấu chấm?
- a. <list>
 - b. **
 - c.
 - d. <dl>
15. Tag nào tạo ra 1 checkbox?
- a. <check>
 - b. <input type="check">
 - c. <checkbox>
 - d. <input type="checkbox">**
16. Tag nào tạo ra 1 text input field?
- a. <textfield>
 - b. <textinput type="text">
 - c. <input type="text">**
 - d. <input type="textfield">
17. Tag nào tạo ra 1 drop-down list?
- a. <select>**
 - b. <list>
 - c. <input type="dropdown">
 - d. <input type="list">
18. Tag nào tạo ra 1 text area?
- a. <input type="textbox">
 - b. <textarea>**
 - c. <input type="textarea">
19. Tag nào dùng để chèn 1 hình vào web?
- a. <image src="image.gif">
 - b. image.gif
 - c. **
 - d.
20. Tag nào dùng để tạo hình nền cho web?
- a. <body background="background.gif">**
 - b. <background img="background.gif">
 - c.
-

Phần 2: Ngôn Ngữ JavaScript

1. JavaScript là ngôn ngữ xử lý ở:
 - a. **Client**
 - b. Server
 - c. Server/client
 - d. Không có dạng nào.
2. Javascript là ngôn ngữ thông dịch hay biên dịch
 - a. Thông dịch
 - b. **Biên dịch**
 - c. Cả hai dạng
 - d. Không có dạng nào ở trên
3. Phương thức viết chương trình của Javascript như thế nào?
 - a. Viết riêng một trang
 - b. Viết chung với HTML
 - c. **Cả hai dạng**
 - d. Không có dạng nào.
4. Javascript là ngôn ngữ kịch bản có dấu được mã nguồn không?
 - a. **Không dấu được vì các kịch bản chạy ở client.**
 - b. Dấu được vì chương trình hoạt động độc lập với trình duyệt
 - c. Hai phát biểu đều sai.
5. JavaScript được bắt đầu bằng?
 - a. **<script> ...</script>**
 - b. <Javascript> ...<Javascript>
 - c. <java> </java>
 - d. Tất cả các dạng trên.
6. Javascript có các dạng biến?
 - a. **Number, String, Boolean**
 - b. Number, Integer, char
 - c. Number, String, Boolean, Null
 - d. Tất cả các loại trên.
7. Trong Javascript hàm parseInt() dùng để làm gì?
 - a. Chuyển một chuỗi thành số
 - b. **Chuyển một chuỗi thành số nguyên**
 - c. Chuyển một chuỗi thành số thực
 - d. Chuyển một số nguyên thành một chuỗi
8. Trong Javascript hàm parseFloat() dùng để làm gì?
 - a. Chuyển một chuỗi thành số
 - b. **Chuyển một chuỗi thành số thực**
 - c. Chuyển một chuỗi thành số nguyên
 - d. Chuyển một số nguyên thành một chuỗi
9. Lệnh **prompt** trong Javascript để làm gì?
 - a. **Hiện một thông báo nhập thông tin**
 - b. Hiện một thông báo dạng yes, No
 - c. Cả hai dạng trên
 - d. Không có lệnh nào đúng
10. Trong Javascript sự kiện Onload thực hiện khi:
 - a. **Khi bắt đầu chương trình chạy**
 - b. Khi click chuột
 - c. Khi kết thúc một chương trình
 - d. Khi di chuyển chuột qua.
11. Trong Javascript sự kiện OnUnload thực hiện khi nào?
 - a. Khi bắt đầu chương trình chạy
 - b. Khi click chuột
 - c. **Khi kết thúc một chương trình**

