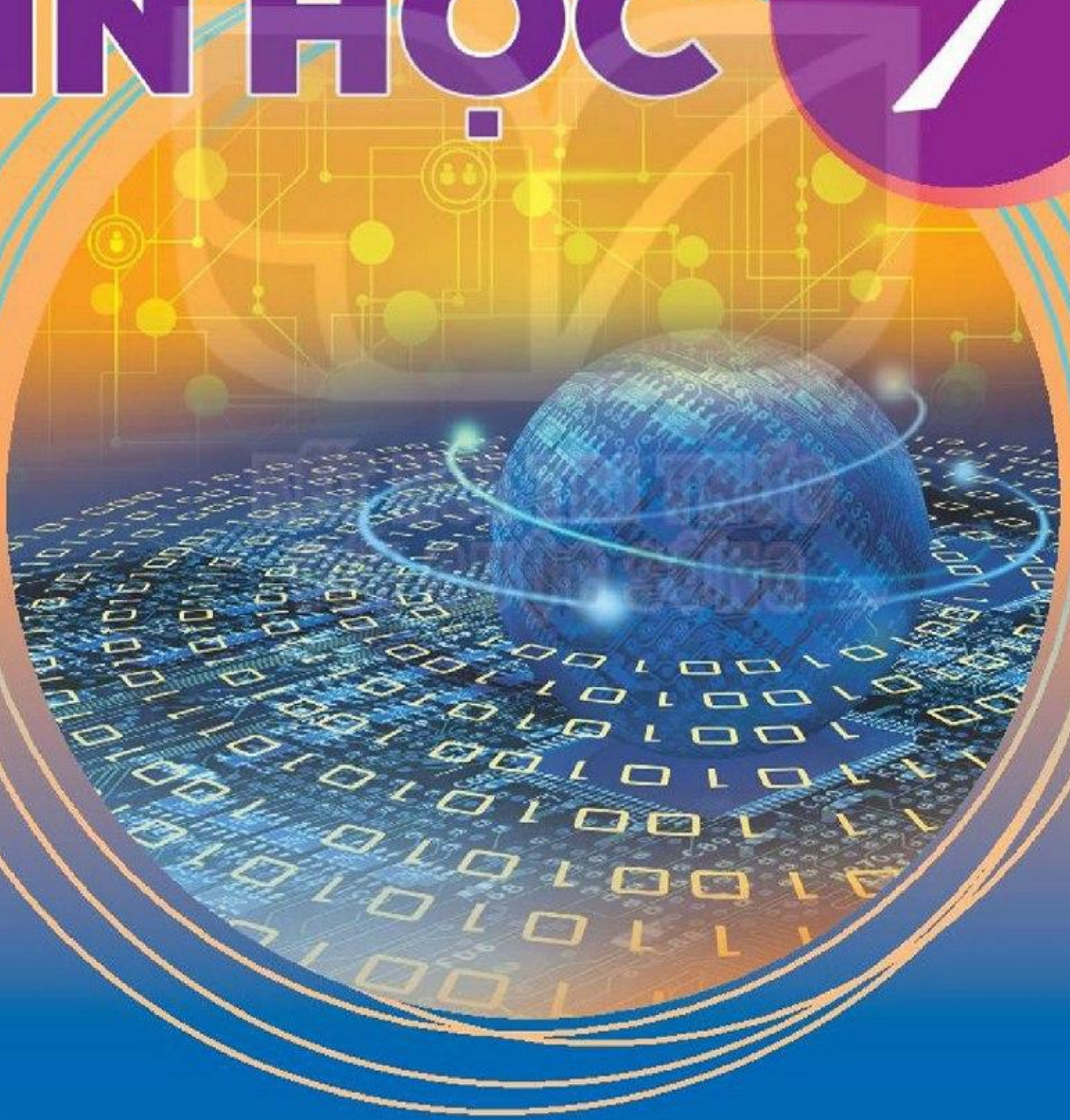
KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

