

ĐỀ THI CHÍNH THỨC

(Đề thi gồm 20 câu, 2 trang)

PHẦN TRẮC NGHIỆM (30 điểm)

Em hãy khoanh tròn một đáp án đúng nhất:

Câu 1. Trong MS Word, để chèn tiêu đề trang, ta thực hiện:

- A. Insert/ Header and Footer; B. Tools/ Header and Footer;
C. View/ Header and Footer; D. Format/ Header and Footer.

Câu 2. Trong MS Excel, để xuống dòng trong một ô, ta sử dụng tổ hợp phím:

- A. Alt + Enter; B. Spacebar + Enter;
C. Shift + Enter; D. Ctrl + Enter.

Câu 3. Trong chương trình Microsoft PowerPoint, phím F5 cho phép:

- A. Trình diễn toàn bộ các Slide; B. Trình diễn từ Slide hiện tại;
C. Trình diễn Slide hiện tại; D. Không làm gì cả.

Câu 4. Trong MSW Logo, những lệnh có số 2 ở cuối ví dụ như CIRCLE2, ARC2, ELLIPSEARC2 khác với lệnh không có số 2 (CIRCLE, ARC, ELLIPSEARC) ở chỗ nào?

- A. Khi vẽ rùa đứng yên tại chỗ;
B. Với những lệnh cuối là số 2 sau khi vẽ xong rùa sẽ trở về Home (0, 0);
C. Không có sự khác nhau;
D. Khi vẽ rùa chạy theo hình vẽ.

Câu 5. Địa chỉ website nào sau đây là không hợp lệ:

- A. kontum.gov.vn B. http://tinhtdoan.kontum.gov.vn
C. www.kontum.edu.vn D. kontum@gov.vn

Câu 6. Trong Word, ta sử dụng lệnh Format/ Font ... để:

- A. Tạo bảng B. Định dạng kí tự
C. Chèn hình ảnh D. Chia cột

Câu 7. Trong Excel, tại ô A2 có giá trị 0. Tại ô B2 gõ vào công thức =5/A2 thì nhận được kết quả:

- A. 0 B. 5 C. #VALUE! D. #DIV/0!

Câu 8. Để con trỏ trong phần mềm MSWLogo trở về vị trí như ban đầu, ta dùng lệnh gì?

- A. End B. Return C. Home D. Back

Câu 9. Muốn tạo bảng trong Word, ta thực hiện thao tác:

- A. Insert/ Table/ Table B. Table/ Insert/ Table
C. Table/ Insert D. Insert/ Table

Câu 10. Một người đi xe máy với vận tốc 40 km/giờ trên quãng đường 80 km. Trên đường đi người đó nghỉ 25 phút giữa đường. Nếu người đó khởi hành lúc 7 giờ 40 phút thì đến nơi lúc mấy giờ?

- A. 9 giờ 40 phút; B. 2 giờ 00 phút;
C. 10 giờ 05 phút; D. 9 giờ 15 phút.

Câu 11. Vùng màn hình làm việc của MSWLogo gọi là gì?

- A. Sân khấu B. Rùa C. Sân trình diễn D. Sân chơi
- Câu 12.** Trong MS Word muốn di chuyển con trỏ soạn thảo từ vị trí bất kỳ về đầu văn bản, ta sử dụng:
A. Ctrl + End B. Ctrl + Page Up C. Ctrl + Home D. Ctrl + H
- Câu 13.** Con trỏ trong phần mềm MSWLogo có hình gì?
A. Con Rùa B. Tam giác C. Vuông D. Tứ giác
- Câu 14.** Ưu điểm của hệ thống thư điện tử là:
A. Có thể gửi cho nhiều người cùng lúc, tiết kiệm thời gian và chi phí.
B. Độ bảo mật cao, có thể nhận thư điện tử mà không cần kết nối internet.
C. Không bị thất lạc, có thể gửi kèm nhiều loại tài liệu với dung lượng không hạn chế
D. Tất cả đều đúng.
- Câu 15.** Để viết chữ trong Logo, em sử dụng câu lệnh gì?
A. Label B. Write C. Sound D. FD
- Câu 16.** Phần mềm nào dưới đây không hỗ trợ gõ chữ Việt cho các phần mềm khác?
A. VietKey B. ABC C. Paint D. Unikey
- Câu 17.** Để dừng hoạt động của Logo lại ngay, em nhấn vào nút nào trong cửa sổ lệnh?
A. Pause B. Halt C. Trace D. Edall
- Câu 18.** Trong mạng máy tính, thuật ngữ LAN có ý nghĩa gì?
A. Mạng cục bộ B. Mạng diện rộng
C. Mạng toàn cầu D. Mạng không dây
- Câu 19.** Trong MSWLogo nếu muốn lưu phần đồ chuột (Rùa) đã vẽ xong dưới dạng một tệp ảnh, thì em vào thực đơn nào?
A. Edit B. Bitmap C. Anh D. File
- Câu 20.** Trong MSWLogo, Để khỏi phải viết lại nhiều lệnh giống nhau, em sử dụng câu lệnh gì?
A. Lặp B. Ngán C. Tắt D. Nóng