- d. Khi di chuyển chuột qua.
12. Trong Javascript sự kiện Onblur thực hiện khi nào?
- Khi một đối tượng trong form mất focus.**
 - Khi một đối tượng trong form có focus
 - Khi di chuyển con chuột qua form.
 - Khi click chuột vào nút lệnh
13. Trong Javascript sự kiện OnMouseOver thực hiện khi nào?
- Khi một đối tượng trong form mất focus.
 - Khi một đối tượng trong form có focus
 - Khi di chuyển con chuột qua một đối tượng trong form.**
 - Khi click chuột vào nút lệnh
14. Trong Javascript sự kiện Onclick thực hiện khi nào?
- Khi một đối tượng trong form mất focus.
 - Khi một đối tượng trong form có focus
 - Khi click chuột vào một đối tượng trong form.**
 - Khi click chuột vào nút lệnh
15. Trong Javascript sự kiện Onchange thực hiện khi nào?
- Khi một đối tượng trong form mất focus.
 - Khi một đối tượng trong form có focus
 - Xảy ra khi giá trị của một trường trong form được người dùng thay đổi
 - Khi click chuột vào nút lệnh
16. Trong Javascript đoạn mã sau cho ra kết quả gì?
- ```
<script>
function kiểmtra(){
window.open("http://www.vnn.vn","Chao");
}
</script>
</head>
<body onload ="kiểmtra()"></body>
```
- Khi chạy thì một trang khác (VNN) được hiện ra .**
  - Không chạy được vì sai
  - Khi kết thúc thì một site khác hiện ra
  - Hiện một trang vnn duy nhất.
17. Hoi16. Thẻ <input type="text" ...> dùng để làm gì?
- Tạo một ô text để nhập dữ liệu**
  - Tạo một ô password
  - Tạo một cùng có nhiều cột nhiều dòng
  - Tất cả các ý trên
18. Thẻ <input type="Password" ...> dùng để làm gì?
- Tạo một ô text để nhập dữ liệu
  - Tạo một ô password**
  - Tạo một cùng có nhiều cột nhiều dòng
  - Tất cả các ý trên
19. Thẻ <textarea rows= cols = ...></texterea> dùng để làm gì?
- Tạo một ô text để nhập dữ liệu
  - Tạo một ô password
  - Tạo một cùng có nhiều cột nhiều dòng**
  - Tất cả các ý trên
20. Thẻ <input type="Submit" ...> dùng để làm gì?
- Tạo một ô text để nhập dữ liệu
  - Tạo một nút lệnh dùng để gửi tin trong form đi
  - Tạo một cùng có nhiều cột nhiều dòng**
  - Tất cả các ý trên
21. Thẻ <input type="Radio" ...> dùng để làm gì?

- a. Tạo một ô text để nhập dữ liệu
  - b. Tạo một nhóm đối tượng chọn nhưng chọn duy nhất**
  - c. Tạo một cùng có nhiều cột nhiều dòng
  - d. Tất cả các ý trên
22. Thẻ <input type="checkbox" ...> dùng để làm gì?
- a. Tạo một ô text để nhập dữ liệu
  - b. Tạo một nhóm đối tượng chọn được nhiều đối tượng**
  - c. Tạo một cùng có nhiều cột nhiều dòng
  - d. Tất cả các ý trên
23. Thẻ <input type="button" ...> dùng để làm gì?
- a. Tạo một ô text để nhập dữ liệu
  - b. Tạo một nút lệnh lên trên form**
  - c. Tạo một cùng có nhiều cột nhiều dòng
  - d. Tất cả các ý trên
24. Lệnh lặp for có dạng như thế nào?
- a. For ( biến = Giá trị đầu, Điều kiện, Giá trị tăng)**
  - b. For ( biến = Giá trị đầu, Giá trị tăng, điều kiện)
  - c. For ( biến = Điều kiện, Giá trị tăng Giá trị cuối)
  - d. Tất cả các dạng trên.
25. Vòng lặp While là dạng vòng lặp?
- a. Không xác định và xét điều kiện rồi mới lặp**
  - b. Không xác định và lặp rồi mới xét điều kiện
  - c. Cả hai dạng trên
  - d. Không tồn tại dạng nào ở trên.
26. Vòng lặp (Do.. while) là dạng vòng lặp?
- a. Không xác định và xét điều kiện rồi mới lặp
  - b. Không xác định và lặp rồi mới xét điều kiện**
  - c. Cả hai dạng trên
  - d. Không có dạng nào.
27. Lệnh break kết hợp với vòng for dùng để?
- a. Ngưng vòng for nếu gặp lệnh này**
  - b. Không có ý nghĩa trong vòng lặp
  - c. Nhảy đến một tập lệnh khác
  - d. Không thể kết hợp được.
28. Hàm alert() dùng để làm gì?
- a. Dùng để hiện một thông.**
  - b. Dùng để hiện một thông báo nhập
  - c. Dùng để chuyển đổi số sang chữ
  - d. Tất cả các dạng trên.
29. Thẻ <Frameset cols> </frameset>
- a. Dùng để chia trang web ra nhiều phần theo cột**
  - b. Dùng để chia trang web ra nhiều phần theo dòng
  - c. Tất cả dạng trên
  - d. Không có ý nào ở trên.
30. Thẻ <Frameset rows > </frameset>
- a. Dùng để chia trang web ra nhiều phần theo cột
  - b. Dùng để chia trang web ra nhiều phần theo dòng**
  - c. Tất cả dạng trên
  - d. Không có ý nào ở trên.
31. Thẻ <Frame src=" duong dan ">
- a. Dùng để chèn ảnh
  - b. Dùng để lấy dữ liệu từ một trang khác
  - c. Tất cả dạng trên**
  - d. Không có ý nào ở trên.

