

(Đề có 3 trang)

Họ tên : .....Lớp:10/.....Số báo danh:.....

Mã đề 1808

## I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7 điểm)

**A. Câu trắc nghiệm nhiều lựa chọn. (3 điểm)** Hãy lựa chọn phương án đúng cho các câu sau đây.

**Câu 1.** Trong menu Path của Inkscape, lệnh nào sau đây dùng để thực hiện phép chia giữa các đối tượng?

- A. Intersection.      B. Difference.      C. Division.      D. Exclusion.

**Câu 2.** Cho các lệnh sau:

```
>>>t1="Kiem tra"
```

```
>>>t2="Cuoi ki"
```

```
>>>t2+t1
```

Trong Python, phương án nào sau đây là kết quả hiển thị trên màn hình sau khi thực hiện các câu lệnh trên?

- A. 'Cuoi kiKiem tra'      B. 'Kiem traCuoi ki'      C. "kiem tracuoi ki"      D. 'cuoi kikiem tra'

**Câu 3.** Trong Python, dòng lệnh nào dưới đây **không** báo lỗi?

A. >>>printf("Dãy ba số lẻ:", 7, 9,13)

B. >>>"Bạn là học sinh lớp 10"

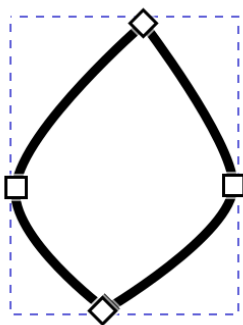
C. >>>"Minh tên là"Tuyết Nhi""

D. >>>print(Minh tên là Tuyết Nhi)

**Câu 4.** Trên màn hình Desktop, muốn mở phần mềm Inkscape ta nháy đúp chuột vào biểu tượng nào sau đây?



**Câu 5.** Trong Inkscape, phương án nào sau đây là số điểm neo tròn và số điểm neo góc của hình sau?



A. 1 điểm neo tròn, 3 điểm neo góc.

B. 2 điểm neo tròn, 2 điểm neo góc.

C. 1 điểm neo góc, 2 điểm neo tròn.

D. 2 điểm neo tròn, 3 điểm neo góc.

**Câu 6.** Trong Inkscape, khi sử dụng công cụ vẽ hình elip phương án nào sau đây tương ứng với thuộc tính Start và End?

A. Chiều rộng, chiều cao khung bao hình.

B. Số lượng đỉnh và độ cong của góc.

C. Góc điểm đầu và điểm cuối của cung tròn.

D. Bán kính theo phương ngang và thẳng đứng.

**Câu 7.** Trong Inkscape, trên thanh điều khiển thuộc tính muốn bỏ điểm neo ta chọn vào biểu tượng nào sau đây?

- A.  B.  C.  D. 

**Câu 8.** Trong Inkscape, điểm neo góc được biểu diễn bằng hình nào sau đây?

- A. Hình thoi. B. Hình tam giác. C. Hình vuông. D. Hình bình hành.

**Câu 9.** Trong Python, lệnh gán nào sau đây là **sai**?

- A. `b=25` B. `a=b=25` C. `b="10"` D. `a,b,c=1.5,3`

**Câu 10.** Trong Python, câu lệnh gán nào sau đây đúng cú pháp?

- A. `<tên biến> = <biểu thức>` B. `<tên biến> == <biểu thức>`  
C. `<biểu thức> = <tên biến>` D. `<tên biến> := <biểu thức>`

**Câu 11.** Trong Inkscape, lưu lại sản phẩm đã tạo dưới dạng tệp có phần mở rộng mặc định nào sau đây?

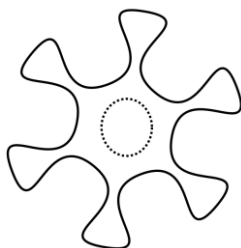
- A. bmp B. png C. jpg D. svg

**Câu 12.** Trong Python, các từ khóa nào sau đây là đúng?

- A. false, none, true. B. for, while, true.  
C. False, None, True. D. While, if, else.


**B. Câu trắc nghiệm Đúng/Sai. (4 điểm)** Hãy lựa chọn Đúng hoặc Sai cho mỗi ý a, b, c, d cho mỗi ý sau đây.

**Câu 1 (1 điểm):** Trong giờ thực hành môn Tin học, lớp được giáo viên giao nhiệm vụ sử dụng phần mềm Inkscape để tạo một bông hoa như hình vẽ và hoàn thiện một hình đơn giản từ các đối tượng đồ họa.



