**CHỦ ĐỀ D. ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ**

**Bài 1. Tuân thủ pháp luật trong môi trường số**

**Câu 1.** Trong các hành vi sau, hành vi nào vi phạm bản quyền?

A. Tải một bản nhạc miễn phí để nghe.

B. Không mua quyền sử dụng phần mềm đối với các phần mềm phải trả tiền.

C. Thay đổi mật khẩu cho thư điện tử cá nhân.

D. Sử dụng một phần mềm diệt virus đã mua bản quyền.

**Câu 2.** Một người mua một khóa học cho một nhóm bạn được xem là

A. Vi phạm pháp luật. B. Không vi phạm gì. C. Vi phạm đạo đứC. D. Vi phạm bản quyền.

**Câu 3.** Theo em, biện pháp nào **không** giúp chia sẻ thông tin một cách an toàn trong môi trường số?

**A.**Không tùy tiện tiết lộ thông tin cá nhân của bản thân hay của người khác trên mạng xã hội.

**B.**Đặt và sử dụng mật khẩu mạnh cho các tài khoản mạng.

**C.**Thay đổi mật khẩu các tài khoản mạng sau một thời gian sử dụng.

**D.**Tin tưởng hoàn toàn các địa chỉ bắt đầu bằng https://...

**Câu 4.** Em truy cập trang mạng để xem tin tức thì ngẫu nhiên xem được một video có hình ảnh bạo lực mà em rất sợ. Em nên làm gì?

**A.**Đóng video lại và tiếp tục xem tin tức coi như không có chuyện gì.

**B.**Chia sẻ cho bạn bè để dọa các bạn.

**C.**Thông báo cho cha mẹ và thầy cô giáo về điều đó.

**D.**Mở lại video đó và xem.

**Câu 5.** Việc làm nào chia sẻ thông tin không an toàn và hợp pháp?

A. Tránh đưa những thông tin chưa được kiểm chứng rõ ràng (tin đồn, tin truyền miệng, tin do một cá nhân đưa lên mạng xã hội, ...).

B. Chia sẻ bất kì thông tin nào mà mình thích.

C. Không đăng những thông tin sai sự thật hoặc những điều làm tổn thương người kháC.

D. Không đăng những thông tin vi phạm pháp luật, trái với chủ trương của Nhà nướC.

**Câu 6.** Đâu là những dấu hiệu của các trò lừa đảo trên internet?

A. Những lời quảng cái đánh vào lòng tham vật chất, ...

B. Tin nhắn của người lạ hay đại diện cho một tổ chức nào đó liên quan đến tiền bạC.

C. Những lời giới thiệu gây sự tò mò, hiếu kì, ...

D. Tất cả các biểu hiện trên đều đúng.

**Câu 7.** Tại sao không nên sao chép một trò chơi trên đĩa CD Rom mà bạn không có giấy đăng ký bản quyền.

A. Bởi vì đó là quá trình phức tạp. B. Bởi vì đó là vi phạm bản quyền.

C. Bởi vì những tệp tin trên đĩa CD gốc sẽ bị hỏng. D. Bởi vì máy tính có thể bị hư hại.

**Câu 8.** Việc nào dưới đây không bị phê phán?

A. Phát tán các hình ảnh đồi trụy lên mạng.

B. Cố ý làm nhiễm virus vào máy tính của trường.

C. Sao chép phần mềm không có bản quyền. Tự thay đổi mật khẩu cho máy tính cá nhân của mình.

D. Sao chép phần mềm không có bản quyền.

**Câu 9.** Bạn An đọc thấy một bài thơ rất hay trong một cuốn sách của tác giả A, bạn An liền copy lại và đăng trên mạng xã hội sau đó nhận là bài của mình sáng tác nhờ các bạn trong lớp chia sẻ. Như vậy bạn An đã vi phạm điều nào trong luật sở hữu trí tuệ:

A. Chiếm đoạt quyền tác giả. B. Mạo danh tác giả.

C. Công bố phân phối tác phẩm mà không được phép của tác giả. D. Cả 3 điều trên

**Câu 10.** Những hành vi nào vi phạm pháp luật trong sử dụng Tin học?

A. Tung những hình ảnh, phim đồi truỵ lên mạng. B. Xâm phạm thông tin cá nhân hoặc tập thể nào đó.

C. Lây lan virus qua mạng. D. Cả ba đáp án trên.

**Câu 11.** Khi sử dụng lại các thông tin trên mạng cần lưu ý đến vấn đề nào?

A. Các từ khoá liên quan đến thông tin cần tìm. B. Các từ khoá liên quan đến trang weB.

C. Địa chỉ của trang weB. D. Bản quyền.

**Câu 12.** Đối với hành vi công bố tác phẩm mà không được phép của chủ sở hữu quyền tác giả theo quy định sẽ bị phạt bao nhiêu tiền theo điều 11 của nghị định 131/2013/NĐ-CP?

A. 1 000 000 đồng đến 2 000 000 đồng. B. 5 000 000 đồng đến 10 000 000 đồng.

C. 2 000 000 đồng đến 3 000 000 đồng. D. 3 000 000 đồng đến 4 000 000 đồng.

**Câu 13.** Luật sở hữu trí tuệ được áp dụng cho những tác phẩm như thế nào?

A. Xuất bản phẩm đã được số hóa như bài viết, tranh ảnh, video, ... B. Sáng tạo tinh thần và văn hóA.

C. Sản phẩm kĩ thuật số như trang web, phần mềm, ... D. Tất cả đáp án trên.

**Câu 14.** Khi đăng nhập vào tài khoản cá nhân trên các máy tính công cộng, việc nên làm là:

A. Để chế độ tự động đăng nhập.

B. Để chế độ ghi nhớ mật khẩu.

C. Không cần phải thoát tài khoản sau khi sử dụng.

D. Không để chế độ ghi nhớ mật khẩu và đăng xuất tài khoản sau khi sử dụng.

**Câu 15.** Đối với hành vi sao chép tác phẩm mà không được phép của chủ sở hữu quyền tác giả thì bị phạt bao nhiêu tiền theo điều 18, nghị định 131/2013/NĐ-CP về Quy định xử phạt vi phạm hành chính về quyền tác giải, quyền liên quan?

A. Từ 5 000 000 đồng đến 10 000 000 đồng. B. Từ 10 000 000 đồng đến 15 000 000 đồng.

C. Từ 15 000 000 đồng đến 35 000 000 đồng. D. Từ 35 000 000 đồng đến 50 000 000 đồng.

**Câu 16.** Tác hại của sự bất cẩn khi chia sẻ thông tin qua Internet?

A. Thông tin cá nhân lưu trữ trong máy tính có thể bị tiết lộ

B. Thông tin cá nhân lưu trữ trong máy tính có thể bị tiết lộ và vi phạm quyền tác giả

C. Vi phạm pháp luật khi chia sẻ thông tin số

D. Thông tin cá nhân lưu trữ trong máy tính có thể bị tiết lộ và vi phạm pháp luật khi chia sẻ thông tin số

**Câu 17.** Trên các đồ dùng đã được công nhận bản quyền sẽ có kí hiệu nào?

A. ® B. © C. Ф D. @

**Câu 18.** Em thấy mẹ em có sử dụng một bài hát của nhạc sĩ Văn Cao để làm đề tài nghiên cứu “các tác phẩm hay cho thiếu nhi”. Theo em, mẹ em có phải trả thù lao hay xin phép tác giả không?

A. Phải xin phép tác giả. B. Phải trả thù lao cho tác giả. C. Cả A và B đúng. D. Cả A và B sai.

**Câu 19.** Nếu bạn thân của em muốn mượn tên đăng nhập và mật khẩu tài khoản trên mạng của em để sử dụng trong một thời gian, em sẽ làm gì?