### Phần 3: Ngôn Ngữ CSS

1. CSS là viết tắt của?
  - a. Creative Style Sheets
  - b. Computer Style Sheets
  - c. Cascading Style Sheets**
  - d. Colorful Style Sheets
2. Muốn liên kết xHTML với 1 file định nghĩa CSS ta dùng dòng nào sau đây?
  - a. <style src="mystyle.css">
  - b. <stylesheet>mystyle.css</stylesheet>
  - c. <link rel="stylesheet" type="text/css" href="mystyle.css">**
  - d. Tất cả các câu trên đều sai.
3. Đặt dòng liên kết với file CSS ở vùng nào trong file xHTML?
  - a. In the <body> section
  - b. In the <head> section**
  - c. At the top of the document
  - d. At the end of the document
4. Tag nào định nghĩa CSS ở ngay trong file xHTML?
  - a. <css>
  - b. <script>
  - c. <style>**
  - d. Tất cả các câu trên đều sai.
5. Thuộc tính nào định nghĩa CSS ngay trong 1 tag?
  - a. Font
  - b. Class
  - c. Style**
  - d. Styles
6. Dòng nào tuân theo đúng cú pháp của CSS?
  - a. body {color: black}**
  - b. {body;color:black}
  - c. body:color=black
  - d. {body:color=black(body)}
7. Dòng nào thể hiện đúng một comment (lời chú thích) trong CSS?
  - a. /\* this is a comment \*/**
  - b. // this is a comment //
  - c. ' this is a comment
  - d. // this is a comment
8. Dòng nào dùng để thay đổi màu nền?
  - a. color:
  - b. bgcolor:
  - c. background-color:**
  - d. Tất cả các câu trên đều sai.
9. Làm thế nào thêm màu nền cho tất cả các phần tử <h1> ?
  - a. h1.all {background-color:#FFFFFF}
  - b. h1 {background-color:#FFFFFF}**
  - c. all.h1 {background-color:#FFFFFF}
  - d. Tất cả các câu trên đều sai.
10. Làm thế nào thay màu nền của chữ (text)?
  - a. text-color=
  - b. fgcolor:
  - c. color:**
  - d. text-color:
11. Thuộc tính nào thay đổi kích cỡ chữ?
  - a. font-style
  - b. font-size**

- c. text-style
  - d. text-size
12. Thuộc tính nào làm chữ trong tag p trở thành chữ đậm?
- a. {text-size:bold}
  - b. <p style="font-size:bold">
  - c. <p style="text-size:bold">
  - d. **p {font-weight:bold}**
13. Làm sao để hiển thị liên kết mà ko có gạch chân bên dưới?
- a. a {decoration:no underline}
  - b. a {text-decoration:no underline}
  - c. a {underline:none}
  - d. **a {text-decoration:none}**
14. Làm sao để mỗi từ trong 1 dòng đều viết hoa ở đầu từ?
- a. **text-transform:capitalize**
  - b. text-transform:uppercase
  - c. You can't do that with CSS
15. Làm sao để thay đổi font của mỗi phần tử?
- a. font=
  - b. f:
  - c. **font-family:**
  - d. Tất cả các câu trên đều sai.
16. Làm sao để tạo chữ đậm?
- a. **font-weight:bold**
  - b. style:bold
  - c. font:b
  - d. Tất cả các câu trên đều đúng
17. Làm thế nào để hiển thị viền 1 phần tử với kích thước đường viền như sau:
- The top border = 10 pixels  
The bottom border = 5 pixels  
The left border = 20 pixels  
The right border = 1pixel?
- a. border-width:5px 20px 10px 1px
  - b. border-width:10px 5px 20px 1px
  - c. **border-width:10px 1px 5px 20px**
  - d. border-width:10px 20px 5px 1px
18. Làm sao để thay đổi lề trái của một phần tử?
- a. **margin-left:**
  - b. text-indent:
  - c. margin:
  - d. indent:
19. Để định nghĩa khoảng trống giữa các cạnh (viền) của phần tử và nội dung, bạn sử dụng thuộc tính padding, có thể gán giá trị âm cho thuộc tính này không?
- a. **Yes**
  - b. No
20. Làm thế nào để hình ở đầu mỗi dòng của 1 list (danh sách) có hình vuông?
- a. type: 2
  - b. type: square
  - c. **list-type: square**
  - d. list-style-type: square

