

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP KIỂM TRA HỌC KÌ II – TIN HỌC 9

Năm học: 2025 - 2026

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM

(Khoanh tròn vào chữ cái A, B, C hoặc D trước câu trả lời đúng)

Câu 1. Cú pháp của hàm SUMIF là gì?

- A. =SUMIF(range, criteria, [sum_range]). B. =SUMIF(criteria, range, sum_range)
C. =SUMIF(range, sum_range, criteria). D. =SUMIF(sum_range, criteria, range)

Câu 2. Cú pháp của hàm IF là:

- A. =IF(logical_test, value_if_true, value_if_false). B. =IF(value_if_true, logical_test, value_if_false).
C. =IF(logical_test, value_if_false, value_if_true). D. =IF(value_if_false, logical_test, value_if_true).

Câu 3. Trong hàm IF, nếu điều kiện đúng thì sẽ trả về:

- A. logical_test. B. value_if_true. C. value_if_false. D. range

Câu 4. Trong hàm SUMIF, nếu muốn tính tổng tất cả các giá trị lớn hơn 100, ta viết điều kiện:

- A. ">100". B. "<100". C. "=100". D. "<=100"

Câu 5. Để tính tổng các giá trị trong cột B khi cột A chứa từ khóa "Sách", công thức nào sau đây là đúng?

- A. =SUMIF(A:A, "Sách", B:B). B. =SUM(A:A).
C. =IF(A1="Sách", SUM(B:B), 0). D. =COUNTIF(A:A, "Sách").

Câu 6. Công thức =IF(A1>10, "Lớn hơn 10", "Nhỏ hơn hoặc bằng 10") có tác dụng:

- A. Tính tổng các giá trị lớn hơn 10. B. Đếm số ô lớn hơn 10.
C. Kiểm tra A1 có lớn hơn 10 hay không. D. Sắp xếp dữ liệu theo thứ tự giảm dần.

Câu 7. Công thức =IF(A1="Nam", "Đi học", "Ở nhà") có ý nghĩa gì?

- A. Kiểm tra A1 có giá trị là "Nam" hay không. B. Tính tổng các giá trị trong A1.
C. Đếm số ô có giá trị là "Nam".
D. Kiểm tra A1, nếu bằng "Nam" thì trả về "Đi học", ngược lại trả về "Ở nhà".

Câu 8. Cho công thức =IF(B2>=100, "Đạt", "Không đạt"), kết quả sẽ là gì nếu ô B2 chứa giá trị 85?

- A. Đạt. B. Không đạt. C. Lỗi công thức. D. Không có kết quả.

Câu 9. Công thức =IF(A1>100, "Cao", "Thấp") có ý nghĩa gì?

- A. Kiểm tra A1 có lớn hơn 100 không, nếu đúng trả về "Cao", nếu sai trả về "Thấp".
B. Tính tổng các giá trị lớn hơn 100.
C. Tìm giá trị lớn nhất trong A1. D. Đếm số ô có giá trị lớn hơn 100.

Câu 10. Khi sử dụng hàm IF lồng nhau như sau:

=IF(B2>=90, "Xuất sắc", IF(B2>=70, "Khá", IF(B2>=50, "Trung bình", "Yếu"))), nếu B2 = 65 thì kết quả sẽ là:

- A. Xuất sắc. B. Khá. C. Trung bình. D. Yếu

Câu 11. Công thức nào sau đây sử dụng hàm IF để kiểm tra số âm?

- A. =IF(A1<0, "Âm", "Dương"). B. =IF(A1=0, "Âm", "Dương").
C. =IF(A1>0, "Âm", "Dương"). D. =IF(A1<>0, "Âm", "Dương").

Câu 12. Công thức =SUMIF(A1:A10, "<=50", B1:B10) có ý nghĩa gì?

- A. Tính tổng các giá trị trong B1:B10 tương ứng với các ô trong A1:A10 nhỏ hơn hoặc bằng 50.
B. Tính tổng tất cả các giá trị trong A1:A10 nhỏ hơn hoặc bằng 50.
C. Đếm số ô trong A1:A10 nhỏ hơn hoặc bằng 50. D. Tìm giá trị nhỏ nhất trong A1:A10.

