TÀI LIỆU TIN HỌC 10 HAY NHẤT

MÔN: TIN HỌC 10

CHƯƠNG I. MỘT SỐ KHÁI NIỆM CƠ BẢN CỦA TIN HỌC

Bài 1. Tin học là một ngành khoa học

A. Tóm tắt lý thuyết:

1. Sự hình thành và phát triển của tin học:

Ngành Tin học hình thành và phát triển thành một ngành khoa học độc lập nhằm đáp ứng nhu cầu khai thác tài nguyên thông tin của con người, được gắn liền với một công cụ lao động mới là Máy tính điện tử.

2. Đặc tính và vai trò của máy tính điện tử:

Tính bền bỉ làm việc 24/24 giờ
Tốc độ xử lí nhanh
Tính chính xác cao
Lưu giữ được nhiều thông tin trong một không gian nhỏ
Giá thành hạ vì ngày càng phổ biến
Ngày càng gọn nhẹ và tiện dụng
Có thể liên kết với nhau thành một mạng và tạo ra khả năng thu thập và xử lí thông tin tốt hơn.

3. Thuật ngữ "Tin học":

Tin học là một ngành khoa học có mục tiêu là phát triển và sử dụng MTĐT để nghiên cứu cấu trúc, tính chất của thông tin, phương pháp thu thập, lưu trữ, tìm kiếm, biến đổi, truyền thông tin và ứng dụng vào các lĩnh vực khác nhau của đời sống xã hội.

B. Câu hỏi trắc nghiệm:

Câu 1. Phát biểu nào sau đây là sai:
A. Máy tính điện tử có thể thay thế hoàn toàn con người trong mọi lĩnh vực của đời sống.
B. Các máy tính có thể liên kết với nhau thành mạng máy tính để chia sẽ dữ liệu với nhau.
C. Máy tính có thể lưu trữ một lượng lớn thông tin trong một không gian ngày càng nhỏ.
D. Máy tính "làm việc không mệt mỏi" 24/24.

Câu 2. Tin học là một ngành khoa học vì đó là ngành:
A. Sử dụng máy tính trong mọi lĩnh vực hoạt động của xã hội loài người.
B. Có nội dung, mục tiêu, phương pháp nghiên cứu độc lập.
C. Chế tạo máy tính.
D. Nghiên cứu phương pháp lưu trữ và xử lý thông tin.

Câu 3. Máy tính điện tử ra đời vào khoảng những năm:
A. 1880 B. 1920 C. 1970 D. 1890

Câu 4. Phát biểu nào dưới đây là chính xác nhất?
A. Tin học có mục tiêu là phát triển và sử dụng máy tính điện tử.
B. Tin học có ứng dụng trong mọi lĩnh vực hoạt động của con người.
C. Tin học là môn học nghiên cứu, phát triển máy tính điện tử.
D. Tin học là môn học sử dụng máy tính điện tử.

Bài 2. Thông tin và dữ liệu

A. Tóm tắt lý thuyết:

1. Khái niệm thông tin và dữ liệu:

- Thông tin là sự phản ánh các hiện tượng, sự vật của thế giới khách quan và các hoạt động của con người trong đời sống xã hội.
- Dữ liệu là thông tin đã đưa vào máy tính để tính toán và xử lý.

2. Đơn vị đo lượng thông tin

- Đơn vị cơ bản đo lượng thông tin là bit (binary digital). Bit là đơn vị nhỏ nhất được lưu trữ trong máy tính để biểu diễn hai trạng thái 0 và 1 (còn gọi là mã nhị phân).
- Ngoài đơn vị bit, đơn vị đo thông tin thường dùng là byte và 1 byte = 8 bit.

3. Các dạng thông tin:

- Có thể phân loại thông tin thành 2 loại: loại số (số nguyên, thực, ...) và loại phi số (văn bản, hình ảnh, âm thanh, ...)

4. Mã hóa thông tin trong máy tính:

- Để máy tính xử lí được, thông tin phải được biến đổi thành một dãy bit, cách biến đổi như vậy được gọi là một cách mã hóa thông tin.
- Để mã hóa thông tin dạng văn bản, ta chỉ cần mã hóa các kí tự. Thông thường sử dụng 2 loại bộ mã hóa: Bộ mã ASCII (sử dụng 8 bit để mã hóa) hoặc bộ mã Unicode (sử dụng 16 bit để mã hóa). Các dạng khác như hình ảnh, âm thanh cũng phải mã hóa thành các dãy bit.