-----Hết-----

HỘI THI TIN HỌC TRẺ TỈNH KON TUM
LẦN THỨ XXI NĂM 2020

ĐỀ THI THỰC HÀNH BẢNG A
KHỐI TIỂU HỌC

Thời gian làm bài 90 phút
(không kể thời gian giao đề)

ĐỀ THI CHÍNH THỨC

(Đề thi gồm 3 câu, 2 trang)

Cấu trúc đề thi:

Câu	Tên bài	Tên file bài làm	Điểm
1.	Tom và Jerry	TomvaJerry.sb3	20
2	Vẽ hình	Vehinh.sb3	25
3	Tính toán	Tinhtoan.sb3	25

Lưu ý: Thí sinh dự thi tạo một thư mục trên ổ đĩa D: (Ví dụ: thí sinh có số báo danh là A001, thì tạo thư mục là D:\A001) và lưu toàn bộ bài làm có tên quy định như trên vào thư mục đó.

Câu 1. Tom và Jerry (20 điểm)

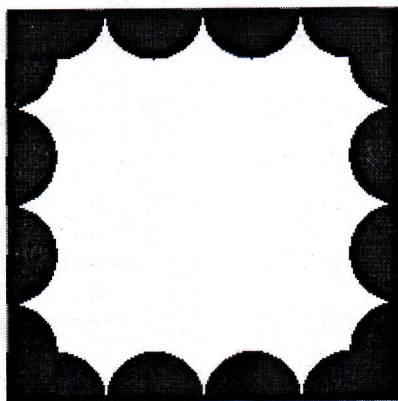
Sử dụng phần mềm Scratch để tạo một đoạn phim hoạt hình với nội dung như sau:

- Trên sân khấu có hai nhân vật là chú mèo Tom và chú chuột Jerry (kích thước nhỏ hơn Tom). Ban đầu Tom đứng ở vị trí $x = 0$, $y = 0$, Jerry đứng trước Tom trên cùng hàng ngang và cách Tom 50 bước, hướng sang phải.
- Khi nhấn vào biểu tượng lá cờ (đoạn phim bắt đầu), Tom phát ra tiếng kêu “meo meo” và bắt đầu rượt đuổi Jerry, cùng lúc đó Jerry cũng bắt đầu chạy, trên đường chạy khi gặp biên của sân khấu (bức tường) chúng rẽ phải và bắt đầu chạy vòng tròn dọc theo biên của bốn bức tường.
- Cả Tom và Jerry đều chạy với tốc độ như nhau, vì vậy Tom không thể đuổi kịp Jerry.
- Đoạn phim có độ dài đúng 30 giây, có chuyển động chân khi các nhân vật chạy, nền sân khấu em tự chọn sao cho phù hợp.

Câu 2. Vẽ hình (25 điểm)

Sử dụng phần mềm Scratch để thực hiện các yêu cầu sau:

- Khi nhấn phím số 1: sân khấu xuất hiện thông báo “Hãy nhập một số nguyên: ”. Sau khi nhập một số bất kì thì sân khấu sẽ vẽ *hình tròn với bán kính là số vừa nhập*. Nếu nhập vào không phải là số thì hiển thị thông báo “Giá trị bạn vừa nhập không phải là số, hãy nhập lại” à quá trình này lặp lại cho đến khi bạn nhập đúng giá trị số.
- Khi nhấn phím số 2: sân khấu xuất hiện thông báo “Hãy nhập vào một số nguyên:”. Sau khi nhập một số bất kì thì sân khấu sẽ vẽ *hình một đa giác đều với số cạnh là số vừa nhập*. Nếu nhập vào không phải là số thì hiển thị thông báo “Giá trị bạn vừa nhập không phải là số, hãy nhập lại” à quá trình này lặp lại cho đến khi bạn nhập đúng giá trị số.
- Khi nhấn phím số 3: Vẽ hình sau với cạnh hình vuông bên ngoài là 200.



Câu 3. Tính toán (25 điểm)

Viết chương trình Scratch để thực hiện các yêu cầu sau:

- Nhập số nguyên dương N từ bàn phím.
- Tính tổng các số tự nhiên từ 1 đến N.
- Hãy cho biết số N có bao nhiêu chữ số.

Các câu trả lời hiển thị trong thời gian 2 giây.

Ví dụ: N = 10

Tổng các số tự nhiên từ 1 đến 10 là: 55

Số 10 có 2 chữ số.

-----Hết-----