Câu 13. Để tính tổng tiền chi tiêu cho danh mục "Học phí" trong bảng tính có cột A là danh mục và cột B là số tiền, công thức đúng là:

- A. =SUMIF(A2:A10, "Chi phí", B2:B10). B. =SUMIF(A2:A10, "Học phí", B2:B10).
C. =IF(A2="Học phí", SUM(B2:B10), 0). D. =COUNTIF(A2:A10, "Học phí").

Câu 14. Để tính tổng các giá trị lớn hơn 100 trong dãy A1:A10, công thức nào là đúng?

- A. =SUMIF(A1:A10, ">100"). B. =SUMIF(A1:A10, "<100").
C. =SUM(A1:A10>100). D. =IF(A1>100, SUM(A1:A10), 0).

Câu 15. Để tính tổng tiền chi tiêu cho danh mục "Ăn uống", công thức nào là chính xác?

- A. =IF(A2="Ăn uống", SUM(B2:B20), 0). B. =SUMIF(A2:A20, "Ăn uống", B2:B20).
C. =COUNTIF(A2:A20, "Ăn uống"). D. =SUM(B2:B20).

- Câu 16.** Cấu trúc nào phù hợp để kiểm tra thời gian làm việc có vượt định mức hay không?
A. Lặp. **B.** Rẽ nhánh.
C. Tuần tự. **D.** Kết hợp cả 3 cấu trúc.
- Câu 17.** Trong Scratch, để kiểm tra điều kiện, khối lệnh nào thường được sử dụng?
A. "Nếu ... thì ...". **B.** "Lặp lại ...".
C. "Đợi đến khi ...". **D.** "Dừng tất cả"..
- Câu 18.** Quy trình giải một bài toán tin học bao gồm mấy bước?
A. 2. **B.** 3. **C.** 4. **D.** 5.
- Câu 19.** Đầu vào (Input) của bài toán giải phương trình $ax^2+bx+c=0$ là gì?
A. Thông báo “phương trình có vô số nghiệm”. **B.** Nghiệm của phương trình (nếu có).
C. Các hệ số a, b, c. **D.** Thông báo “phương trình vô nghiệm”.
- Câu 20.** Đầu ra (output) của bài toán giải phương trình $ax^2+bx+c=0$ là gì?
A. Thông báo “phương trình có vô số nghiệm”. **B.** Nghiệm của phương trình (nếu có).
C. Các hệ số a, b, c. **D.** Thông báo “phương trình vô nghiệm”.
- Câu 21.** Bước Thực hiện giải pháp trong giải quyết vấn đề tương ứng với bước nào trong việc giải một bài toán tin học?
A. Cài đặt thuật toán. **B.** Xây dựng thuật toán.
C. Gỡ lỗi và hiệu chỉnh chương trình. **D.** Xác định bài toán.
- Câu 22.** Mô tả thuật toán không sử dụng cấu trúc nào sau đây?
A. Cấu trúc rẽ nhánh. **B.** Cấu trúc không tuần tự.
C. Cấu trúc tuần tự. **D.** Cấu trúc lặp.
- Câu 23.** Em hãy sắp xếp các bước giải quyết vấn đề sau theo đúng thứ tự.
 1. Thực hiện giải pháp. 2. Tìm hiểu vấn đề.
 3. Lựa chọn giải pháp. 4. Đánh giá kết quả. 5. Phân tích vấn đề.
A. 2-> 5-> 3 ->1-> 4. **B.** 2-> 3-> 1-> 5-> 4.
C. 2-> 1-> 5-> 3-> 4. **D.** 2-> 5-> 1-> 3-> 4.
- Câu 24.** Quá trình giải quyết vấn đề thường được thực hiện qua mấy bước?
A. 4. **B.** 5. **C.** 6. **D.** 7.
- Câu 25.** Thế nào là Phân tích vấn đề?
A. Là xác định những yếu tố đã cho và kết quả cần đạt.
B. Là triển khai giải pháp đã chọn.
C. Là phân chia vấn đề thành những vấn đề nhỏ hơn.
D. Là lựa chọn cách giải quyết vấn đề và trình bày giải pháp đó một cách cụ thể, rõ ràng.
- Câu 26.** Trong giải quyết vấn đề. Sau khi thực hiện giải pháp, bước tiếp theo là gì?
A. Xoá dữ liệu **B.** Đóng máy tính
C. Đánh giá kết quả và rút kinh nghiệm **D.** Viết báo cáo dài
- Câu 27.** Thế nào là Thực hiện giải pháp?
A. Là xác định hiệu quả, phát hiện nhược điểm của giải pháp để cải tiến.
B. Là triển khai giải pháp đã chọn để đạt được mục tiêu đặt ra.
C. Là dựa trên nhận định ở bước phân tích vấn đề, tìm kiếm và lựa chọn cách giải quyết vấn đề.
D. Là xem xét từng khía cạnh của vấn đề, đưa ra nhận định để tìm cách giải quyết.
- Câu 28.** Phương pháp giải quyết vấn đề có thể được mô tả dưới dạng thuật toán bằng những phương pháp nào?
A. Vẽ sơ đồ tư duy hoặc sơ đồ khối.
B. Liệt kê các bước hoặc tạo bảng tính.
C. Sử dụng ngôn ngữ lập trình hoặc vẽ sơ đồ tư duy.
D. Liệt kê các bước hoặc vẽ sơ đồ khối.
- Câu 29.** Giải quyết vấn đề là gì?
A. Là việc chỉ sử dụng phần mềm để học
B. Là quá trình tìm cách xử lý một tình huống gặp phải
C. Là việc làm bài kiểm tra trên máy tính
D. Là lập trình trò chơi điện tử
- Câu 30.** Khi một học sinh sử dụng Scratch để tạo hoạt hình mô tả giải pháp một vấn đề, em đó đang thực hiện bước nào?
A. Xác định vấn đề **B.** Thực hiện giải pháp