HÀ ĐẶNG CAO TÙNG (Chủ biên)
NGUYỄN HẢI CHÂU – BÙI VIỆT HÀ
ĐINH THỊ HẠNH MAI – HOÀNG THỊ MAI

Bài tập TIN HỌC 7



NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

Hà Đặng Cao Tùng (Chủ biên)
Nguyễn Hải Châu – Bùi Việt Hà – Đinh Thị Hạnh Mai – Hoàng Thị Mai

Bài tập TIN HỌC 7

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

NHÀ XUẤT BẢN GIÁO DỤC VIỆT NAM

MỤC LỤC

	Đề bài	Hướng dẫn giải
Chủ đề 1. Máy tính và cộng đồng	**3**	**62**
Bài 1. Thiết bị vào – ra	3	62
Bài 2. Phần mềm máy tính	6	64
Bài 3. Quản lí dữ liệu trong máy tính	9	66
Chủ đề 2. Tổ chức lưu trữ, tìm kiếm và trao đổi thông tin	**12**	**69**
Bài 4. Mạng xã hội và một số kênh trao đổi thông tin trên Internet	12	69
Chủ đề 3. Đạo đức, pháp luật và văn hoá trong môi trường số	**15**	**75**
Bài 5. Ứng xử trên mạng	15	75
Chủ đề 4. Ứng dụng tin học	**19**	**77**
Bài 6. Làm quen với phần mềm bảng tính	19	77
Bài 7. Tính toán tự động trên bảng tính	23	77
Bài 8. Công cụ hỗ trợ tính toán	27	78
Bài 9. Trình bày bảng tính	31	80
Bài 10. Hoàn thiện bảng tính	36	82
Bài 11. Tạo bài trình chiếu	39	82
Bài 12. Định dạng đối tượng trên trang chiếu	43	83
Bài 13. Thực hành tổng hợp: Hoàn thiện bài trình chiếu	46	84
Chủ đề 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	**49**	**86**
Bài 14. Thuật toán tìm kiếm tuần tự	49	86
Bài 15. Thuật toán tìm kiếm nhị phân	51	86
Bài 16. Thuật toán sắp xếp	55	87