#### Phần 4: Macromedia Dreamweaver

1. Dreamweaver sử dụng giao thức gì để tải một site cục bộ lên web server?
  - a. HTTP
  - b. FTP**
  - c. SMTP
2. Dreamweaver cho phép làm việc với mấy cách trình bày tài liệu.
  - a. 2
  - b. 3**
  - c. 5
  - d. 4
3. Tính năng nào trong Dreamweaver cho phép hiển thị mã nguồn của tài liệu.
  - a. Code view**
  - b. Design view
  - c. Standard view
  - d. Layout view
4. Tính năng nào trong Dreamweaver cho phép hiển thị trực quan của tài liệu.
  - a. Code view
  - b. Design view**
  - c. Standard view
  - d. Layout view
5. Tính năng nào trong Dreamweaver cho phép hiển thị code và trực quan của tài liệu.
  - a. Code view
  - b. Design view
  - c. Combined view
  - d. Layout view**
6. Tính năng nào trong Dreamweaver cho phép thiết kế trang trong chế độ Design view (2).
  - a. Code view
  - b. Design view**
  - c. Standard view
  - d. Layout view
7. Ở chế độ thiết kế (Layout view), chúng ta có thể Insert Table hoặc Draw Layer.
  - a. True
  - b. False**
8. Phần mở rộng của flash movie là:
  - a. swt
  - b. gif
  - c. dwt
  - d. swf**
9. Phương thức nào dùng để thay đổi và cập nhật định dạng ngay lập tức:
  - a. Auto Styles
  - b. HTML Style
  - c. CSS style**
  - d. New style
10. Đường dẫn nào cung cấp địa chỉ URL đầy đủ (bao gồm cả giao thức) tới tài liệu được liên kết?
  - a. Root-relative
  - b. Document-relative
  - c. Absolute**
11. \_\_\_\_\_ dùng để chỉ định các thuộc tính cho các đối tượng như văn bản, đoạn văn, hình ảnh, ...
  - a. Property Inspector**
  - b. Insert panel
  - c. Objects panel
  - d. Code inspector



12. Trong Dreamweaver, panel nào cho phép ta hủy bỏ hoặc lặp lại những thao tác trong tài liệu hiện hành.

- a. **History**
- b. Launcher
- c. Property Inspector
- d. Code inspector

13. Các thao tác nào dùng để hủy bỏ những thao tác đã thực hiện trong tài liệu hiện hành.

- a. **Ctrl + Z**
- b. Ctrl + Y
- c. **Edit Undo**
- d. Repeating entries Edit

14. Các templates trong Dreamweaver được lưu với phần mở rộng là gì?

- a. css
- b. **dwt**
- c. html
- d. swf

15. Sao khi tạo một table, thực hiện thao tác nào sau đây để tạo thêm một hàng mới vào table.

- a. **Đưa con trỏ đến ô cuối cùng. Sau đó nhấn phím tab.**
- b. **Ctrl + M**
- c. **Table > Insert row. c. Modify**
- d. Insert > Table.

