I. TRẮC NGHIỆM NHIỀU LỰA CHỌN (12 CÂU)

Bài 1. Hệ Điều Hành (1 câu)

1. **Câu 2:** Hệ điều hành quản lý thiết bị nào? A. CPU B. Bộ nhớ hay thiết bị ngoại vi C. **CPU; Bộ nhớ hay thiết bị ngoại vi** D. CU

Bài 2. Thực hành sử dụng hệ điều hành (2 câu)

2. **Câu 4:** Em có thể thực hiện thao tác nào khi quản lý tệp trên UBuntu? A. Đổi tên tệp B. Chạy ứng dụng với tệp chương trình C. Xóa, di chuyển tệp D. **Đổi tên tệp; Chạy ứng dụng với tệp chương trình; Xóa, di chuyển tệp**

3. **Câu 6:** Tiện ích là? A. Một phần mềm đa năng B. Một tệp chứ nhiều tệp con C. **Những công cụ hỗ trợ nhiều công việc khác nhau** D. Đáp án khác

Bài 3. Phần mềm nguồn mở và phần mềm chạy trên Internet (2 câu)

4. **Câu 6:** Nguyên nhân dẫn đến sự ra đời của phần mềm nguồn mở là? A. Không chia sẻ mã nguồn B. Cùng nhau tạo ra mã nguồn C. **Chia sẻ mã nguồn để cùng phát triển** D. Đáp án khác

5. **Câu 8:** Phần mềm thương mại là? A. Phần mềm để bán B. Loại nguồn đóng C. **Phần mềm để bán; Loại nguồn đóng** D. Loại nguồn mở

Bài 4. Bên trong máy tính (3 câu)

6. **Câu 3:** Bộ xử lý trung tâm là A. Thành phần quan trọng nhất của máy tính B. Thực hiện các chương trình máy tính C. **Thành phần quan trọng nhất của máy tính; Thực hiện các chương trình máy tính** D. Quản lí phần cứng máy tính.

7. **Câu 7:** Đồng hồ xung được dùng để? A. Phối hợp đồng bộ các thiết bị của máy tính, đảm bảo máy tính thực hiện đúng chương trình B. Thực hiện tất cả các phép tính số học và logic trong máy tính C. **Tạo ra các xung điện áp gửi đến mọi thành phần của máy để đồng bộ các hoạt động** D. Đáp án khác

8. **Câu 11:** RAM là? A. Bộ nhớ có thể ghi được B. Dùng để ghi dữ liệu tạm thời trong khi chạy các chương trình C. Không dữ được lâu dài các dữ liệt tạm thời D. **Bộ nhớ có thể ghi được; Dùng để ghi dữ liệu tạm thời trong khi chạy các chương trình; Không dữ được lâu dài các dữ liệt tạm thời**

Bài 5. Kết nối máy tính với các thiết bị số (3 câu)

9. **Câu 2:** Các thiết bị vào cho phép? A. Chuyển thông tin từ máy tính ra ngoài B. **Nhập dữ liệu vào máy tính** C. Trao đổi thông tin hai chiều D. Cả ba đáp án trên đều sai

10. **Câu 6:** Đâu vừa là thiết bị vào vừa là thiết bị ra? A. Máy in B. Máu quét ảnh C. **USB** D. Máy chiếu

11. **Câu 10:** Tốc độ của chuột được thể hiện bằng? A. **Tỉ lệ khoảng cách con trỏ màn hình di chuyển được so với khoảng cách di chuyển của chuột trên mặt bàn** B. Khoảng cách di chuyển được của chuột trên màn hình C. Tốc độ di chuyển trên giây của chuột trên mặt bàn D. Đáp án khác

Bài 6. Lưu trữ và chia sẻ tệp tin trên Internet (1 câu)

12. **Câu 4:** Khi sử dụng các dịch vụ lưu trữ và chia sẻ tệp tin trên Internet người dùng có thể? A. Tải tệp hay thư mục của mình lên ổ đĩa trực tuyến B. Tạo mới và quản lý thư mục, tệp trên ổ đĩa trực tuyến C. Chia sẻ thư mục và tệp D. **Tải tệp hay thư mục của mình lên ổ đĩa trực tuyến; Tạo mới và quản lý thư mục, tệp trên ổ đĩa trực tuyến; Chia sẻ thư mục và tệp**