5. Biểu diễn thông tin trong máy tính:

a) Thông tin loại số:

- Hệ đếm: Máy tính thường sử dụng hệ đếm nhị phân và hệ cơ số mười sáu
- Biểu diễn số nguyên và số thực

b) Thông tin loại phi số: cũng mã hóa chúng thành các dãy bit

* Nguyên lí mã hóa nhị phân: Thông tin có nhiều dạng khác nhau như số, văn bản, hình ảnh, âm thanh,… Khi đưa vào máy tính, chúng đều được biến đổi thành dạng chung - dãy bit. Dãy bit đó là mã nhị phân của thông tin mà nó biểu diễn.

B. Câu hỏi trắc nghiệm:

Câu 1. Hệ nhị phân chỉ dùng:

A. Chữ số 0 hoặc chữ số 1 B. Chữ số 10 C. Chữ số 0 và chữ số 1 D. Chữ số 01

Câu 2. Để mã hóa thông tin, bộ mã Unicode dùng:

A. 8 byte B. 16 byte C. 8 bit D. 16 bit

Câu 3. 1 byte biểu diễn các số nguyên không âm trong phạm vi từ:

A. Mọi số nguyên B. -127 đến 127 C. 0 đến 256 D. 0 đến 255

Câu 4. Bộ mã ASCII dùng để mã hóa:

A. Hình ảnh B. Âm thanh C. Văn bản D. Bất kỳ một dạng thông tin nào đó.

Câu 5. Mã nhị phân của thông tin là:

A. Dãy bit biểu diễn thông tin đó trong máy tính. B. Số trong hệ hexa.

C. Số trong hệ nhị phân. D. Số trong hệ thập phân.

Câu 6. Bộ mã Unicode mã hóa được:

A. 216 ký tự B. 0-255 ký tự C. 256 ký tự D. 65535 ký tự

Câu 7. Đơn vị cơ bản đo lượng thông tin là:

A. Byte B. Mêgabai C. Kilôbai D. Bit

Câu 8. Các hệ đếm thường dùng trong tin học:

A. Hệ thập phân, hệ cơ số 16 B. Hệ nhị phân, hệ hexa

C. Hệ cơ số 2, hệ cơ số 10 D. Hệ La Mã, hệ thập phân

Câu 9. Mã hóa thông tin trong máy tính là:

A. Biến đổi dãy bit thành thông tin thông thường.

B. Biến đổi thông tin thông thường thành một dãy bit.
C. Biến đổi thông tin thành thông tin.
D. Biến đổi dữ liệu thành dữ liệu.

Câu 10. 1011_2 bằng:
A. 11_{10} B. 2022_{10} C. 22_{10} D. 13_{10}

Câu 11. Bộ mã ASCII mã hóa được:
A. 257 ký tự B. 254 ký tự C. 256 ký tự D. 255 ký tự

Bài 3. Giới thiệu về máy tính

A. Tóm tắt lý thuyết:

1. Khái niệm hệ thống tin học:
- Dùng để nhập, xử lí, xuất, truyền và lưu trữ thông tin
- Bao gồm 3 thành phần: Phần cứng; phần mềm; sự quản lí và điều khiển của con người.

2. Sơ đồ cấu trúc của máy tính:

3. Bộ xử lí trung tâm (CPU):
- Là thành phần quang trọng nhất của máy tính, đó là thiết bị chính thực hiện và điều khiển việc thực hiện chương trình
- Gồm 2 bộ phận chính: bộ điều khiển (CU) và bộ số học/lôgic (ALU). Ngoài ra còn có một số thành phần khác như thanh ghi (Register) và bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên (Cache)

4. Bộ nhớ trong
- Là nơi chương trình được đưa vào để thực hiện và là nơi lưu trữ dữ liệu đang được xử lí.
- Gồm 2 phần: ROM và RAM. ROM là bộ nhớ chỉ đọc, chứa một số chương trình hệ thống được hãng sản xuất nạp sẵn. RAM là bộ nhớ có thể đọc, ghi dữ liệu trong lúc làm việc. Khi tắt máy, dữ liệu trong RAM sẽ bị mất đi.