16. Theo mặc định, Dreamweaver hiển thị table với khoảng cách cellpadding\_\_\_\_\_ và cell spacing là:

- a. 0,0
- b. **1,2**
- c. 2,1
- d. 1,1

17. Layout cell có thể tồn tại bên ngoài layout table không?

- a. Đúng.
- b. **Sai.**

18. Layout table được tạo tự động bởi Dreamweaver có độ rộng của cửa sổ tài liệu.

- a. Đúng.
- b. **Sai.**

19. Các ô trong một layout table lồng nhau thì bị ràng buộc bởi các dòng và các cột của bảng bên ngoài.

- a. **Đúng.**
- b. Sai.

20. \_\_\_\_\_ là một thư viện tập hợp những thành phần của trang web, lưu trữ và tái sử dụng lại khi cần.

- a. Template
- b. **Library**
- c. Snippets
- d. css

21. \_\_\_\_\_ là một thư viện tập hợp những đoạn mã mà bạn có thể lưu trữ và tái sử dụng lại khi cần.

- a. Template
- b. Library
- c. **Snippet**
- d. css

22. \_\_\_\_\_ là một thư viện tập hợp các bản thiết kế hoặc một cấu trúc chuẩn được lưu trữ và có thể sử dụng được nhiều lần, dùng để tạo ra nhiều trang web có cùng hình thức trang trí.

- a. **Template**  
b. Library  
c. Snippets  
d. css
23. Dreamweaver lưu trữ những thông tin library item trong thư mục \_\_\_\_\_.  
a. Template  
b. **Library**  
c. css  
d. images
24. Dreamweaver quản lý các library trong panel nào?  
a. Code  
b. Snippets panel.  
c. **Assets panel**  
d. Site panel
25. Khi sao chép một library item đến một site mới thì những hình ảnh, liên kết trong một library item sẽ không được sao chép.  
a. **Đúng.**  
b. Sai.
26. Phần mở rộng của library item là:  
a. swf  
b. **lbi**  
c. dwt  
d. css
27. Những library item có thể cấu thành từ tất cả các thành phần nằm ở giữa thẻ head.  
a. Đúng.  
b. **Sai.**
28. Khi chúng ta thêm một library item vào một trang web, thì nội dung được chèn vào sẽ \_\_\_\_\_ đến library item.  
a. không tham chiếu  
b. **tham chiếu**
29. Để thêm nội dung của thư viện vào trang web mà nội dung sẽ không tham chiếu đến thư viện thì nhấn phím \_\_\_\_\_ trong khi kéo thông tin vào trang web.  
a. Alt  
b. Shift  
c. **Ctrl**  
d. F1
30. Chúng ta có thể lưu trữ những đoạn mã của server script (ASP, JSP, PHP,...) hay không?  
a. **Có.**  
b. Không.
31. Dreamweaver quản lý các snippet trong panel nào?  
a. Code  
b. **Snippets panel.**  
c. Assets panel  
d. Site panel
32. Dreamweaver hỗ trợ 2 cách chèn một snippet vào trang web là \_\_\_\_\_ và \_\_\_\_\_.  
a. design  
b. **code**  
c. wrap  
d. block
33. Mặc định thì khi thêm một library item vào trang web thì nó có tham chiếu đến library gốc hay không?

- a. Không
  - b. Có
34. Một ô giữ ảnh được gọi là \_\_\_\_\_.
- a. Image.
  - b. Rollover image.
  - c. Image Placeholder.**
35. Kiểu định dạng JPG sử dụng tối đa \_\_\_\_\_ bit màu.
- a. 8
  - b. 24**
  - c. 48
  - d. 16
36. Kiểu định dạng GIF sử dụng tối đa \_\_\_\_\_ bit màu.
- a. 8**
  - b. 24
  - c. 48
  - d. 16
37. Kiểu định dạng PNG sử dụng tối đa \_\_\_\_\_ bit màu.
- a. 8
  - b. 24
  - c. 48**
  - d. 16
38. \_\_\_\_\_ là một tập hợp các frame dùng để điều khiển sự hiển thị của các frame riêng lẻ để tạo nên một trang web.
- a. Frames
  - b. Frameset**
  - c. Trang web
39. Trong một frameset có ít nhất là \_\_\_\_\_ frame.
- a. 1
  - b. 3
  - c. 2**
  - d. 4
40. Dreamweaver quản lý các frame trong panel nào?
- a. Code
  - b. Snippets panel.
  - c. Assets panel
  - d. Frames panel**
41. Vùng không gian màu xanh của biểu tượng frameset trong Insert Bar trình bày trang tài liệu \_\_\_\_\_.
- a. khác.
  - b. hiện tại.
  - c. đã chuẩn bị sẵn.**
  - d. đã bị xóa bỏ.
42. Vùng không gian màu trắng của biểu tượng frameset trong Insert Bar trình bày trang tài liệu \_\_\_\_\_.
- a. khác.**
  - b. hiện tại.
  - c. đã chuẩn bị sẵn.
  - d. đã bị xóa bỏ.
43. Có mấy cách để tạo một frameset được định nghĩa trước.
- a. 1
  - b. 3
  - c. 2**
44. Có mấy cách để tạo một frame trong dreamweaver .