II. TRẮC NGHIỆM ĐÚNG/SAI (4 CÂU CHÍNH)

*Ghi chú: (đ) là Đúng, (s) là Sai theo nguồn. Thí sinh cần xác định từng tiểu mục a, b, c, d.*

Bài 1. Hệ điều hành (1 câu)

13. **Câu 4:** “Sau khi hoàn thành giao diện thì bước phát triển tiếp theo của phát triển hệ điều hành là sử dụng giao diện đồ họa với các đối tượng thể hiện bằng hình ảnh”. Một số thành phần cơ bản của giao diện đồ họa có đặc điểm là: a. Biểu tượng : dễ gợi nhớ, cho phép quan sát đối tượng dưới dạng đồ họa. (đ) b. Chuột: là phương tiện chỉ định điểm làm việc trên màn hình thể hiện bởi một con trỏ màn hình. (đ) c. Cửa sổ: là một vùng hình chữ nhật trên màn hình dành cho một ứng dụng. Cửa sổ đó có thể phóng to, thu nhỏ, ẩn đi hoặc đóng lại. (đ) d. Bàn phím: là một phần của hệ điều hành, cho phép máy tính tự động nhập và xây dựng hệ điều hành cho bản thân. (s)

Bài 3. Phần mềm nguồn mở và phần mềm chạy trên internet (1 câu)

14. **Câu 4:** Thầy giáo giao cho nhóm Mai tìm hiểu và so sánh phần mềm nguồn mở với phần mềm thương mại trong các yếu tố như chi phí, kỹ thuật, minh bạch. Sau đây là các nhận định của nhóm: a. Phần mềm nguồn mở thường miễn phí và không phụ thuộc vào nhà cung cấp cụ thể, giúp người dùng linh hoạt hơn. (đ) b. Phần mềm thương mại luôn có chi phí cao, kể cả với phần mềm miễn phí của các nhà cung cấp lớn. (s) c. Phần mềm thương mại thường có đội ngũ hỗ trợ kỹ thuật chuyên nghiệp hơn phần mềm nguồn mở. (đ) d. Một ưu điểm của phần mềm nguồn mở là người dùng có thể kiểm tra mã nguồn để phát hiện các rủi ro bảo mật. (đ)

Bài 5. Kết nối máy tính với thiết bị vào ra thông dụng (1 câu)

15. **Câu 4:** Các loại cổng kết nối trên máy tính và thiết bị có vai trò rất khác nhau. Dưới đây là một số cổng kết nối thông dụng: a. Cổng VGA truyền tín hiệu hình ảnh dạng tương tự và không truyền được âm thanh. (đ) b. Cổng HDMI có thể truyền đồng thời cả hình ảnh và âm thanh kỹ thuật số. (đ) c. USB là giao tiếp truyền dữ liệu song song tốc độ cao giữa máy tính và thiết bị. (s) d. Cổng mạng cho phép kết nối máy tính với thiết bị số qua hệ thống mạng nội bộ. (đ)

Bài 6. Lưu trữ và chia sẻ tệp tin trên internet (1 câu)

16. **Câu 3:** Trong một buổi học tin học, cô giáo yêu cầu học sinh thử sử dụng Google Drive để chia sẻ bài thuyết trình của nhóm với các chế độ khác nhau. Dưới đây là các phát biểu được các bạn đưa ra trong buổi học: a. Khi chọn "Chỉ xem", người được chia sẻ không thể chỉnh sửa hay thêm nhận xét vào tài liệu. (đ) b. Chế độ "Người nhận xét" cho phép người dùng vừa xem nội dung vừa thay đổi toàn bộ nội dung văn bản. (s) c. Chế độ "Người chỉnh sửa" cho phép người dùng thêm, xóa hoặc thay đổi nội dung tài liệu, thậm chí cả xóa tệp. (đ) d. Khi một tệp được chia sẻ, người nhận luôn có thể thay đổi chế độ chia sẻ của tệp. (s)

III. TỰ LUẬN (2 CÂU)

17. **Câu 2:** Thiết bị vào là gì? Thiết bị ra là gì?

18. **Câu 6:** Làm thế nào để kết nối máy tính với máy in?