5. Bộ nhớ ngoài:
- Dùng để lưu trữ lâu dài dữ liệu và hỗ trợ cho bộ nhớ trong.
- Bao gồm đĩa cứng, đĩa mềm, đĩa CD, thiết bị nhớ flash (usb)

6. Thiết bị vào: dùng để đưa thông tin vào máy tính. Bao gồm bàn phím, chuột, máy quét, ...

7. Thiết bị ra: dùng để đưa thông tin ra từ máy tính. Bao gồm màn hình, máy in, máy chiếu, ...

8. Hoạt động của máy tính:
Mã hóa nhị phân, điều khiển chương trình, lưu trữ chương trình và truy cập theo địa chỉ tạo thành một nguyên lí chung gọi là nguyên lí Phôn Nôi-man

B. Câu hỏi trắc nghiệm:

Câu 1. Thành phần quan trọng nhất của máy tính, thực hiện và điều khiển việc thực hiện chương trình là:
A. Bộ nhớ ngoài B. Thiết bị vào/ra C. Bộ nhớ trong D.Bộ xử lý trung tâm

Câu 2. Quá trình xử lý thông tin thực hiện theo quy trình nào sau đây:
A. Nhập dữ liệu → Xử lý dữ liệu → Xuất; Lưu trữ dữ liệu.
B. Xuất thông tin → Xử lý thông tin → Nhận; Lưu trữ dữ liệu.
C. Nhập dữ liệu → Xử lý thông tin →Xuất; Lưu trữ dữ liệu.
D. Tất cả đều đúng.

Câu 3. Phát biểu nào sau đây về ROM là đúng:
A. ROM là bộ nhớ trong chỉ cho phép đọc dữ liệu. B. ROM là bộ nhớ ngoài.
C. ROM là bộ nhớ trong chỉ cho phép ghi dữ liệu. D. ROM là bộ nhớ trong có thể đọc và ghi dữ liệu,

Câu 4. Cấu trúc chung của máy tính bao gồm mấy thành phần:

A. 3 B. 4 C. 1 D. 2

Câu 5. Thành phần nào sau đây thuộc bộ nhớ trong:

A. Đĩa mềm B. Thiết bị nhớ Flash C. RAM D. Đĩa cứng gắn sẵn trong máy

Câu 6. Phát biểu nào sau đây về RAM là đúng:

A. RAM có dung lượng nhỏ hơn ROM. B. Thông tin trong RAM sẽ bị mất khi tắt máy.

C. RAM có dung lượng nhỏ hơn đĩa mềm. D. Thông tin trong RAM không bị mất đi khi tắt máy.

Câu 7. Thiết bị vào là:

A. Máy chiếu B. USB C. Loa D. Máy quét

Câu 8. Thiết bị ra là:

A. Máy in B. Bàn phím C. Chuột D. Webcam

Bài 4. Bài toán và thuật toán

A. Tóm tắt lý thuyết:

1. Khái niệm bài toán:

Khi dùng máy tính giải bài toán, ta cần quan tâm đến 2 yếu tố Input và Output.

2. Khái niêm thuật toán:

- Thuật toán để giải một bài toán là một dãy hữu hạn các thao tác được sắp xếp theo một trình tự xác định sao cho sau khi thực hiện dãy thao tác đó, từ Input của bài toán này, ta nhận được Output cần tìm.
- Có 2 cách mô tả thuật toán: Liệt kê (nêu ra tuần tự các bước cần tiến hành) và Dùng sơ đồ khối (sử dụng một số biểu tượng thể hiện các thao tác)
- Thuật toán có các tính chất: tính dừng, tính xác định và tính đúng đắn.

B. Câu hỏi trắc nghiệm:

Câu 1. Xác định bài toán là xác định mấy thành phần:

A. 4 B. 3 C. 2 D. 1

Câu 2. ... là một việc nào đó ta muốn máy tính thực hiện. Trong dấu 3 chấm (...) là từ nào:

A. Lập trình B. Bài toán C. Thuật toán D. Tin học

Câu 3. Trong biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối, người ta dùng bao nhiêu hình khối và các ký hiệu:

A. 4 B. 2 C. 3 D. 1

Câu 4. Tính chất nào không phải là tính chất của thuật toán:

A. Tính dừng B. Tính đúng đắn C. Tính xác định D. Tính tương đối

Câu 5. Dãy số nguyên A gồm 7 số hạng. Với thuật toán tìm GTLN (max) thì phải thực hiện ít nhất bao nhiêu phép so sánh từng cặp hai số để tìm được max của A?