- a. 1
  - b. 3
  - c. 2**
  - d. 4
45. Ngoài cách tạo một frame được định nghĩa trước bằng cách sử dụng Insert bar. Chúng ta còn có thể sử dụng hộp thoại \_\_\_\_\_.
- a. New Document
  - b. New Frames **d. Frames panel.**
  - c. Frames catelory
46. Tạo một frameset mới, rồi được định nghĩa trước bằng cách dùng \_\_\_\_\_.
- a. Insert bar**
  - b. New Document**
  - c. New Frames
  - d. Frames panel.
47. Thuộc tính này quyết định frames có thanh trượt hay không có?
- a. Scr
  - b. Margin
  - c. Border
  - d. Scroll**
48. Các frame có đơn vị được thiết lập theo theo thứ tự sau.
- a. Pixels, Percent, Relative.**
  - b. Percent, Pixels, Relative.
  - c. Relative, Percent, Pixels.
  - d. Relative, Pixels, Percent.
49. Dreamweaver hỗ trợ thêm vào những đối tượng flash nào?
- a. Flash text.**
  - b. Flash button.**
  - c. Flash Movie
  - d. Một loại flash khác.
50. Dreamweaver hỗ trợ chỉnh sửa những loại flash nào?
- a. Flash text.**
  - b. Flash button.**
  - c. Flash Movie
  - d. Một loại flash khác.
51. Những đối tượng flash nào được cập nhật dựa trên những khuôn mẫu flash có sẵn.
- a. Flash text.
  - b. Flash button.**
  - c. Flash Movie
  - d. Một loại flash khác.
52. Những file có phần mở rộng \_\_\_\_\_ được tạo ra bằng chương trình soạn thảo, thiết kế flash và chúng có thể được chỉnh sửa bất cứ thời gian nào trong flash.
- a. swt
  - b. gif
  - c. fla**
  - d. swf
53. Thiết lập flash theo kiểu \_\_\_\_\_ sẽ hiển thị toàn bộ movie.
- a. Default (Show all)**
  - b. Exact Fit
  - c. No border
54. Khi chèn một đối tượng flash, Dreamweaver sử dụng \_\_\_\_\_ tag (đối với ActiveX control) và \_\_\_\_\_ tag (đối với Netscape Navigator plug-in) để cho kết quả tốt hơn trong tất cả mọi trình duyệt web.
- a. object, embed**
  - b. embed, object

