

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP KIỂM TRA HỌC KÌ II – TIN HỌC 8

Năm học: 2025 - 2026

Câu 1: Thuật toán là

A. một chương trình máy tính.

C. một phần mềm.

B. dãy hữu hạn các bước để giải quyết một bài toán.

D. một thiết bị điện tử.

Câu 2: Chương trình máy tính là

A. dãy hữu hạn các bước để giải quyết một bài toán.

C. một thiết bị lưu trữ.

B. một thuật toán viết bằng ngôn ngữ lập trình.

D. một sơ đồ khối.

Câu 3: Để máy tính hiểu và thực hiện thuật toán, cần phải

A. viết bằng tiếng Việt.

C. viết thành chương trình bằng ngôn ngữ lập trình.

B. vẽ sơ đồ.

D. ghi ra giấy.

Câu 4: Một thuật toán đúng cần đảm bảo:

A. Có kết quả sau hữu hạn bước.

C. Có càng nhiều bước càng tốt.

B. Không cần kết thúc.

D. Không cần nhập dữ liệu.

Câu 5: Biểu thức nào sau đây có giá trị logic là True?

A. $10 + 9 \leq 11$.

B. $25 - 3 \geq 12$.

C. $2 \times 10 \geq 31$.

D. $14 - 5 \geq 13$.

Câu 6: Giá trị nào sau đây thuộc kiểu dữ liệu số?

A. 1234.

B. A125.

C. 12,4.

D. 123b.

Câu 7: Phương án nào sau đây là đặc điểm của biến nhớ?

A. Giá trị ban đầu được đặt mặc định.

B. Một biến có nhiều hơn kiểu dữ liệu.

C. Tên của biến chính là giá trị của nó.

D. Dữ liệu thay đổi theo chương trình.

Câu 8: Cho một đoạn chương trình Scratch sau:



Phương án nào sau đây nêu đúng kết quả của chương trình?

A. 22.

B. 19.

C. 20.

D. 21.

Câu 9: Kiểu dữ liệu nào sau đây có các phép toán: và (and), hoặc (or), not (không phải)?

A. Kiểu xâu kí tự.

B. Kiểu logic.

C. Kiểu nhị phân.

D. Kiểu số.

Câu 10: Giá trị nào sau đây là kiểu dữ liệu logic?

A. $1 < 8$.

B. right.

C. true.

D. 0011.

Câu 11: Trong công thức tính chu vi hình tròn $C = 2\pi R$, thành phần được khai báo dạng hằng là

A. R.

B. C.

C. π .

D. 2.

Câu 12: Cho đoạn chương trình Scratch sau:



Phương án nào sau đây nêu đúng kết quả của chương trình?

A. 4.

B. 3.

C. 5.

D. 1.

Câu 13: Phép toán $7 \text{ chia lấy dư } 2$ trả lại kết quả

A. 3.

B. 1.

C. 5.

D. 9.

Câu 14: Phép toán $50 = 50$ và $40 < 50$ trả lại kết quả

A. true.

B. false.

C. true và false.

D. true hoặc false

Câu 15. Phép toán

A. true.

B. false.

C. true và false.

D. true hoặc false.



trả lại kết quả

Câu 16. Phép toán

A. true.

B. false.

C. true và false.

D. true hoặc false.



trả lại kết quả

Câu 17. Phép toán

A. true.

B. false.

C. true và false.

D. true hoặc false.



trả lại kết quả

Câu 18. Phép toán

A. Số nguyên.

B. Logic.

C. Xâu ký tự.

D. Số thập phân.



sử dụng cho kiểu dữ liệu

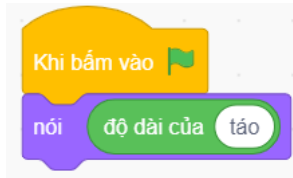
Câu 19. Trong công thức tính chu vi hình tròn $C = 2\pi R$, thành phần được khai báo dạng biến là

A. R và C.

B. C.

C. π .

D. 2.



Câu 20. Kết quả khi chạy khối lệnh

A. táo.

B. 3.

C. 4.

D. không có giá trị.



là

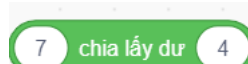
Câu 21. Phép toán

A. true.

B. false.

C. true và false.

D. true hoặc false.



trả lại kết quả

Câu 22. Phép toán

A. 3.

B. 1.

C. 11.

D. 5.

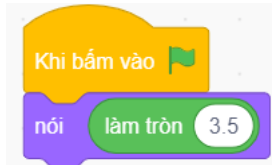
Câu 23. Phép toán làm tròn số áp dụng cho kiểu dữ liệu

A. xâu ký tự.

B. số.

C. logic.

D. văn bản.



Câu 24. Kết quả khi chạy khối lệnh

A. 3.

B. 4.

C. 3.5.

D. 5.

Câu 25. Thứ tự thực hiện của cấu trúc tuần tự lần lượt là

A. từ dưới lên trên.

B. từ trên xuống dưới.

C. từ trái sang phải.

D. từ phải sang trái.

Câu 26. Cho chương trình Scratch như sau:



Phương án nào sau đây nêu đúng vị trí đặt lại lệnh 2 để nhân vật nói xin chào trước khi xoay sang trái?

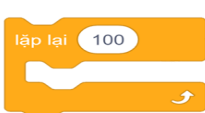
A. Xuống trước lệnh 4.

B. Xuống trước lệnh 5.

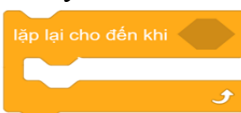
C. Xuống sau lệnh 3.