A. 8 B. 6 C. 7 D. 5

Câu 6. Phần nguyên căn bậc hai của 5 là:

A. 1 B. 3 C. 2 D. 2.5

Câu 7. Có mấy cách để biểu diễn thuật toán:

A. 4 B. 2 C. 1 D. 3

Câu 8. Sau một dãy các thao tác, từ Input của bài toán ta tìm được Output của bài toán đó. Đó là công việc của:

A. Bài toán B. Người lập trình C. Máy tính điện tử D. Thuật toán

Câu 9. Hình nào không có trong cách biểu diễn thuật toán bằng sơ đồ khối:

A. Hình chữ nhật B. Hình ô van C. Hình thoi D. Hình tam giác

Câu 10. Hai số hạng liền kề nhau a_i và a_{i+1} (i là biến chỉ số) trong dãy số không giảm có mối quan hệ đúng là:

A. $a_i \le a_{i+1}$ B. $a_i > a_{i+1}$ C. $a_i \ge a_{i+1}$ D. $a_i < a_{i+1}$

Câu 11. Cho thuật toán tìm giá trị nhỏ nhất trong một dãy số nguyên sử dụng liệt kê dưới đây.

Bước 1: Nhập N, các số hạng $a_1, a_2, ..., a_N$;

Bước 2: $Min \leftarrow a_1$, $i \leftarrow 2$;

Bước 3: Nếu $i > N$ thì đưa đưa ra giá trị Min rồi kết thúc;

Bước 4:

Bước 4.1: Nếu $a_i >$ Min thì Min $\leftarrow a_i$;

Bước 4.2: $i \leftarrow i+1$, quay lại bước 3

Hãy chọn những bước sai trong thuật toán trên:

A. Bước 2 B. Bước 3 C. Bước 4.1 D. Bước 4.2

Bài 5. Ngôn ngữ lập trình

A. Tóm tắt lý thuyết:

1. Khái niệm:

- Để máy tính thực hiện công việc (bài toán) giúp con người, thuật toán phải được diễn tả bằng ngôn ngữ của máy tính hoặc ngôn ngữ mà có thể chuyển đổi về ngôn ngữ của máy tính. Ngôn ngữ đó được gọi chung là ngôn ngữ lập trình.
- Kết quả của việc diễn tả thuật toán bằng ngôn ngữ lập trình được gọi là một chương trình máy tính (gọi tắt là chương trình).

2. Phân loại: bao gồm 3 loại Ngôn ngữ máy, Hợp ngữ, Ngôn ngữ bậc cao.

a) Ngôn ngữ máy: là ngôn ngữ duy nhất để viết chương trình mà máy tính có thể trực tiếp hiểu và thực hiện được. Các lệnh viết bằng ngôn ngữ máy ở dạng hệ nhị phân hoặc hệ hexa.

b) Hợp ngữ: hợp ngữ cho phép người lập trình sử dụng một số từ (thường viết tắt các từ tiếng Anh) để thể hiện các lệnh cần thực hiện.

c) Ngôn ngữ bậc cao: thể hiện các câu lệnh gần với ngôn ngữ tự nhiên hơn, có tính độc lập, ít phụ thuộc vào các loại máy tính cụ thể.

B. Câu hỏi trắc nghiệm:

Câu 1. Hợp ngữ:

A. sử dụng một số từ viết tắt của tiếng Anh để thể hiện các lệnh cần thực hiện.

B. là ngôn ngữ lập trình bậc thấp

C. cần có chương trình hợp dịch để chuyển sang ngôn ngữ máy.

D. Cả 3 ý trên đều đúng.

Câu 2. Câu nào là sai khi nói về đặc điểm của ngôn ngữ lập trình bậc cao:

A. Chương trình viết bằng ngôn ngữ bậc cao phải được dịch bằng chương trình dịch máy mới hiểu và thực hiện được

B. Ngôn ngữ bậc cao gần với ngôn ngữ tự nhiên

C. Có tính độc lập cao, ít phụ thuộc vào các loại máy cụ thể

D. Thực hiện được trên mọi loại máy

Câu 3. Ngôn ngữ lập trình không cần chương trình dịch là:

A. hợp ngữ B. ngôn ngữ lập trình bậc cao C. ngôn ngữ máy D. Pascal

Câu 4. Ngôn ngữ lập trình là:

A. Ngôn ngữ khoa học B. Ngôn ngữ tự nhiên

C. Ngôn ngữ giao tiếp hằng ngày D. Ngôn ngữ để viết chương trình

Bài 6. Giải bài toán trên máy tính

A. Tóm tắt lý thuyết: Việc giải bài toán trên máy tính thường được tiến hành qua các bước sau:
- bước 1: Xác định bài toán;
- bước 2: Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán;
- bước 3: Viết chương trình;
- bước 4: Hiệu chỉnh;
- bước 5: Viết tài liệu.