A. Cho mượn ngay không cần điều kiện gì.

B. Cho mượn nhưng yêu cầy bạn phải hứa là không được dùng để làm việc gì không đúng.

C. Cho mượn một ngày thôi rồi lấy lại, chắc không có vấn đề gì.

D. Không cho mượn, bảo bạn tự tạo một tài khoản riêng, nếu cần em có thể hướng dẫn.

**Câu 20.** Đối với hành vi công bố tác phẩm mà không được phép của chủ sở hữu quyền tác giả theo quy định sẽ bị phạt bao nhiêu tiền theo điều 11 của nghị định 131/2013/NĐ-CP?

A. 1 000 000 đồng đến 2 000 000 đồng. B. 5 000 000 đồng đến 10 000 000 đồng.

C. 2 000 000 đồng đến 3 000 000 đồng. D. 3 000 000 đồng đến 4 000 000 đồng.

**Câu 21.** Việc làm nào dưới đây không bị phê phán?

A. Thay đổi cấu hình máy tính không được sự cho phép của người phụ trách phòng máy. Đặt mật khẩu cá nhân trên máy tính dùng chung.

B. Cố ý làm nhiễm virus vào máy tính trong phòng máy của trường.

C. Quá ham mê các trò chơi điện tử.

D. Tham gia một lớp học trên mạng về ngoại ngữ.

**Câu 22.** Nếu đăng trên mạng xã hội video quay hình ảnh về người khác mà chưa xin phép thì hành vi này là:

A. Vi phạm pháp luật B. Vi phạm đạo đức

C. Tùy theo mức độ, có thể vi phạm đạo đức hay pháp luật D. Không vi phạm gì.

**Câu 23.** Hành vi nào nghiêm cấm trên không gian mạng?

A. Tuyên truyền, quảng cáo, mua bán hàng hoá, dịch vụ thuộc danh mục cho phép theo quy định của pháp luật;

B. Kịp thời cung cấp thông tin liên quan đến bảo vệ an ninh mạng, nguy cơ đe dọa an ninh mạng, hành vi xâm phạm an ninh mạng cho cơ quan có thẩm quyền, lực lượng bảo vệ an ninh mạng.

C. Giả mạo trang thông tin điện tử của cơ quan, tổ chức, cá nhân; làm giả, lưu hành, trộm cắp, mua bán, thu thập, trao đổi trái phép thông tin thẻ tín dụng, tài khoản ngân hàng của người khác; phát hành, cung cấp, sử dụng các phương tiện thanh toán trái phép@;

D. Xây dựng phương án, giải pháp phản ứng nhanh với sự cố an ninh mạng, xử lý ngay điểm yếu, lỗ hổng bảo mật, mã độc, tấn công mạng, xâm nhập mạng và rủi ro an ninh kháC.

**Câu 24.** Bản quyền của phần mềm không thuộc về đối tượng nào?

A. Người lập trình. B. Người đầu tư.

C. Người mua quyền sử dụng. D. Người mua quyền tài sản.

**Câu 25.** Biện pháp nào bảo vệ thông tin cá nhân không đúng khi truy cập mạng?

A. Không ghi chép thông tin cá nhân ở nơi người khác có thể đọC.

B. Đăng tải tất cả thông tin cá nhân lên mạng cho mọi người cùng biết.

C. Cẩn trọng khi truy cập mạng qua wifi công cộng.

D. Chỉ truy cập các trang web tin cậy, hãy cảnh giác với các thông tin giả, lừa đảo.

**Câu 26.** Để bảo vệ thông tin cá nhân, em không nên làm việc nào sau đây?

A. Để chế độ công khai thông tin cá nhân trên các tài khoản mạng xã hội.

B. Từ chối cung cấp thông tin cá nhân chỉ để đọc tin tức, tải tệp, mua hàng qua mạng, …

C. Cài đặt phần mềm diệt virus@.

D. Hạn chế đăng nhập ở nơi công cộng (quán cà phê, nhà ga, sân bay, …).

**Câu 27:** Quyền của tổ chức, cá nhân đối với tác phẩm do mình sáng tạo ra hoặc sở hữu là quyền gì?

A. Bản quyền. B. Quyền sở hữu. C. Quyền tác giả. D. Quyền tài sản.

**Câu 28:** Luật Sở hữu trí tuệ bao gồm quyền thân nhân và quyền nào?

A. Sở hữu. B. Trí tuệ. C. Giá trị. D. Tài sản.

**Câu 29:** Có một truyện ngắn, tác giả để trên website để mọi người có thể đọc. Những hành vi nào sau đây là vi phạm bản quyền?

