**ĐỀ KIỂM TRA THƯỜNG XUYÊN 1-HKI. MÔN: TIN HỌC 10**

*Thời gian làm bài: 18 phút. Đề thi gồm có 02 trang*

**PHẦN I.**Thí sinh trả lời từ câu 1 đến câu 12.Mỗi câu thí sinh chỉ được chọn 1 phương án (6.0 điểm)

**Câu 1.**  Dạng dữ liệu đa phương tiện bao gồm:

**A.** Văn bản thuần túy  **B.** Âm thanh và hình ảnh

**C.** Công thức toán học  **D.** Các dòng lệnh trong Python

**Câu 2.**  Một điểm ảnh trong ảnh màu thường cần lưu trữ thông tin về:\*\*

**A.** Cường độ ánh sáng toàn ảnh  **B.** Kích thước khung hình và độ phân giải

**C.** Mức độ chi tiết trong ảnh  **D.** Thành phần màu như đỏ, lục, lam

**Câu 3.**  Phép cộng nhị phân 1001 + 1011 cho ra kết quả:

**A.** 10110  **B.** 11000  **C.** 11100  **D.** 10010

**Câu 4.**  Quá trình số hóa âm thanh gồm các bước:

**A.** Lấy mẫu và lượng hóa sóng âm  **B.** Tách đoạn nhạc thành từ khóa

**C.** Dịch văn bản thành giọng nói  **D.** Mã hóa hình ảnh bằng âm thanh

**Câu 5.**  Một thiết bị được xem là thông minh khi có khả năng:

**A.** Phân tích và phản hồi theo ngữ cảnh  **B.** Lưu văn bản vào bộ nhớ

**C.** Phát tín hiệu âm thanh  **D.** Ghi âm tự động

**Câu 6.**  Đơn vị nhỏ nhất dùng để biểu diễn dữ liệu trong máy tính là:

**A.** Byte  **B.** Kilobyte  **C.** Bit  **D.** Megabyte

**Câu 7.**  Văn bản được máy tính lưu trữ dưới dạng:

**A.** Dòng mã lệnh từ bàn phím  **B.** Dãy mã nhị phân gắn với từng kí tự

**C.** Tập hợp các bản quét giấy  **D.** Hình ảnh được số hoá

**Câu 8.**  Khái niệm thông tin được hiểu là:

**A.** Dữ liệu chưa xử lí  **B.** Tập hợp các kí hiệu không xác định

**C.** Kết quả của việc xử lí dữ liệu  **D.** Tín hiệu điện từ có tần số cố định

**Câu 9.**  Mỗi kí tự trong bảng mã Unicode được gắn với:

**A.** Dãy chữ cái  **B.** Màu nền của cửa sổ  **C.** Sóng điện từ  **D.** Mã số duy nhất

**Câu 10.**  Biểu diễn nhị phân của số 12 trong hệ thập phân là:

**A.** 1110  **B.** 1001  **C.** 1100  **D.** 1011

**Câu 11.**  Dữ liệu dạng lôgic gồm:

**A.** Kết quả đo nhiệt độ  **B.** Dãy kí tự Unicode

**C.** Hai giá trị biểu diễn đúng và sai  **D.** Một bảng các số nguyên

**Câu 12.**  Một ảnh bitmap được biểu diễn bằng:\*\*

**A.** Chuỗi số nguyên biểu diễn độ sáng  **B.** Ma trận điểm ảnh với giá trị màu riêng biệt

**C.** Danh sách mã ASCII tương ứng  **D.** Mô tả dạng âm thanh của hình ảnh

**PHẦN II.**Câu trắc nghiệm đúng sai.Trong mỗi ý **a) b) c) d)** thí sinh chọn đúng hoặc sai (4.0 điểm)

**Câu 1.**  Dữ liệu và thông tin

**a).** Thông tin mang tính định hướng, hỗ trợ ra quyết định.

**b).** Khi dữ liệu được tổ chức khoa học, người dùng dễ hiểu hơn.

**c).** Dữ liệu là phần chưa được xử lí, thường chưa rõ ý nghĩa.

**d).** Một chuỗi số không gắn ngữ cảnh thường gây nhầm lẫn.

**Câu 2.**  Dữ liệu logic

**a).** Phép so sánh giữa hai giá trị trả về dữ liệu kiểu logic.

**b).** Kết quả đúng – sai có thể được gán cho biến kiểu logic.

**c).** Dữ liệu logic chỉ tồn tại trong bảng tính.

**d).** Logic được lưu trữ bằng mã hóa sóng điện áp liên tục.

**Câu 3.**  Logic và mã hoá

**a).** Dữ liệu logic gồm hai giá trị phân biệt là Đúng và Sai.

**b).** Mã hoá văn bản bằng cách gán mỗi chữ cái một màu sắc khác nhau.

**c).** Biểu thức điều kiện trong chương trình thường tạo ra dữ liệu kiểu logic.

**d).** Mỗi kí tự trong văn bản được ánh xạ sang một mã số cụ thể trong bảng mã.

**Câu 4.**  Âm thanh và hình ảnh

**a).** Tăng độ phân giải ảnh sẽ tăng số lượng điểm ảnh được lưu.

**b).** Hình ảnh được số hoá bằng việc ánh xạ điểm ảnh sang mã nhị phân.

**c).** Một điểm ảnh trong ảnh màu có thể lưu trữ thông tin về ba thành phần màu cơ bản.

**d).** Tệp ảnh bitmap thường có kích thước nhỏ hơn văn bản cùng nội dung.

**----HẾT---**