Bài 7. Phần mềm máy tính

A. Tóm tắt lý thuyết:

1. Phần mềm hệ thống: cung cấp các dịch vụ theo yêu cầu của các chương trình khác trong quá trình hoạt động của máy.
2. Phần mềm ứng dụng: là phần mềm được viết để phục vụ cho công việc hàng ngày
3. Phần mềm công cụ; Phần mềm tiện ích

B. Câu hỏi trắc nghiệm (bài 6, 7):

Câu 1. Thứ tự các thao tác thường để giải một bài toán trên máy tính:
A. Xác định bài toán → Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán → Hiệu chỉnh → Viết chương trình → Viết tài liệu
B. Thứ tự nào cũng được, không quan trọng
C. Xác định bài toán → Viết chương trình → Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán → Hiệu chỉnh → Viết tài liệu
D. Xác định bài toán → Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán → Viết chương trình → Hiệu chỉnh → Viết tài liệu

Câu 2. Mỗi bài toán được đặc tả bởi mấy thành phần:
A. 4 B. 3 C. 2 D. 1

Câu 3. Bước quan trọng nhất để giải một bài toán trên máy tính là:
A. Lựa chọn hoặc thiết kế thuật toán B. Viết chương trình
C. Xác định bài toán D. Hiệu chỉnh

Câu 4. Chương trình dịch có thể phát hiện và thông báo các lỗi về:
A. thuật toán B. Tất cả các lỗi C. ngữ nghĩa D. ngữ pháp

Câu 5. Tiêu chuẩn lựa chọn thuật toán:
A. Lượng tài nguyên thuật toán đòi hỏi và lượng tài nguyên cho phép
B. Độ phức tạp của thuật toán
C. Các tài nguyên như thời gian thực hiện, số lượng ô nhớ...
D. Cả 3 ý trên đều đúng

Câu 6. Hệ điều hành là:
A. phần mềm hệ thống B. phần mềm công cụ C. phần mềm ứng dụng D. phần mềm tiện ích

Câu 7. Có mấy loại phần mềm máy tính:
A. 2 B. 1 C. 4 D. 3

Câu 8. Chương trình có thể dùng để giải bài toán với nhiều bộ Input khác nhau là:
A. phần mềm máy tính B. sơ đồ khối C. thuật toán D. ngôn ngữ lập trình

Câu 9. Không thể thực hiện một... mà không cần... Trong dấu 3 chấm (...) tương ứng là:
A. phần mềm tiện ích, phần mềm công cụ B. phần mềm ứng dụng, hệ điều hành
C. phần mềm hệ thống, phần mềm ứng dụng D. hệ điều hành, phần mềm tiện ích

Câu 10. Phần mềm soạn thảo văn bản (Microsoft Word) là:
A. phần mềm hệ thống B. phần mềm công cụ C. phần mềm tiện ích D. phần mềm ứng dụng

Câu 11. Có mấy loại phần mềm ứng dụng:
A. 3 B. 1 C. 2 D. 4
Câu 12. Phần mềm diệt virus là:
A. phần mềm hệ thống B. phần mềm công cụ C. phần mềm ứng dụng D. phần mềm tiện ích
Câu 13. Phần mềm tiện ích:
A. giúp làm việc với máy tính thuận lợi hơn B. tạo môi trường làm việc cho các phần mềm khác
C. giải quyết những công việc thường gặp D. hỗ trợ việc làm ra các sản phẩm phần mềm khác
Câu 14. Phần mềm công cụ:
A. tạo môi trường làm việc cho các phần mềm khác
B. hỗ trợ việc làm ra các sản phẩm phần mềm khác
C. giúp làm việc với máy tính thuận lợi hơn
D. giải quyết những công việc thường gặp

Bài 8. Những ứng dụng của tin học

A. Tóm tắt lý thuyết:

Các ứng dụng của tin học: giải các bài toán khoa học kĩ thuật; hỗ trợ việc quản lí; tự động hóa và điều khiển; truyền thông; soạn thảo, in ấn, lưu trữ, văn phòng; trí tuệ nhân tạo; giáo dục; giải trí.

Bài 9. Tin học và xã hội

A. Tóm tắt lý thuyết:

- Ảnh hưởng của tin học đối với sự phát triển của xã hội;
- Xã hội tin học hóa;
- Văn hóa và pháp luật trong xã hội tin học hóa.