- c. div, object
  - d. div, embed
55. Chúng ta có thể chuyển đổi bất kỳ file flash sang file có phần mở rộng .swf ?
- a. Đúng**
  - b. Sai.
56. Chọn phát biểu sai
- a. Jump Menu không cho phép liên kết đến địa chỉ email.**
  - b. Jump Menu là một đối tượng của form.
  - c. Jump Menu thực chất là đối tượng List/Menu có gắn kèm một số hàm của Javascript.
  - d. Khi xóa form bao quanh Jump Menu, đối tượng này vẫn hoạt động bình thường.
57. Tác dụng của thuộc tính Preload Images
- a. Load tất cả các hình lúc page load**
  - b. Chỉ load một số hình cần thiết lúc page
  - c. Không load bất kỳ hình nào, cho đến khi sự kiện được kích hoạt
  - d. Làm quá trình đổi hình khi sự kiện được kích hoạt diễn ra chậm hơn.
58. Các thành phần cơ bản của Table
- a. Rows, Columns, Cells**
  - b. Rows, Columns, Width.
  - c. Rows, Columns, Border
  - d. Rows, Columns, Cell spacing, Cell padding.
59. Chọn phát biểu sai
- a. Chỉ có trộn các ô lại với nhau với điều kiện, các ô cần trộn phải được chọn và phần diện tích được chọn tạo thành một hình chữ nhật.
  - b. Khi chọn một ô, chỉ có thể chọn split cell
  - c. Một lần sử dụng thao tác split cell chỉ có thể chia ô được chọn thành các dòng hoặc cột.
  - d. Có thể chọn cùng lúc hai thao tác merge cell và split cell**
60. Có thể xuất một phần của table ra một tập tin txt
- a. Đúng**
  - b. Sai
61. Chọn phát biểu đúng
- a. Chọn nút Clear Row Heights và Clear Column Widths để xóa tất cả các thuộc tính chiều rộng, chiều cao của tất cả các ô trong table.**
  - b. Hình nền của table có cơ chế stretch như hình nền của desktop.
  - c. Khi đã chọn hình nền của table, không thể chọn hình nền cho các ô trong table đó.
  - d. Độ dày lớn nhất của border table là 10.
62. Cellspacing: số pixel giữa những ô với nhau. Cellpadding: số pixel giữa nội dung ô và đường viền ô
- a. Đúng**
  - b. Sai
63. Mặc định, Cellspacing được hiểu ....pixel và Cellpadding được hiểu .... Pixel
- a. 2, 1
  - b. 2, 2
  - c. 2,1**
  - d. 1,1
64. Sử dụng Command Table để định dạng table, không thể chỉnh sửa các thuộc tính table
- a. Đúng
  - b. Sai**
65. Chọn phát biểu đúng
- a. Table định vị tuyệt đối và layer cũng định vị tuyệt đối
  - b. Table định vị tương đối và layer cũng định vị tương đối

- c. Table định vị tương đối và layer định vị tuyệt đối  
**d. Table định vị tuyệt đối và layer định vị tương đối**
66. Khi chọn một layer hay chọn nhiều layer cùng lúc, các thuộc tính trên thanh Properties cũng giống nhau  
a. Đúng  
**b. Sai**
67. Chọn phát biểu sai  
a. Có thể chuyển từ layer sang table và ngược lại  
b. Không thể chuyển từ layer sang table và ngược lại đối với các tập tin template và những tập tin được ứng dụng bởi template  
c. Để chuyển từ layer sang table, layer đó phải có ít nhất là màu nền. Tương tự cho table.  
**d. Chỉ có ở chế độ Layout mới có thể chuyển từ table sang layer và ngược lại.**
68. Chọn phát biểu đúng  
a. Để có thể vẽ cùng lúc nhiều layer, nhấp chuột trái vào icon Draw Layer và nhấn giữ phím Control  
b. Để có thể vẽ cùng lúc nhiều layer, nhấp chuột trái vào icon Draw Layer và nhấn giữ phím Shift  
c. Để có thể vẽ cùng lúc nhiều layer, nhấp chuột trái vào icon Draw Layer và nhấn giữ phím Tab  
d. Để có thể vẽ cùng lúc nhiều layer, nhấp chuột phải vào icon Draw Layer và nhấn giữ phím Control
69. Chọn phát biểu đúng  
a. Không thể chèn hình vào layer b. Không thể dấu các layer marker  
c. Không thể thay đổi vị trí nhiều layer cùng lúc  
d. Không thể tạo layer lồng nhau, nếu chọn Insert|Layer (sau khi đã đặt con trỏ vào layer khác) mà chưa chọn thuộc tính Nest when created with a layer.
70. Khi cần di chuyển nhiều layer cùng lúc, nên chọn  
a. Prevent Overlap  
b. View| Visual Aids| Invisible Elements  
c. Overflow  
d. Clip
71. Chọn giá trị không phải của thuộc tính Vis  
a. Inherit  
b. Visible  
c. Hidden  
**d. Show**
72. Thuộc tính Most Accurate dùng để.....  
a. Thêm một số pixel cần thiết đảm bảo khoảng trống giữa những layer  
b. Khi hiển thị ở tất cả trình duyệt, chiều rộng các cột của table kết quả sẽ bằng nhau  
c. Hiển thị table kết quả trong lưới (grid)  
d. Ngăn chặn việc xếp chồng
73. DMHL sử dụng  
a. ActiveX  
b. Plugin  
c. Java Applet  
d. Ngôn ngữ script
74. Playback head xác định  
a. Frame đang hoạt động của timeline  
b. Timeline của tài liệu đang được hiển thị trên Timeline Panel  
c. Vị trí của layer trong timeline  
d. Khoảng thời gian cho mỗi chuyển động của đối tượng
75. Loại tập tin hình ảnh nào có thể tạo hiệu ứng trong suốt

