

## MỘT SỐ CÂU HỎI ÔN TẬP

**Câu 1.** Trong MS Windows 7, sử dụng chương trình nào để quản lí các tệp và thư mục?

- a. Windows Explorer
- b. Windows Management
- c. Disk Explorer
- d. Disk Management

**Câu 2.** Dịch vụ nào dưới đây không phải là dịch vụ lưu trữ online :

- a. Amazon
- b. Google Drive
- c. Dropbox
- d. Fshare

**Câu 3.** Trong MS PowerPoint, để trình chiếu từ slide hiện thời, ta thực hiện cách nào sau đây:

- a. Ấn tổ hợp Shift + F5
- b. Ấn phím F5
- c. Animation -> From Current slide
- d. Transition -> From Current slide

**Câu 4.** Trong tên tệp, phần mở rộng (phần đuôi) của tên tệp cho ta biết:

- a. Kiểu tệp
- b. Thời gian cập nhật tệp lần cuối
- c. Thời gian tạo tệp
- d. Kích thước của tệp

**Câu 5.** Để tìm kiếm trên mạng Internet, ta có thể kết hợp thêm ký tự sau:

- a. Có thể kết hợp cả hai phép toán cộng (+) và trừ (-).
- b. Có thể kết hợp phép nhân (\*)
- c. Có thể kết hợp phép chia (/)
- d. Không thể dùng một trong hai phép toán cộng (+) và trừ (-)

**Câu 6.** Trong MS PowerPoint, thao tác: nhấn Transitions -> Split là để:

- a. Tạo mới hiệu ứng chuyển slide cho các slide được chọn.
- b. Tạo mới hiệu ứng cho các đối tượng được chọn trên slide.
- c. Tạo thêm hiệu ứng cho các đối tượng được chọn trên slide.

d. Tạo thêm hiệu ứng chuyển slide cho các slide được chọn.

**Câu 7.** Để lưu trữ online một tệp nào đó trên Drive của Google. Ta mở dịch vụ Drive, sau đó thực hiện:

a. Nhấn “Drive của tôi” -> Nhấn “Tải tệp lên” -> Chọn tệp cần lưu trữ -> Nhấn nút “Open”.

b. Nhấn “Drive của tôi” -> Nhấn “Tải tệp lên” -> Chọn tệp cần lưu trữ -> Nhấn nút “Save”.

a. Nhấn “Lưu trữ online” -> Nhấn “Tải tệp lên” -> Chọn tệp cần lưu trữ -> Nhấn nút “Open”.

a. Nhấn “Lưu trữ online” -> Nhấn “Tải tệp lên” -> Chọn tệp cần lưu trữ -> Nhấn nút “Save”.

**Câu 8.** Trong MS PowerPoint 2010, để thiết lập Slide Master, ta thực hiện:

a. Nhấn thẻ View -> Slide Master -> Thiết lập -> Close Master View.

b. Nhấn thẻ View -> Slide Master -> Thiết lập -> Close Slide Master.

c. Nhấn thẻ Design -> Slide Master -> Thiết lập -> Close Master View.

d. Nhấn thẻ Design -> Slide Master -> Thiết lập -> Close Slide Master.

**Câu 9.** Để kết thúc làm việc với MATLAB, tại dấu nhắc lệnh, ta gõ lệnh nào sau đây:

a. `>> quit`

b. `>> escape`

c. `>> không có`

d. `>> close`

**Câu 10.** Để hiển thị 15 chữ số thập phân dạng tĩnh trong MATLAB, ta sử dụng lệnh định dạng sau:

a. `format long`

b. `format 15`

c. `format long 15`

d. `format long e`

**Câu 11.** Trong MATLAB, phát biểu nào sau đây là *sai*:

a. Phép so sánh “khác” được ký hiệu là `!=`

b. Phép so sánh “lớn hơn hoặc bằng” được ký hiệu là `>=`

c. Phép so sánh “bằng” được ký hiệu là `==`

d. Phép so sánh “bé hơn hoặc bằng” được ký hiệu là `<=`

**Câu 12.** Trong MATLAB, phát biểu nào dưới đây là *sai*:

- a. Lệnh rem (m, n): lấy phần nguyên khi chia m cho n
- b. Lệnh mod(m, n): lấy phần dư khi chia m cho n
- c. Lệnh gcd(m, n): tìm UCLN của m và n
- d. Lệnh lcm(m, n): tìm BCNN của m và n

**Câu 13.** Cho biết phát biểu nào dưới đây là *đúng* trong MATLAB:

- a. `>> clear`    % xóa tất cả các biến khỏi Workspace
- b. `>> clc`    % xóa tất cả các biến khỏi Workspace
- c. `>> who`    % xóa màn hình
- d. `>> load`    % nạp các biến vào tệp