B. Câu hỏi trắc nghiệm (bài 8, 9):

Câu 1. E-commerce, E-learning, E-government,... là ứng dụng của Tin học trong:
A. truyền thông B. tự động hóa C. văn phòng D. giải trí
Câu 2. Học qua mạng Internet, học bằng giáo án điện tử là ứng dụng của Tin học trong:
A. giải trí B. giáo dục C. trí tuệ nhân tạo D. truyền thông
Câu 3. Việc thiết kế ôtô hay dự báo thời tiết là ứng dụng của Tin học trong:
A. trí tuệ nhân tạo B. giải các bài toán khoa học kỹ thuật
C. văn phòng D. giải trí
Câu 4. Phần mềm trò chơi, xem phim, nghe nhạc,... là ứng dụng của Tin học trong:
A. giải trí B. tự động hóa và điều khiển C. văn phòng D. hỗ trợ việc quản lý
Câu 5. Việc phóng các vệ tinh nhân tạo hay bay lên vũ trụ là ứng dụng của Tin học trong:
A. giải trí B. hỗ trợ việc quản lý C. giáo dục D. tự động hóa và điều khiển
Câu 6. Việc nào dưới đây được khuyến khích thực hiện:
A. tham gia một lớp học trên mạng về ngoại ngữ B. tự ý đặt mật khẩu trên máy tính dùng chung
C. quá ham mê các trò chơi điện tử D. cố ý làm nhiễm virus vào máy tính của trường

CHƯƠNG II. HỆ ĐIỀU HÀNH

Bài 10. Khái niệm về hệ điều hành

A. Tóm tắt lý thuyết:

1. Khái niệm hệ điều hành:

HĐH là tập hợp các chương trình được tổ chức thành một hệ thống với nhiệm vụ đảm bảo tương tác giữa người dùng với máy tính cung cấp các phương tiện và dịch vụ để điều phối việc thực hiện các chương trình, quản lí chặt chẽ các tài nguyên của máy, tổ chức khai thác chúng một cách thuận tiện và tối ưu.

2. Các chức năng và thành phần của hệ điều hành:

- tổ chức giao tiếp giữa người dùng và hệ thống;
- cung cấp tài nguyên cho chương trình và tổ chức thực hiện các chương trình đó;
- tổ chức lưu trữ thông tin ở bộ nhớ ngoài, cung cấp các dịch vụ tìm kiếm và truy cập thông tin.
- kiểm tra và hỗ trợ bằng phần mềm cho các thiết bị ngoại vi.
- cung cấp các dịch vụ tiện ích hệ thống.

3. Phân loại hệ điều hành:

- Đơn nhiệm một người dùng;
- Đa nhiệm một người dùng;
- Đa nhiệm nhiều người dùng.

B. Câu hỏi trắc nghiệm:

Câu 1. Hệ điều hành được phân ra làm mấy loại chính:

A. 3 B. 1 C. 4 D. 2

Câu 2. Hệ điều hành đa nhiệm một người dùng:

A. Các chương trình phải được thực hiện lần lượt và mỗi lần làm việc chỉ được một người đăng nhập vào hệ thống

B. Chỉ có một người được đăng nhập vào hệ thống, nhưng có thể kích hoạt cho hệ thống thực hiện đồng thời nhiều chương trình

C. Cho phép nhiều người được đăng phập vào hệ thống, mỗi người dùng có thể cho hệ thống thực hiện đồng thời nhiều chương trình

D. Cả 3 ý trên đều sai

Câu 3. Các hệ điều hành thông dụng hiện nay thường được lưu trữ:

A. trong ROM B. trên bộ nhớ ngoài C. trong CPU D. trong RAM

Câu 4. Chọn câu sai khi nói về hệ điều hành:

A. cung cấp các dịch vụ tiện ích hệ thống

B. có các chương trình để quản lý bộ nhớ

C. thường được cài đặt sẵn khi sản xuất máy tính

D. cung cấp môi trường giao tiếp giữa người dùng và hệ thống

Câu 5. Hệ điều hành đa nhiệm nhiều người dùng:

A. Chỉ có một người được đăng nhập vào hệ thống, nhưng có thể kích hoạt cho hệ thống thực hiện đồng thời nhiều chương trình

B. Các chương trình phải thực hiện lần lượt và mỗi lần làm việc chỉ được một người đăng nhập vào hệ thống

C. Cho phép nhiều người được đăng nhập vào hệ thống, mỗi người có thể cho hệ thống thực hiện đồng thời nhiều chương trình

D. Cả 3 ý trên đều sai

Câu 6. Chức năng phản ánh bản chất của việc giao tiếp giữa người dùng với máy tính (thông qua máy tính) trong hệ thống tin học là:

A. Xử lý thông tin B. Truyền thông tin C. Nhập/Xuất thông tin D. Lưu trữ thông tin

Câu 7. Một người vừa nghe nhạc qua loa trên máy tính, vừa soạn thảo văn bản. Có thể nói hệ điều hành mà người đó đang sử dụng là

A. hệ điều hành đơn nhiệm một người dùng B. hệ điều hành đa nhiệm

C. hệ điều hành đa nhiệm một người dùng D. hệ điều hành đa nhiệm nhiều người dùng

Câu 8. Hệ điều hành không đảm nhiệm việc nào dưới đây:

A. quản lý bộ nhớ trong B. giao tiếp với đĩa cứng

C. hỗ trợ quản lý các thiết bị ngoại vi D. soạn thảo văn bản

Bài 11. Tệp và quản lí tệp

A. Tóm tắt lý thuyết:

1. Tệp

a) Tên tệp:

- Tệp là tập hợp các thông tin ghi trên bộ nhớ ngoài, tạo thành một đơn vị lưu trữ do hệ điều hành quản lí. Mỗi tệp có một tên để truy cập.

b) Cách đặt tên tệp

- Qui tắc đặt tên tệp: <phần tên> . <phần mở rộng>
- Cách đặt tên tệp trong hệ điều hành Windows:
  + Tên tệp không quá 255 ký tự
  + Phần mở rộng không bắt buộc phải có và sử dụng để phân loại tệp
  + Tên tệp không chứa các ký tự: **\ / : * ? " < > |**

2. Thư mục:

a) Khái niệm:

- Thư mục là cách tổ chức lưu trữ và quản lí tệp trên bộ nhớ ngoài
- Thư mục có thể chứa các thư mục khác tạo thành cây thư mục
- Tên thư mục được đặt tên theo qui tắc đặt phần tên của tệp.

b) Các loại thư mục: thư mục gốc, thư mục mẹ, thư mục con

3. Đường dẫn

B. Câu hỏi trắc nghiệm:

Câu 1. Trong hệ điều hành Windows, phần tên và phần mở rộng của tên tệp được ngăn cách với nhau bởi dấu:

A. dấu chấm phẩy (;) B. dấu phẩy (,) C. dấu chấm (.) D. dấu hai chấm (:)

Câu 2. Trong hệ điều hành Windows, tên tệp nào sau đây hợp lệ:

A. Ha?noi.txt B. Tom/Jerry.JPG C. sai-gon.DOC D. bai\tap.pas

Câu 3. Trong hệ điều hành Windows, tên tệp thường gồm mấy phần:

A. 1 B. 4 C. 2 D. 3

Câu 4. Chọn câu SAI:

A. Thư mục có thể chứa tệp cùng tên với thư mục đó.
B. Hai thư mục hoặc hai tệp cùng tên có thể nằm trong cùng một thư mục mẹ.
C. Hai thư mục cùng tên phải ở trong hai thư mục mẹ khác nhau.
D. Hai tệp cùng tên phải ở trong hai thư mục mẹ khác nhau.

Câu 5. Hệ quản lý tệp không cho phép tồn tại hai tệp với đường dẫn:

A. C:\HS_A\TIN\KIEMTRA1 và C:\HS_A\TIN\kiemtra1
B. C:\HS_A\TIN\KIEMTRA1 và C:\HS_A\VĂN\KIEMTRA1
C. C:\HS_A\TIN\KIEMTRA1 và A:\HS_A\TIN\KIEMTRA1
D. C:\HS_A\TIN\KIEMTRA1 và C:\HS_A\HDH\KIEMTRA1

Câu 6. Trong hệ điều hành Windows, tên tệp không được dài quá:

A. 256 ký tự B. 255 ký tự C. 250 ký tự D. 254 ký tự

Bài 12. Giao tiếp với hệ điều hành

A. Tóm tắt lý thuyết:

1. Nạp hệ điều hành:

- Để làm việc với máy tính, hệ điều hành phải được nạp vào bộ nhớ trong. Muốn nạp hệ điều hành, ta cần:

+ Có đĩa khởi động là đĩa chứa các chương trình phục vụ việc nạp hệ điều hành;
+ Thực hiện một trong các thao tác sau: Bật nguồn hoặc Nhấn nút Reset.

- Khi bật nguồn, các chương trình có sẵn trong ROM sẽ kiểm tra bộ nhớ trong và các thiết bị đang được kết nối với máy tính. Sau đó, chương trình này tìm chương trình khởi động trên đĩa khởi động, nạp chương trình khởi động vào bộ nhớ trong và kích hoạt nó. Chương trình khởi động sẽ tìm các môđun cần thiết của hệ điều hành trên đĩa khởi động và nạp chúng vào bộ nhớ trong.