- C. Tìm kiếm vấn đề mới
Câu 31. Bước đầu tiên trong quá trình giải quyết vấn đề là gì?
 A. Thực hiện giải pháp.
 B. Đánh giá kết quả.
 C. Tìm hiểu vấn đề
 D. Phân tích dữ liệu.
- Câu 32.** Em hãy sắp xếp các bước của quy trình giải một bài toán tin học theo đúng thứ tự.
 1. Xây dựng thuật toán. 2. Gỡ lỗi và hiệu chỉnh chương trình.
 3. Cài đặt thuật toán. 4. Xác định bài toán.
 A. 4 -> 1 -> 2 -> 3. B. 4 -> 1 -> 3 -> 2. C. 1 -> 3 -> 4 -> 2. D. 3 -> 4 -> 1 -> 2.

Câu 33. Đầu vào (Input) của bài toán *Kiểm tra số nguyên a là số chẵn hay số lẻ* là gì?

- A. Thông báo “Số a là số chẵn”.
 B. Thông báo “Số a là số lẻ”.
 C. Số nguyên a .
 D. Thông báo kết quả “Số a là số chẵn” hoặc “Số a là số lẻ”.
- Câu 34.** Đầu ra (Output) của bài toán *Kiểm tra số nguyên a là số chẵn hay số lẻ* là gì?

- A. Thông báo “Số a là số chẵn”.
 B. Thông báo “Số a là số lẻ”.
 C. Số nguyên a .
 D. Thông báo kết quả “Số a là số chẵn” hoặc “Số a là số lẻ”.

Câu 35. Cho biết Input của chương trình (Hình 1):

- A. Hai số chiều cao An, Bình
 B. Số là An, Bình.
 C. Số nguyên a,b .
 D. Thông báo kết quả so sánh ai cao hơn.