D. Xuống sau lệnh 5.

Câu 27. Khối lệnh nào sau đây là cấu trúc thực hiện biết trước số lần lặp?



B.



C.



D.



Câu 28. Khối lệnh nào sau đây **KHÔNG** phải là cấu trúc lặp?

- A.
- B.
- C.
- D.

Câu 29. Thứ tự thực hiện trong kịch bản có vai trò nào sau đây?

- A. Xác định khối lệnh cần sử dụng. **B. Xác định thao tác cần thực hiện.**
 C. Xác định kết quả sau thực hiện. D. Xác định số lượng các thao tác.

Câu 30. Khối lệnh nào sau đây phù hợp cho hành động nhập vào một số cho đến khi số đó lớn hơn 0?

- A.
- B.
- C.
- D.

Câu 31. Cấu trúc điều khiển dùng để làm gì?

- A. Lưu trữ dữ liệu. **B. Điều khiển thứ tự thực hiện các lệnh**
 C. Tăng tốc máy tính D. Hiển thị hình ảnh

Câu 32. Có bao nhiêu loại cấu trúc điều khiển cơ bản?

- A. 2 **B. 3** C. 4 D. 5

Câu 33. Cấu trúc tuần tự là gì?

- A. Lệnh được thực hiện theo thứ tự từ trên xuống dưới.** B. Lệnh được thực hiện ngẫu nhiên.
 C. Lệnh được lặp lại nhiều lần. D. Lệnh được chọn tùy ý.

Câu 34. Trong cấu trúc rẽ nhánh, điều kiện thường cho kết quả

- A. số nguyên **B. đúng hoặc Sai** C. ký tự D. hình ảnh.

Câu 35. Khối lệnh rẽ nhánh dạng khuyết là

- A.
- B.
- C.
- D.

Câu 36. Khối lệnh rẽ nhánh dạng đầy đủ là

- A.
- B.
- C.
- D.

Câu 37. Khối lệnh nào sau đây là cấu trúc thực hiện lặp vô hạn

- A.
- B.
- C.
- D.

Câu 38. Khối lệnh nào sau đây là cấu trúc thực hiện lặp có điều kiện

- A.
- B.
- C.
- D.

Câu 39: Kết quả của chương trình sau khi chạy khối lệnh sau là



- A. 105. B. 110. C. 50. D. 60.

Câu 40: Kết quả của chương trình sau khi chạy khối lệnh sau là

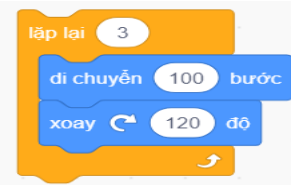


A. 35.

B. 60.

C. 40.

D. 50.



Câu 41. Kết quả khi chạy khối lệnh

A. vẽ một hình vuông.

B. vẽ tam giác đều.

C. vẽ ba đoạn thẳng.

D. nhân vật di chuyển.

Câu 42. Có bao nhiêu loại lỗi trong lập trình?

A. 3 loại.

B. 2 loại.

C. 4 loại.

D. 1 loại.

Câu 43. Một chương trình được viết đúng quy tắc nhưng khi thực hiện lại sai so với kịch bản. Chương trình đó đã mắc lỗi gì?

A. Lỗi logic.

B. Lỗi cú pháp.

C. Lỗi kịch bản.

D. Lỗi tương thích.

Câu 44. Việc chạy thử chương trình để kiểm tra nhằm?

A. Thử nghiệm chương trình.

B. Cho chương trình hoạt động.

C. Phát hiện những tình huống bất thường khi chạy chương trình và điều chỉnh thích hợp.

D. Kiểm tra nhân vật và nền trò chơi đúng không.

Câu 45. Có loại lỗi nào dưới đây có thể xảy ra khi chạy thử chương trình?

A. Lỗi cú pháp.

B. Lỗi logic.

C. Lỗi cú pháp, lỗi logic và lỗi người dùng.

D. Lỗi cú pháp và lỗi logic.

Câu 46. Lỗi cú pháp xảy ra khi?

A. Các câu lệnh trong chương trình tuy viết đúng cú pháp nhưng thực hiện không đúng kịch bản.

B. Lệnh sai thứ tự.

C. Lệnh viết sai so với quy tắc của ngôn ngữ lập trình làm cho chương trình không hoạt động.

D. Trình tự các lệnh sắp xếp chưa đúng vị trí.

Câu 47. Chọn phát biểu đúng nhất về hoạt động gỡ lỗi?

A. Gỡ lỗi là phát hiện và loại bỏ lỗi. Gỡ lỗi là một phần quan trọng của lập trình.

B. Gỡ lỗi là phát hiện và loại bỏ lỗi. Trong lập trình, không nhất thiết phải gỡ lỗi.

C. Gỡ lỗi là chạy thử chương trình để phát hiện lỗi. Gỡ lỗi là một phần quan trọng của lập trình.

D. Gỡ lỗi là chạy thử chương trình để phát hiện lỗi. Trong lập trình, không nhất thiết phải gỡ lỗi.

Câu 48. Sau khi biết câu lệnh xảy ra lỗi và cách thức câu lệnh đó tạo ra lỗi thì em có thể?

A. Chạy lại chương trình.

B. Đưa ra những cách sửa chữa lỗi phù hợp với yêu cầu.

C. Viết lại chương trình khác.

D. Cho chương trình hoạt động.

-----Hết-----