**Câu 14.** Trong MATLAB, hãy cho biết kết quả hiển thị *đúng* như trên màn hình của các lệnh dưới đây:

- a. `>> format +; x = -40/3`                      % x = -
- b. `>> format +; x = -40/3`                      % x = -13.3334
- c. `>> format e ; x = 40/3`                      % x = 13.334e + 000
- d. `>> format - ; x = -40/3`                      % x = -

**Câu 15.** Hãy cho biết kết quả *sai* trong các lệnh dưới đây của MATLAB:

- a. `>> x = lcm(75,30)`                      % x = 15
- b. `>> x = rem(75,30)`                      % x = 15
- c. `>> x = gcd(75,30)`                      % x = 15
- d. `>> x = mod(75, 30)`                      % x = 15

**Câu 16.** Trong MATLAB, kết quả phép tính *đúng* dưới đây là:

- a. `x = 3 \ 15`                      % x = 5
- b. `x = 3 \ 15`                      % x = 0.2
- c. `x = 3 / 2`                      % x = 0.667
- d. `x = 2 / 3`                      % x = 1.5

**Câu 17.** Trong MATLAB, lệnh nào sau đây cho kết quả *đúng*:

- a. `>> x = 20 / 2 \ 10 - 3 + 3 * 5`                      % x = 13
- b. `>> x = 30 / 3 \ 10 - 4 + 2 * 7`                      % x = 10
- c. `>> x = 30 \ 3 / 10 + 4 + 2 * 3`                      % x = 13
- d. `>> x = 30 \ 2 / 5 + 4 + 2 * 5`                      % x = 10

**Câu 18.** Trong MATLAB, lệnh nào sau đây cho kết quả **đúng**:

- a.  $\gg x = 10 - \text{floor}(60/11) * 2 + \text{ceil}(40/3)$  % x = 14
- b.  $\gg x = 20 - \text{floor}(59/24) * 3 + \text{ceil}(60/7)$  % x = 20
- c.  $\gg x = 17 + \text{floor}(48/17) * 2 - \text{ceil}(70/9)$  % x = 14
- d.  $\gg x = 16 + \text{ceil}(78/19) * 2 - \text{floor}(67/9)$  % x = 20

**Câu 19.** Cần biểu diễn ma trận x như sau:  $x = \begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 6 & 8 & 4 \\ 7 & 9 & 5 \end{bmatrix}$

Trong MATLAB, lệnh nào sau đây là **đúng**:

- a.  $\gg x = [1, 2, 3; 6, 8, 4; 7, 9, 5]$
- b.  $\gg x = [1 \ 2 \ 3, 6 \ 8 \ 4, 7 \ 9 \ 4]$
- c.  $\gg x = [1; 2; 3, 6; 8; 4, 7; 9; 5]$
- d.  $\gg x = [1 \ 6 \ 7; 2 \ 8 \ 9; 3 \ 4 \ 5]$

**Câu 20.** Trong MATLAB, giả sử ta có ma trận x như sau:  $x = \begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 \\ 6 & 8 & 4 \\ 7 & 9 & 5 \end{bmatrix}$

Khi đó, để truy nhập vào phần tử có giá trị là 9, ta viết lệnh:

- a.  $\gg x(3, 2)$
- b.  $\gg x(2, 3)$
- c.  $\gg x[3, 2]$
- d.  $\gg x[2, 3]$

**Câu 21.** Trong MATLAB, giả sử có vector hàng  $x = [2 \ 1 \ 9 \ 3 \ 6 \ 8 \ 5]$ . Khi đó, nếu cần gán giá trị của phần tử thứ 5 là 7, ta viết lệnh:

- a.  $\gg x(5) = 7$
- b.  $\gg x(7) = 5$
- c.  $\gg x[5] = 7$
- d.  $\gg x[7] = 5$

**Câu 22.** Để tạo ma trận tam giác trên của ma trận, trong MATLAB ta dùng hàm sau:

- a. triu
- b. tril
- c. ones
- d. eye

**Câu 23.** Để tạo ma trận cấp m x n có giá trị ngẫu nhiên thuộc đoạn [a, b], trong MATLAB ta dùng hàm sau:

- a. randi([a b], m, n)
- b. randi(a b, m, n)
- c. randi(a, b, m, n)
- d. rand(a, b, m, n)

**Câu 24.** Trong MATLAB, lệnh:  $\gg x = 3.3 : .2 : 10$  sẽ cho kết quả là:

- a.  $x = 3.3 \quad 3.5 \quad 3.7 \quad 3.9 \quad \dots$
- b.  $x = 3.3 \quad 5.3 \quad 7.3 \quad 9.3 \quad \dots$
- c.  $x = 3.30 \quad 3.32 \quad 3.34 \quad 3.36 \quad 3.38 \quad \dots$
- d.  $x = 3.300 \quad 3.302 \quad 3.304 \quad 3.306 \quad \dots$