Câu 36. Cho biết Input: An: 1.7; Bình: 1.72. Nêu Output của chương trình (Hình 1):

- A. Thông báo hai số chiều cao An, Bình.
 B. Thông báo “An thấp hơn Bình”
 C. Số nguyên a,b .
 D. Thông báo “An cao hơn Bình”

Câu 37. Đây là đặc trưng cơ bản của nhóm nghề thuộc hướng Tin học ứng dụng?

- A. Tập trung vào nghiên cứu lý thuyết nền tảng của khoa học máy tính.
 B. Áp dụng kiến thức và công cụ tin học để giải quyết các vấn đề thực tế trong nhiều lĩnh vực khác nhau.
 C. Phát triển các hệ thống phần cứng và kiến trúc máy tính mới.
 D. Nghiên cứu về trí tuệ nhân tạo và học máy ở mức độ lý thuyết sâu.

Câu 38. Công việc chính của một chuyên viên phân tích nghiệp vụ (Business Analyst) thuộc nhóm nghề nào?

- A. Khoa học máy tính
 B. Tin học ứng dụng
 C. Kỹ thuật phần cứng
 D. An toàn thông tin

Câu 39. Nhóm nghề nào thường tập trung vào việc thiết kế và phát triển các thuật toán mới, cấu trúc dữ liệu tiên tiến?

- A. Tin học ứng dụng B. Khoa học máy tính C. Quản trị mạng D. Thiết kế đồ họa

Câu 40. Đặc điểm nổi bật của các nghề thuộc hướng Khoa học máy tính thường liên quan đến:

- A. Việc sử dụng các phần mềm ứng dụng có sẵn.
 B. Sự hiểu biết sâu sắc về lý thuyết và nguyên lý hoạt động của máy tính và các hệ thống thông tin.
 C. Kỹ năng giao tiếp và làm việc nhóm tốt.
 D. Khả năng sửa chữa phần cứng máy tính.

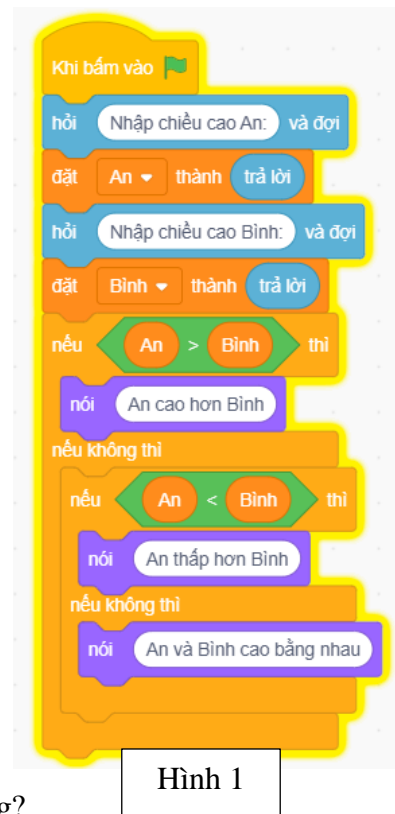
Câu 41. Một chuyên gia về trí tuệ nhân tạo (AI Scientist) thường thuộc nhóm nghề nào?

- A. Tin học ứng dụng.
 B. Khoa học máy tính.
 C. Kỹ thuật mạng.
 D. Thiết kế web.

Câu 42. Sự khác biệt cơ bản giữa nhóm nghề Tin học ứng dụng và Khoa học máy tính nằm ở:

- A. Mức lương và cơ hội việc làm.
 B. Trình độ học vấn cần thiết.
 C. Mục tiêu chính: ứng dụng giải quyết vấn đề thực tế so với nghiên cứu nền tảng và phát triển lý thuyết.
 D. Các ngôn ngữ lập trình được sử dụng.

Câu 43. Công việc nào sau đây không phải là một ứng dụng của Tin học trong lĩnh vực kinh doanh?