A. Tải về máy của mình để đọC.

B. Tải về và đăng lại trên trang Facebook của mình cho bạn bè cùng đọC.

C. Đăng tải đường link trên trang Facebook của mình cho mọi người tìm đọC.

D. Chụp ảnh màn hình những đoạn hay để sau này đọc lại.

**CHỦ ĐỀ F. GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH**

**Bài 1. Làm quen với ngôn ngữ lập trình bậc cao**

**Câu 1.** Python là:

A. Ngôn ngữ lập trình bậc cao. B. Hợp ngữ C. Chương trình dịch. D. Ngôn ngữ máy.

**Câu 2.** Trong ngôn ngữ lập trình Python, để in ra màn hình ta sử dụng lệnh:

A. write() B. print() C. cout<< D. read()

**Câu 3.** Trong ngôn ngữ lập trình Python, để in ra màn hình câu lệnh “xin chao” ta viết:

A. print() B. print(xin chao) C. print(‘xin chào’) D. print xin chao

**Câu 4.** Khẳng định nào sau đây là sai khi nói về ngôn ngữ Python ?

A. Python phân biệt chữ hoa và chữ thường.

B. Python là ngôn ngữ lập trình bậc cao.

C. Python được dùng để phát triển các ứng dụng web, phần mềm ứng dụng, điều khiển robot…

D. Python là ngôn ngữ máy tính có thể trực tiếp hiểu và thực hiện đượC.

**Câu 5.** Một ô tô đi từ A đến B với vận tốc v(km/h). Câu lệnh để tính ‘Thời gian ô tô đó đi hết quãng đường k(km)’ là:

A. print(k/v) B. print(‘k/v’) C. print(“k/v”) D. print k/v

**Câu 6.** Trong cửa sổ Shell của Python:

A. Thực hiện ngay từng câu lệnh và thấy được kết quả.

B. Không thực hiện ngay từng câu lệnh và không thấy được kết quả.

C. Không thể thực hiện bất kì câu lệnh nào.

D. Không thể thực hiện từng câu lệnh mà thực hiện toàn bộ.

**Câu 7.** Lí do ta nên dùng ngôn ngữ lập trình bậc cao khi viết chương trình:

A. Máy tính có thể trực tiếp hiểu và thực hiện.

B. Gần với ngôn ngữ tự nhiên, cú pháp đơn giản, dễ hiểu, dễ họC.

C. Có thể viết thoải mái không cần theo quy tắc của ngôn ngữ lập trình.

D. Chỉ dùng phục vụ trong học tập, không có tính ứng dụng trong phát triển ứng dụng web, lập trình games…

**Câu 8.** Trong ngôn ngữ lập trình Python, phát biểu nào sau đây là đúng?

A. Python là ngôn ngữ lập trình bậc cao duy nhất

B. Chương trình máy tính là một dãy các câu lệnh mà máy tính không hiểu đượC.

C. Python phân biệt chữ hoa với chữ thường.

D. Dãy kí tự muốn in ra màn hình dùng câu lệnh print( ) và không cần dùng cặp nháy.

**Câu 9.** Phát biểu nào sau đây là đúng khi nói về các câu lệnh trong Python?

A. Python quy định mỗi câu lệnh nên được viết trên một dòng riêng biệt, kết thúc bằng dấu ;

B. Python quy định các câu lệnh nên được viết trên một dòng.

C. Python quy định các câu lệnh nên được viết trên một dòng, kết thúc bằng dấu ;

D. Python quy định mỗi câu lệnh nên được viết trên một dòng riêng biệt.

**Bài 2. Biến, phép gán và biểu thức số học**

**Câu 10:** Trong các tên sau tên nào không phải biến trong NNLT Python.

A. X B. Y C. or D. B

**Câu 11:** Trong các tên sau tên nào là tên biến đúng trong NNLT Python.

A. @ B. B C. if D. for