- a. gif  
b. jpg  
c. png  
d. jpe
76. Loại tập tin hình ảnh nào chỉ có thể hiển thị khi sử dụng IN 4.0 trở lên hoặc Netscape 4.04 trở lên  
a. gif  
b. jpg  
c. **png**  
d. jpe
77. Trong 1 rollover image, nếu hai hình không cùng kích thước, khi hiển thị:  
a. **Hình rollover tự động có kích thước bằng kích thước hình original.**  
b. Hình rollover có kích thước riêng, hình original có kích thước riêng  
c. Hình original tự động có kích thước bằng kích thước hình rollover.  
d. Tất cả đều sai
78. .... và ..... xác định số pixel trống phía trên trên, phía bên dưới và hai bên của phim ảnh hoặc hình ảnh  
a. H-space, V-space  
b. Vfree-space, Hfree-space  
c. left margin, top margin  
d. margin width, margin height
79. Đối tượng Flash Text và Flash Button chỉ sử dụng liên kết với đường dẫn .....  
a. document realtive path  
b. root relative path  
c. tuyệt đối  
d. Tất cả đều đúng
80. Trang được chèn đối tượng ActiveX, hoạt động tốt trên trình duyệt Netscape  
a. **Đúng**  
b. Sai
81. Khi xóa template đã được ứng dụng lên trang, định dạng tập tin đã được ứng dụng .....  
a. **Thay đổi**  
b. Không thay đổi  
c. Có đường biên màu vàng  
d. Khác
82. Asset Panels dùng để  
a. Quản lý hình ảnh trong website  
b. Quản lý phim ảnh trong website  
c. Quản lý các siêu liên kết trong website  
d. **Tất cả đều đúng**
83. Không thể tạo và ứng dụng các template khi không có website  
a. **Đúng**  
b. Sai
84. Mặc định nội dung tập tin được ứng dụng bởi template bị khóa  
a. **Đúng**  
b. Sai
85. Xác định phát biểu sai  
a. Có thể thêm, sửa, xóa các editable region  
b. Có thể đánh dấu nhiều ô của table như một vùng editable region  
c. Không phân biệt giữa 1 ô table như một vùng chỉnh sửa và nội dung của một ô table như một vùng chỉnh sửa  
d. **Không thể thêm editable region trong tập tin htm**
86. Thuộc tính No Resize cấm người dùng thay đổi kích thước của frame khi thiết kế tập tin đó trên cửa sổ document

- a. Đúng
  - b. Sai**
87. Xác định phát biểu đúng
- a. Frame được tạo ra nhờ các đối tượng của Form
  - b. Để thay đổi thuộc tính src của fram, sử dụng properties của Frame.**
  - c. Frame trong suốt đối với người dùng
  - d. Để thay đổi thuộc tính src của fram, sử dụng properties của Frameset.
88. Thuộc tính Alt của hình ảnh xác định
- a. Dòng chữ xuất hiện ở vị trí của hình ảnh khi trình duyệt không hiển thị hình.
  - b. Dòng chữ xuất hiện bên trên hình ảnh khi để con trỏ lên trên hình 1 vài giây
  - c. Dòng chữ xuất hiện bên trên hình ảnh
  - d. Cả a và b**
89. Template của Dreamweaver được lưu với đuôi
- a. tpl
  - b. xhtml
  - c. dwt**
  - d. khác
90. Thao tác chèn table
- a. Control + Alt + T
  - b. Insert | Table
  - c. Chọn icon Insert Table trên thanh Object
  - d. Tất cả**
91. Dreamweaver tương đương với phần mềm nào dưới đây?
- a. Microsoft FrontPage**
  - b. Flash MX
  - c. Photoshop
  - d. Microsoft Word
-