2. Cách làm việc với hệ điều hành:

- cách 1: sử dụng các lệnh (command);
- cách 2: sử dụng các đề xuất do hệ thống đưa ra thường dưới dạng bảng chọn (menu), nút lệnh, cửa sổ chứa hộp thoại, …

3. Ra khỏi hệ thống: Môt số hệ điều hành hiện nay có 3 chế độ chính để ra khỏi hệ thống:

- Tắt máy (Turn Off hoặc Shut down);
- Tạm ngừng (Stand By);
- Ngủ đông (Hibernate).

B. Câu hỏi trắc nghiệm:

Câu 1. Trình tự thực hiện ĐÚNG:

A. Bật máy → Máy tính tự kiểm tra các thiết bị phần cứng → Hệ điều hành được nạp vào bộ nhớ trong → Người dùng làm việc

B. Bật máy → Hệ điều hành được nạp vào bộ nhớ trong → Máy tính tự kiểm tra các thiết bị phần cứng → Người dùng làm việc

C. Bật máy → Người dùng làm việc → Máy tính tự kiểm tra các thiết bị phần cứng → Hệ điều hành được nạp vào bộ nhớ trong

D. Bật máy → Hệ điều hành được nạp vào bộ nhớ trong → Người dùng làm việc → Máy tính tự kiểm tra các thiết bị phần cứng

Câu 2. Hệ điều hành được khởi động:

A. trong khi các chương trình ứng dụng được thực hiện

B. tùy vào việc điều chỉnh của người dùng

C. sau khi các chương trình ứng dụng được thực hiện

D. trước khi các chương trình ứng dụng được thực hiện

Câu 3. Để tạo một thư mục mới trên màn hình nền:

A. Nháy nút phải chuột trên màn hình nền, chọn New → File

B. Nháy chuột trên màn hình nền, chọn Folder → New

C. Mở My Computer → Control Panel, chọn New Folder

D. Nháy nút phải chuột trên màn hình nền, chọn New → Folder

Câu 4. Chọn câu ĐÚNG:

A. Thanh công cụ (Taskbar) chứa mọi nhóm lệnh cần thiết để bắt đầu sử dụng Windows

B. Bảng chọn Start chứa các nhóm lệnh cần thiết để bắt đầu sử dụng Windows.

C. Nút Start chứa mọi nhóm lệnh

D. Cả 3 ý trên đều sai

Câu 5. Để chọn nhiều đối tượng trong Windows, ta thực hiện:

A. Chọn đối tượng đầu tiên, nhấn và giữ phím Shift và nháy chọn đối tượng cuối cùng trong danh sách liên tục

B. Nhấn và giữ phím Ctrl và nháy chuột lên nhiều đối tượng không liền kề

C. Nhấn tổ hợp phím Ctrl + A để chọn tất cả đối tượng

D. Cả 3 ý trên đều đúng

Câu 6. Để đăng nhập vào hệ thống, người dùng phải được hệ thống xác nhận:

A. họ tên người dùng và mật khẩu
B. họ tên người dùng và tên máy tính
C. tên và mật khẩu của người dùng (đăng ký trong tài khoản)
D. tên máy tính và mật khẩu

Câu 7. Để quản lý tệp hoặc thư mục ta dùng:
A. Internet Explorer B. Windows Explorer C. Microsoft Excel D. Microsoft Word

Câu 8. Windows Explorer cho phép:
A. sử dụng đĩa một cách tối ưu B. soạn thảo văn bản
C. xem các tệp và thư mục trên máy D. thay đổi các thiết đặt hệ thống

Câu 9. Để xóa một tệp:
A. Mở tệp, chọn toàn bộ nội dung tệp, chọn Delete
B. Mở thư mục chứa tệp, nháy chuột phải vào tên tệp, chọn Delete
C. Mở tệp, nháy nút Delete
D. Mở tệp, nháy nút Close

Câu 10. Trong hệ điều hành Windows, để xóa vĩnh viễn ngay một tệp/thư mục (không đưa vào Recycle Bin), ta thực hiện:
A. giữ phím Alt trong khi nhấn phím Delete B. giữ phím Ctrl trong khi nhấn phím Delete
C. giữ phím Caps Lock trong khi nhấn phím Delete D. giữ phím Shift trong khi nhấn phím Delete

--- Hết ---