**Câu 12:** Trong các tên sau tên nào không phải biến trong NNLT Python.

A. Not B. M C. N D. P

**Câu 13:** Em hãy chọn phương án đúng về lệnh gán trong NNLT Python.

A. A+B = 50 B. A=A-50@ C. B-5=A-100 D. A:B= 100

**Câu 14.** Trong những biến sau, biến nào đặt đúng quy tắc?

A. lop 10 C. xy B. 12\_xy D. 10a3

**Câu 15:** Em hãy cho biết kết quả của chương trình sau:

>>>M= 50

>>>N=30

>>>M=M+N+1

>>>print(M)

A. 50 B. 30 C. 80 D. 81

**Câu 16.** Trong bài toán giải phương trình ax+b=0 có các biến là?

A. a, b B. a, b, x C. x D. Không có biến.

**Câu 17:** Em hãy cho biết kết quả của chương trình sau:

>>>A=50

>>>B=6

>>>A//B

A. 8 B. 8.5 C. 7.5 D. 2

**Câu 18.** Phát biểu nào sau đây là đúng khi nói về biến?

A. Biến là đại lượng được đặt tên, dùng để lưu trữ giá trị và giá trị có thể được thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

B. Biến là đại lượng bất kì.

C. Biến là đại lượng không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

D. Biến là đại lượng được đặt tên, dùng để lưu trữ giá trị và giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

**Câu 19:** Em hãy cho biết kết quả của chương trình sau:

>>>A=76

>>>B=8

>>>A%B

A. 3.5 B. 4 C. 8 D. 9

**Câu 20:** Em hãy cho biết kết quả của chương trình sau:

>>>A=3

>>>B=4

>>>A\*\*B

A. 12 B. 80 C. 81 D. 82

**Câu 21.** Phép gán nào sau đây là đúng ?

A. x==3 B. x:=3 C. x=3 D. x:3

**Câu 22.** Phép chia lấy phần nguyên trong Python kí hiệu là:

A. % B. // C. / D. div

**Câu 23.** Phép chia lấy phần dư trong Python kí hiệu là:

A. % B. // C. / D. mod

**Câu 24.** Trong Python, các biến đều phải đặt tên theo quy tắc nào?

A. Không trùng từ khóa của Python. B. Bắt đầu bằng chữ cái hoặc dấu “\_”.

C. Chỉ chứa chữ cái, chữ số và dấu “\_”. D. Tất cả đáp án trên

**Câu 25.** Câu lệnh gán trong Python là:

A. Biến=<Biểu thức> B. Biến:=<Biểu thức> C. Biến==<Biểu thức> D. <biểu thức>=Biến

**Câu 26.** Lệnh gán giá trị cho biến x nguyên nào sau đây là đúng

A. x=10 B. X=10 C. x=2.5 D. Cả A và B

**Câu 27.** Tên biến nào sau đây là đúng trong Python

A. -tich B. tong@ C. 1\_dem D. csn1

**Câu 28.** Câu lệnh print(7//5\*2-15%2) cho ra kết quả gì?

A. 0 B. 1 C. 2 D. 3

**Câu 29.** Câu lệnh print(4\*\*2-(13//3\*2+17%5)-5//2) cho ra kết quả gì?

A. 3 B. 4 C. 5 D. 6

**Câu 30:** Câu lệnh print(3\*\*2+8//5-7%2) cho ra kết quả gì?

A. 7 B. 8 C. 9 D. 10

**Bài 4. Các kiểu dữ liệu số và câu lệnh vào-ra đơn giản**

**Câu 31:** Em hãy chọn phương án đúng về biến kiểu dữ liệu số nguyên trong python:

A. float B. inter C. int D. real

**Câu 32:** Em hãy chọn phương án đúng về biến kiểu dữ liệu số thực trong python:

A. int B. float C. word D. real

**Câu 33:** Trong python để ghi dữ liệu ra màn hình ta sử dụng lệnh

A. Write B. Print( DS đầu ra). C. Output D. print(DS đầu ra).

**Câu 34:** Để in ra dòng lệnh có nội dung: Xin chào bạn

ta sử dụng lệnh nào dưới đây:

A. Print(‘Xin chào bạn’) B. prin(Xin chào bạn)

C. print(‘Xin chào bạn) D. print(“Xin chào bạn”)

**Câu 35:** Câu lệnh print(12+8) sẽ in ra kết quả là gì?

A. 12+8 B. '12+8' C. 20 D. '20'

**Câu 36:** Câu lệnh print(2\*3+5%2-6//2) cho ra kết quả gì?

A. 4 B. 5 C. 6 D. 7

**Câu 37:** Em hãy cho biết kết quả của chương trình sau:

>>>x=3.5

>>>print(int(x))

A. 3 B.3.5 C.lỗi D. cả a,b,c sai

**Câu 38:** Em hãy cho biết kết quả của chương trình sau:

>>>N=4.3

>>>print(float(N))

A. 4 B. Lỗi C. 5 D. 4.3

**Câu 39**: Để nhập dữ liệu từ bàn phím và chuyển về dạng số nguyên ta sử dụng câu lệnh nào?

A. Biến=in(input()) B. Biến=int(Input())

C. Biến=int(input()) D. Biến=Int(input))

**Câu 40:** Để nhập dữ liệu từ bàn phím và chuyển về dạng số thực ta sử dụng câu lệnh nào?

A. Biến=float(input()) B. Biến=float(inPut())

C. Biến=Float(input()) D. Biến=float(Input())

**Câu 41:** Câu lệnh A=int(input(“nhập chiều dài:”)) cho ra kết quả gì?

A. “nhập chiều dài:” B. nhập chiều dài: C. Lỗi D. A=nhập chiều dài:

**Câu 42:** Câu lệnh B=int(Input(‘nhập chiều rộng:’)) cho ra kết quả gì?

A. ‘nhập chiều dài:’ B. nhập chiều dài:” C. B=nhập chiều rộng: D. Lỗi

**Câu 43:** Câu lệnh M=float(input(“nhập chiều cao=”)) cho ra kết quả gì?

A. “nhập chiều cao=” B. M=nhập chiều cao

C. nhập chiều cao= D. lỗi

**Câu 44:** Câu lệnh N=Float(input(“Nhập cạnh đáy N=”)) cho ra kết quả gì?

A. lỗi B. N=nhập cạnh đáy

C. nhập cạnh đáy N= D. “nhập cạnh đáy N=”

**Câu 45:** Chú thích # được sử dụng trong NNLT python có chức năng gì?

A. Viết chương trình B. Giải thích câu lệnh vừa viết

C. Tính toán D. Kết thúc lệnh

**Bài 6. Câu lệnh rẽ nhánh**

**Câu 46:** Em hãy chọn phương án đúng cho câu lệnh rẽ nhánh dạng if

|  |  |
| --- | --- |
| A. if điều kiên;  Câu lệnh | B. if điều kiện:  Câu lệnh |
| C. If điều kiện:  Câu lệnh | D. iF điều kiện:  Câu lệnh |

**Câu 47:** Em hãy cho biết kết quả của chương trình sau:

>>>a=5

>>>b=10

>>>if a<b:

print(‘True’)

A. 5 B. 10 C. True D. flase

**Câu 48:** Em hãy cho biết kết quả của chương trình sau:

>>>a=10

>>>b=5

>>>if a<b:

print(‘flase’)

A. flase B. 5 C. 10 D.

**Câu 49:** Em hãy chọn phương án đúng cho câu lệnh rẽ nhánh dạng if-else

|  |  |
| --- | --- |
| A. if <điều kiện>;  <khối lệnh 1>  else  <khối lệnh 2> | B. If <điều kiện>:  <khối lệnh 1>  else:  <khối lệnh 2> |
| C. if <điều kiện> :  <khối lệnh 1>  else:  <khối lệnh 2> | D. if <điều kiện>:  <khối lệnh 1>  Else:  <khối lệnh 2> |

**Câu 50:** Hãy cho biết giá trị của biến X bằng bao nhiêu sau khi thực hiện câu lệnh:

|  |  |
| --- | --- |
| X = 5  if 45 % 3 == 0:  X =X+2 | A. 5 B. 9  C. 7 D. 11 |

**Câu 51:** Trong ngôn ngữ lập trình Python, muốn kiểm tra đồng thời cả ba giá trị của A, B, C có cùng lớn hơn 0 hay không ta viết câu lệnh if thế nào cho đúng ?