**Câu 25.** Trong MATLAB, nếu viết lệnh:  $\gg x = a([2 \ 3], :)$ , trong đó ma trận

$$a = \begin{bmatrix} 2 & 3 & 5 & 8 \\ 2 & 6 & 7 & 5 \\ 1 & 5 & 6 & 9 \\ 3 & 2 & 4 & 7 \end{bmatrix} \text{ thì ta có kết quả:}$$

**Hình 1:**  $x = \begin{bmatrix} 2 & 6 & 7 & 5 \\ 3 & 2 & 4 & 1 \end{bmatrix}$

**Hình 2:**  $x = \begin{bmatrix} 2 & 6 & 7 & 5 \\ 1 & 5 & 6 & 9 \end{bmatrix}$

**Hình 3:**  $x = \begin{bmatrix} 2 & 3 & 5 & 8 \\ 2 & 6 & 7 & 5 \end{bmatrix}$

**Hình 4:**  $x = \begin{bmatrix} 1 & 5 & 6 & 9 \\ 3 & 2 & 4 & 7 \end{bmatrix}$

- a. Hình 2
- b. Hình 3
- c. Hình 1
- d. Hình 4

**Câu 26.** Cho hai ma trận:  $a = \begin{bmatrix} 1 & 2 & 2 \\ 2 & 1 & 1 \end{bmatrix}$  và  $b = \begin{bmatrix} 1 & 2 \\ 2 & 1 \\ 3 & 1 \end{bmatrix}$ , trong MATLAB ta sẽ có kết quả là

gì nếu viết lệnh:  $\gg x = a * b$ :

**Hình 1:**  $x = \begin{bmatrix} 6 & 11 \\ 6 & 7 \end{bmatrix}$

**Hình 2:**  $x = \begin{bmatrix} 6 & 11 \\ 7 & 6 \end{bmatrix}$

**Hình 3:**  $x = \begin{bmatrix} 11 & 6 \\ 6 & 7 \end{bmatrix}$

**Hình 4:**  $x = \begin{bmatrix} 11 & 6 \\ 7 & 6 \end{bmatrix}$

- a. Hình 4.
- b. Hình 3
- c. Hình 1
- d. Hình 2

**Câu 27.** Trong MATLAB, cho vector  $a = [9\ 4\ 8\ 4\ 3\ 2\ 6\ 5\ 1]$ , để trích xuất các phần tử có giá trị là 8, 3, 5 ta viết lệnh:

- a.  $\gg a([3\ 5\ 8])$
- b.  $\gg a(3\ 5\ 8)$
- c.  $\gg a([8\ 3\ 5])$
- d.  $\gg a(8\ 3\ 5)$

**Câu 28.** Trong MATLAB, cho ma trận  $a = [2\ 4\ 5\ 9; 3\ 4\ 4\ 7; 3\ 5\ 6\ 1; 1\ 7\ 8\ 2]$ , để trích xuất các phần tử thuộc hàng 1, hàng 4 và cột 2, cột 3 của ma trận, ta viết:

- a.  $\gg a([1\ 4], [2\ 3])$
- b.  $\gg a([1\ 4]; [2\ 3])$
- c.  $\gg a([1\ 4]\ [2\ 3])$
- d.  $\gg a([1, 4]; [2, 3])$

**Câu 29.** Trong MATLAB, cho ma trận  $a = \begin{bmatrix} 1 & 2 & 5 & 3 \\ 4 & 4 & 2 & 8 \\ 1 & 5 & 8 & 9 \\ 6 & 9 & 8 & 1 \end{bmatrix}$ , để có ma trận  $a = \begin{bmatrix} 4 & 4 & 2 & 8 \\ 6 & 9 & 8 & 1 \end{bmatrix}$

ta viết:

- a.  $\gg a([1\ 3], :) = []$
- b.  $\gg a([1\ 2], :) = []$
- c.  $\gg a([2\ 3], :) = []$
- d.  $\gg a([2\ 4], :) = []$

**Câu 30.** Cho ma trận  $a$  trong MATLAB:  $a = \begin{bmatrix} 1 & 2 & 3 & 2 \\ 1 & 2 & 4 & 2 \\ 2 & 2 & 4 & 1 \end{bmatrix}$

Ta sẽ thu được kết quả là gì nếu viết lệnh sau:  $\gg x = \text{sum}(a, 2)$ :

**Hình 1:**  $x = [4\ 6\ 11\ 5]$

**Hình 2:**  $x = [4\ 6\ 5\ 11]$

**Hình 3:**  $x = \begin{bmatrix} 8 \\ 9 \\ 9 \end{bmatrix}$

**Hình 4:**  $x = \begin{bmatrix} 9 \\ 8 \\ 9 \end{bmatrix}$

- a. Hình 3
- b. Hình 4
- c. Hình 1
- d. Hình 2

----- **Hết** -----