Hình 1

- A. Quản lý kho hàng bằng phần mềm.
 B. Thiết kế logo và bộ nhận diện thương hiệu.
 C. Chăm sóc cây trồng trên đồng ruộng.
 D. Thực hiện các giao dịch thanh toán trực tuyến.
- Câu 44.** Trong lĩnh vực y tế, ứng dụng nào của Tin học giúp bác sĩ theo dõi tình trạng bệnh nhân từ xa?
 A. Sử dụng phần mềm kế toán bệnh viện.
 B. Ứng dụng trí tuệ nhân tạo (AI) trong chẩn đoán hình ảnh.
 C. Hệ thống hồ sơ bệnh án điện tử.
 D. Ứng dụng telemedicine (khám chữa bệnh từ xa).
- Câu 45.** Ngành nghề nào sau đây có vai trò quan trọng trong việc xây dựng và duy trì các hệ thống mạng máy tính cho doanh nghiệp?
 A. Kế toán viên.
 B. Nhân viên marketing.
 C. Chuyên viên quản trị mạng.
 D. Nhân viên hành chính văn phòng.
- Câu 46.** Công cụ nào sau đây thường được sử dụng để thiết kế giao diện người dùng (UI) cho các ứng dụng di động hoặc trang web?
 A. Microsoft Word.
 B. Microsoft Excel.
 C. Adobe Photoshop/Figma/Sketch.
 D. Microsoft PowerPoint.
- Câu 47.** Kỹ năng nào sau đây không được coi là kỹ năng mềm quan trọng trong môi trường làm việc liên quan đến Tin học?
 A. Kỹ năng giao tiếp.
 B. Kỹ năng làm việc nhóm.
 C. Kỹ năng giải quyết vấn đề.
 D. Kỹ năng gõ văn bản nhanh bằng mười ngón.
- Câu 48.** Nếu bạn có đam mê với việc phân tích dữ liệu và tìm ra các xu hướng, nghề nghiệp nào sau đây có thể phù hợp với bạn?
 A. Lập trình viên web.
 B. Chuyên viên phân tích dữ liệu (Data Analyst).
 C. Kỹ sư phần cứng máy tính.
 D. Chuyên viên thiết kế đồ họa.
- Câu 49.** Bạn thích xây dựng các ứng dụng và phần mềm? Vậy nghề nghiệp nào sau đây có thể là lựa chọn tốt?
 A. Chuyên viên an ninh mạng.
 B. Lập trình viên (Developer).
 C. Chuyên viên hỗ trợ kỹ thuật.
 D. Quản trị dự án công nghệ thông tin.
- Câu 50.** Công việc chính của một chuyên viên kiểm thử phần mềm (Software Tester) là gì?
 A. Viết mã lệnh cho phần mềm.
 B. Thiết kế giao diện người dùng cho phần mềm.
 C. Tìm kiếm và báo cáo các lỗi của phần mềm.
 D. Triển khai và bảo trì hệ thống máy chủ.
- Câu 51.** Để trở thành một chuyên viên an ninh mạng, bạn cần trang bị kiến thức và kỹ năng nào sau đây là quan trọng nhất?
 A. Kỹ năng sử dụng các phần mềm văn phòng.
 B. Kiến thức về các hệ điều hành và mạng máy tính, các lỗ hổng bảo mật.
 C. Kỹ năng thuyết trình trước đám đông.
 D. Khả năng vẽ đồ họa 2D và 3D.
- Câu 52.** Xu hướng công nghệ nào sau đây đang tạo ra nhiều cơ hội việc làm mới trong lĩnh vực Tin học?
 A. Sử dụng đĩa mềm để lưu trữ dữ liệu.
 B. Phát triển các ứng dụng trên nền tảng DOS.
 C. Trí tuệ nhân tạo (AI) và Học máy (Machine Learning).
 D. Sử dụng máy tính cá nhân độc lập, không kết nối mạng.

----- HẾT -----

ĐÁP ÁN

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
A	A	B	A	A	C	D	B	A	C	A	A	B	A	B	B	A	C	C	B	A	B	A	B	C	C
27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52
B	D	B	B	C	B	C	D	C	B	B	B	B	B	B	C	C	D	C	C	D	B	B	C	B	C