1. if A. B. C > 0: print() B. if (A > 0) and (B > 0) and (C > 0): print()

C. if A>0 & B>0 & C>0: print() D. if (A>0) | (B>0) | (C>0): print()

**Câu 52.** Chọn câu lệnh Python hợp lệ trong các câu sau:

A. if x = a + b : x = x + 1 B. if a > b: max := a

C. if a > b: max = a D. if 5 == 6 ; x = 100

else: max = b

**Câu 53:** Giá trị của x là bao nhiêu sau khi thực hiện câu lệnh ?

|  |  |
| --- | --- |
| x= 8     if x>5:  x = x +1 | A. 5 B. 8  C.9 D. 6 |

**Câu 54:** Các câu lệnh Python nào sau đây được viết đúng:

A. if x== 5: a = 1 B. if x > 4; a = 1

C. if x > 4: a = 1 else a = 2 D. if x > 4: a = 1 else: a:=2

|  |  |
| --- | --- |
| **Câu 55:** Em hãy cho biết kết quả của chương trình sau:  A=5  if A<0:  print(‘A là số âm’)  else:  print(‘A là số dương’)  ………………………………………………… | **Câu 56:**  Cho chương trình sau:  n=int(input("nhập số nguyên n không vượt quá 100:"))  if n<=100:  print("Bạn đã nhập đúng")  else:  print("Số của bạn nhập vào quá lớn")  Với n=98 thì kết quả in ra màn hình là:  ……………………………………………………… |
| **Câu 57:** Em hãy cho biết kết quả của chương trình sau:  A=8  if A<0:  print(‘A là số âm’)  elif A==0:  print(‘A bằng 0’)  else:  print(‘A là số dương’)  ………………………………………. | **Câu 58:** Em hãy cho biết kết quả của chương trình sau:  A=6  B=5  C=1  D=B\*B – 4\*A\*C  if D<0:  print(‘PT vô nghiệm)  else:  print(‘PT có nghiệm’)  ………………………………………………………… |
| **Câu 59**:  Cho chương trình sau:    Với a=6, b=20, c=15, d=25 thì kết quả in ra màn hình là:…………………………………………. | **Câu 60:**  Cho chương trình sau:    Với a=3, b=15, c=16, d=20 thì kết quả in ra màn hình là:……………… |
| **Câu 61:**  Cho chương trình sau:    Với a=7, b=9 thì kết quả in ra màn hình là:………………………………….. | **Câu 62:**  Cho chương trình sau:  a=int(input('nhập a='))  b=int(input('nhập b='))  c=int(input('nhập c='))  max=a  if b>max:  max=b  if c>max:  max=c  print("Số lớn nhất là:",max)  Với a=15, b=24, c=23 thì kết quả in ra màn hình là:……………………………… |
| **Câu 63:** Sau khi thực hiện đoạn chương trình trên, giá trị  F là:  x, y = 2, 3  if x > y: F= 2\*x - y  else:  if x==y: F= 2\*x  else: F= x\*x + y\*y  print(F)  ……………………………………………. | **Câu 64:** Hãy cho biết kết quả của đoạn chương trình sau:  x=4  if (not x>=5):  print("hello")  else:  print("bye bye")  ………………………………………………….. |
| **Câu 65.** Đoạn chương trình sau in ra kết quả nào?  a, b = 21, 11  if a%b==0:  print(“YES”)  else:  print(“NO”) |  |
|  |  |

**Tự luận**

Câu 1. Vận dụng luật sở hữu trí tuệ số 50/2005/QH 11 để giải quyết một tình huống cụ thể.

Câu 2. Chuyển biểu thức toán học sang biểu thức trong Python.

Câu 3. Viết chương trình giải quyết một bài toán cụ thể.