ĐỀ 2 (Hoàn Chỉnh)

I. TRẮC NGHIỆM NHIỀU LỰA CHỌN (12 CÂU)

Bài 1. Hệ Điều Hành (1 câu)

1. **Câu 2:** Hệ điều hành quản lý thiết bị nào? A. CPU B. Bộ nhớ hay thiết bị ngoại vi C. **CPU; Bộ nhớ hay thiết bị ngoại vi** D. CU

Bài 2. Thực hành sử dụng hệ điều hành (2 câu)

2. **Câu 4:** Em có thể thực hiện thao tác nào khi quản lý tệp trên UBuntu? A. Đổi tên tệp B. Chạy ứng dụng với tệp chương trình C. Xóa, di chuyển tệp D. **Đổi tên tệp; Chạy ứng dụng với tệp chương trình; Xóa, di chuyển tệp**

3. **Câu 6:** Tiện ích là? A. Một phần mềm đa năng B. Một tệp chứ nhiều tệp con C. **Những công cụ hỗ trợ nhiều công việc khác nhau** D. Đáp án khác

Bài 3. Phần mềm nguồn mở và phần mềm chạy trên Internet (2 câu)

4. **Câu 6:** Nguyên nhân dẫn đến sự ra đời của phần mềm nguồn mở là? A. Không chia sẻ mã nguồn B. Cùng nhau tạo ra mã nguồn C. **Chia sẻ mã nguồn để cùng phát triển** D. Đáp án khác

5. **Câu 8:** Phần mềm thương mại là? A. Phần mềm để bán B. Loại nguồn đóng C. **Phần mềm để bán; Loại nguồn đóng** D. Loại nguồn mở

Bài 4. Bên trong máy tính (3 câu)

6. **Câu 3:** Bộ xử lý trung tâm là A. Thành phần quan trọng nhất của máy tính B. Thực hiện các chương trình máy tính C. **Thành phần quan trọng nhất của máy tính; Thực hiện các chương trình máy tính** D. Quản lí phần cứng máy tính.

7. **Câu 7:** Đồng hồ xung được dùng để? A. Phối hợp đồng bộ các thiết bị của máy tính, đảm bảo máy tính thực hiện đúng chương trình B. Thực hiện tất cả các phép tính số học và logic trong máy tính C. **Tạo ra các xung điện áp gửi đến mọi thành phần của máy để đồng bộ các hoạt động** D. Đáp án khác

8. **Câu 11:** RAM là? A. Bộ nhớ có thể ghi được B. Dùng để ghi dữ liệu tạm thời trong khi chạy các chương trình C. Không dữ được lâu dài các dữ liệt tạm thời D. **Bộ nhớ có thể ghi được; Dùng để ghi dữ liệu tạm thời trong khi chạy các chương trình; Không dữ được lâu dài các dữ liệt tạm thời**

Bài 5. Kết nối máy tính với các thiết bị số (3 câu)

9. **Câu 2:** Các thiết bị vào cho phép? A. Chuyển thông tin từ máy tính ra ngoài B. **Nhập dữ liệu vào máy tính** C. Trao đổi thông tin hai chiều D. Cả ba đáp án trên đều sai

10. **Câu 6:** Đâu vừa là thiết bị vào vừa là thiết bị ra? A. Máy in B. Máu quét ảnh C. **USB** D. Máy chiếu

11. **Câu 10:** Tốc độ của chuột được thể hiện bằng? A. **Tỉ lệ khoảng cách con trỏ màn hình di chuyển được so với khoảng cách di chuyển của chuột trên mặt bàn** B. Khoảng cách di chuyển được của chuột trên màn hình C. Tốc độ di chuyển trên giây của chuột trên mặt bàn D. Đáp án khác

Bài 6. Lưu trữ và chia sẻ tệp tin trên Internet (1 câu)

12. **Câu 4:** Khi sử dụng các dịch vụ lưu trữ và chia sẻ tệp tin trên Internet người dùng có thể? A. Tải tệp hay thư mục của mình lên ổ đĩa trực tuyến B. Tạo mới và quản lý thư mục, tệp trên ổ đĩa trực tuyến C. Chia sẻ thư mục và tệp D. **Tải tệp hay thư mục của mình lên ổ đĩa trực tuyến; Tạo mới và quản lý thư mục, tệp trên ổ đĩa trực tuyến; Chia sẻ thư mục và tệp**