Các bạn học sinh trong lớp đưa ra một số ý kiến sau:



- a) Chọn công cụ  trên hộp công cụ để vẽ hình tròn.  
b) Để thực hiện phép hiệu các đối tượng đồ họa, nhấn tổ hợp phím Ctrl + -  
c) Để tạo cánh hoa bo tròn tại các đỉnh, ta vẽ một ngôi sao rồi tùy chỉnh thuộc tính Randomized.  
d) Khi tô màu cho một đối tượng, nếu muốn đối tượng đó che phủ hoàn toàn các đối tượng nằm dưới, ta phải đặt giá trị Opacity bằng 0.

**Câu 2 (1 điểm):** Trong tiết học Tin học 10, giáo viên yêu cầu các nhóm thảo luận về hai câu lệnh Python sau:

1	<code>&gt;&gt;&gt;print(2026,"Tin học10", 3+5.0)</code>
2	<code>&gt;&gt;&gt;27/3</code>

Có một số ý kiến về hai lệnh trên như sau:

- a) Chế độ gõ lệnh trực tiếp thường được dùng để tính toán và kiểm tra nhanh các lệnh.  
b) Lệnh `print()` có chức năng nhập dữ liệu từ bàn phím.  
c) Lệnh ở dòng (2), khi nhập `27/3` thì Python trả về kết quả là số thực.

d) Lệnh ở dòng (1), sau khi thực hiện chương trình kết quả hiển thị trên màn hình là:  
2026 Tin học 10 8

**Câu 3 (1 điểm):** Trong tiết thực hành môn tin cô giáo đưa ra nội dung. Cho hình tròn có bán kính  $a$  là số nguyên được nhập từ bàn phím. Viết chương trình tính và đưa ra màn hình chu vi (CV) hình tròn.

Giáo viên yêu cầu học sinh thảo luận.

1	<code>a=int(input("Nhập bán kính hình tròn a="))</code>
2	<code>p=3.14</code>
3	<code>CV=2*p*a</code>
4	<code>print("Chu vi CV=",CV)</code>

Một số học sinh đưa ra các ý kiến về chương trình trên như sau:

- a) Lệnh `input()` có chức năng đưa dữ liệu ra màn hình.
- b) Lệnh ở dòng (3) biến CV dùng để lưu trữ kết quả tính toán chu vi hình tròn.
- c) Với lệnh ở dòng (2) kiểu dữ liệu của biến  $p$  là số nguyên.
- d) Nếu nhập vào cho biến  $a$  có giá trị bằng 7 thì câu lệnh dòng (4) đưa ra màn hình là:  
Chu vi CV= 43.96

**Câu 4 (1 điểm):** Khi sử dụng máy tính ở phòng thực hành, Hoa cắm một USB mượn từ bạn vào máy để sao chép tài liệu. Sau đó, máy tính xuất hiện nhiều tệp lạ và hoạt động chậm hơn bình thường. Hoa lo lắng máy tính đã bị nhiễm phần mềm độc hại nên đã trao đổi với các bạn để tìm hướng giải quyết.

Các bạn học sinh trong lớp đưa ra một số ý kiến sau:

- a) USB có thể là một trong những con đường lây lan phần mềm độc hại.
- b) Nên quét virus USB trước khi mở các tệp bên trong.
- c) Chỉ các tệp tải từ Internet mới có thể chứa phần mềm độc hại.
- d) Khi máy tính có dấu hiệu bị nhiễm phần mềm độc hại, Hoa nên nhanh chóng sao chép các tệp dữ liệu quan trọng sang USB để lưu trữ rồi mới tiến hành diệt virus.

## II. TỰ LUẬN. (3 điểm)

**Câu 1 (1 điểm):** Viết biểu thức logic ứng với mỗi câu sau đây?

- a) Số  $m$  nằm trong đoạn  $[45;52]$
- b) Số  $q$  nằm ngoài đoạn  $[22;42]$

**Câu 2 (1 điểm):** Các lệnh sau đây in kết quả gì ra màn hình?

`>>>14//2+21%5+2*2**4`

`>>>"11"*3 + "2026"`

**Câu 3 (1 điểm):** Cho hình tam giác có cạnh đáy  $c$  và chiều cao  $h$  là số nguyên được nhập từ bàn phím. Viết chương trình tính và đưa ra màn hình diện tích (S) hình tam giác.

----- HẾT -----