II. TRẮC NGHIỆM ĐÚNG/SAI (4 CÂU CHÍNH)

*Ghi chú: (đ) là Đúng, (s) là Sai theo nguồn. Thí sinh cần xác định từng tiểu mục a, b, c, d.*

Bài 1. Hệ điều hành (1 câu)

13. **Câu 4:** “Sau khi hoàn thành giao diện thì bước phát triển tiếp theo của phát triển hệ điều hành là sử dụng giao diện đồ họa với các đối tượng thể hiện bằng hình ảnh”. Một số thành phần cơ bản của giao diện đồ họa có đặc điểm là: a. Biểu tượng : dễ gợi nhớ, cho phép quan sát đối tượng dưới dạng đồ họa. (đ) b. Chuột: là phương tiện chỉ định điểm làm việc trên màn hình thể hiện bởi một con trỏ màn hình. (đ) c. Cửa sổ: là một vùng hình chữ nhật trên màn hình dành cho một ứng dụng. Cửa sổ đó có thể phóng to, thu nhỏ, ẩn đi hoặc đóng lại. (đ) d. Bàn phím: là một phần của hệ điều hành, cho phép máy tính tự động nhập và xây dựng hệ điều hành cho bản thân. (s)

Bài 3. Phần mềm nguồn mở và phần mềm chạy trên internet (1 câu)

14. **Câu 4:** Thầy giáo giao cho nhóm Mai tìm hiểu và so sánh phần mềm nguồn mở với phần mềm thương mại trong các yếu tố như chi phí, kỹ thuật, minh bạch. Sau đây là các nhận định của nhóm: a. Phần mềm nguồn mở thường miễn phí và không phụ thuộc vào nhà cung cấp cụ thể, giúp người dùng linh hoạt hơn. (đ) b. Phần mềm thương mại luôn có chi phí cao, kể cả với phần mềm miễn phí của các nhà cung cấp lớn. (s) c. Phần mềm thương mại thường có đội ngũ hỗ trợ kỹ thuật chuyên nghiệp hơn phần mềm nguồn mở. (đ) d. Một ưu điểm của phần mềm nguồn mở là người dùng có thể kiểm tra mã nguồn để phát hiện các rủi ro bảo mật. (đ)

Bài 5. Kết nối máy tính với thiết bị vào ra thông dụng (1 câu)

15. **Câu 4:** Các loại cổng kết nối trên máy tính và thiết bị có vai trò rất khác nhau. Dưới đây là một số cổng kết nối thông dụng: a. Cổng VGA truyền tín hiệu hình ảnh dạng tương tự và không truyền được âm thanh. (đ) b. Cổng HDMI có thể truyền đồng thời cả hình ảnh và âm thanh kỹ thuật số. (đ) c. USB là giao tiếp truyền dữ liệu song song tốc độ cao giữa máy tính và thiết bị. (s) d. Cổng mạng cho phép kết nối máy tính với thiết bị số qua hệ thống mạng nội bộ. (đ)

Bài 6. Lưu trữ và chia sẻ tệp tin trên internet (1 câu)

16. **Câu 3:** Trong một buổi học tin học, cô giáo yêu cầu học sinh thử sử dụng Google Drive để chia sẻ bài thuyết trình của nhóm với các chế độ khác nhau. Dưới đây là các phát biểu được các bạn đưa ra trong buổi học: a. Khi chọn "Chỉ xem", người được chia sẻ không thể chỉnh sửa hay thêm nhận xét vào tài liệu. (đ) b. Chế độ "Người nhận xét" cho phép người dùng vừa xem nội dung vừa thay đổi toàn bộ nội dung văn bản. (s) c. Chế độ "Người chỉnh sửa" cho phép người dùng thêm, xóa hoặc thay đổi nội dung tài liệu, thậm chí cả xóa tệp. (đ) d. Khi một tệp được chia sẻ, người nhận luôn có thể thay đổi chế độ chia sẻ của tệp. (s)

III. TỰ LUẬN (2 CÂU)

17. **Câu 2:** Thiết bị vào là gì? Thiết bị ra là gì?

18. **Câu 6:** Làm thế nào để kết nối máy tính với máy in?