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

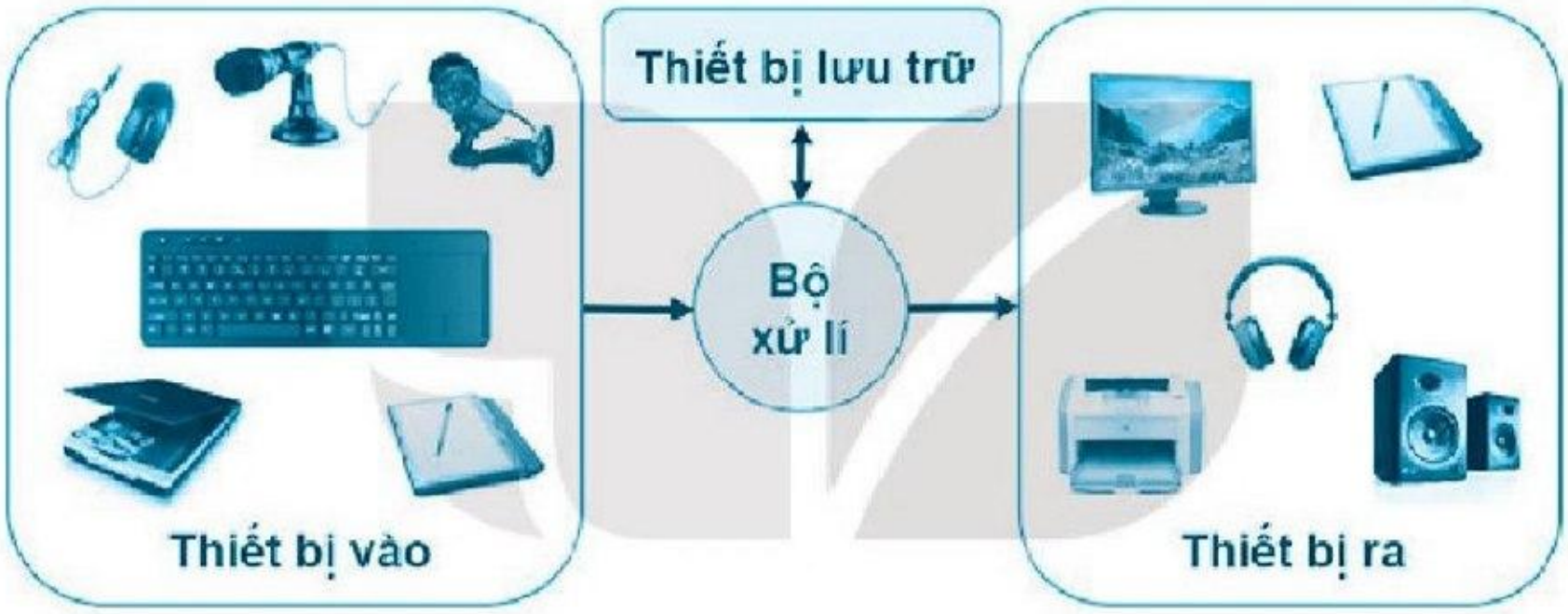
PHẦN I. ĐỀ BÀI

Chủ đề 1

MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG

BÀI 1. THIẾT BỊ VÀO — RA

A. TÓM TẮT LÍ THUYẾT



B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

1.1. Máy quét ảnh trong Hình 1.1 là loại thiết bị nào?

A. Thiết bị vào.

B. Thiết bị ra.

C. Thiết bị vừa vào vừa ra.

D. Thiết bị lưu trữ.



Hình 1.1. Máy quét

1.2. Tai nghe trong Hình 1.2 là loại thiết bị nào?

A. Thiết bị vào.

B. Thiết bị ra.

C. Thiết bị vừa vào vừa ra.

D. Thiết bị lưu trữ.



Hình 1.2. Tai nghe

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

1.3. Đĩa cứng trong Hình 1.3 là loại thiết bị nào?



Hình 1.3. Đĩa cứng

A. Thiết bị vào.

B. Thiết bị ra.

C. Thiết bị vừa vào vừa ra.

D. Thiết bị lưu trữ.

1.4. Bộ điều khiển game trong Hình 1.4 là loại thiết bị nào?



Hình 1.4. Bộ điều khiển game

A. Thiết bị vào.

B. Thiết bị ra.

C. Thiết bị vừa vào vừa ra.

D. Thiết bị lưu trữ.

1.5. Thiết bị nào sau đây không phải là thiết bị ra?

A. Máy vẽ.

B. Máy in.

C. Màn hình.

D. Máy quét.

1.6. Thuật ngữ nào sau đây dùng để chỉ các thiết bị vào – ra của hệ thống máy tính?

A. Màn hình. B. Phần mềm.

C. Phần cứng. D. Tài nguyên dùng chung.

1.7. Thiết bị phổ biến nhất được sử dụng để nhập dữ liệu số và văn bản vào máy tính là gì?

A. Máy vẽ đồ thị. B. Bàn phím.

C. Máy in. D. Máy quét.

1.8. Phương án nào sau đây chỉ gồm các thiết bị vào?

A. Micro, máy in. B. Máy quét, màn hình.

C. Máy ảnh kĩ thuật số, loa. D. Bàn phím, chuột.

1.9. Khi đang gọi điện thoại video cho bạn, em không nghe thấy tiếng, nhưng vẫn thấy hình bạn đang nói. Em chọn phương án nào sau đây để giải quyết vấn đề?

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

A. Bật micro của mình và nhắc bạn bật micro.

B. Bật loa của mình và nhắc bạn bật micro.

C. Bật micro của mình và nhắc bạn bật loa.

D. Bật loa của mình và nhắc bạn bật loa.

1.10. Phương án nào sau đây là thiết bị vào, được dùng thay thế ngón tay, để chọn đối tượng trên màn hình?

A. Bàn phím. B. Bút cảm ứng.

C. Nút cuộn chuột. D. Màn hình.

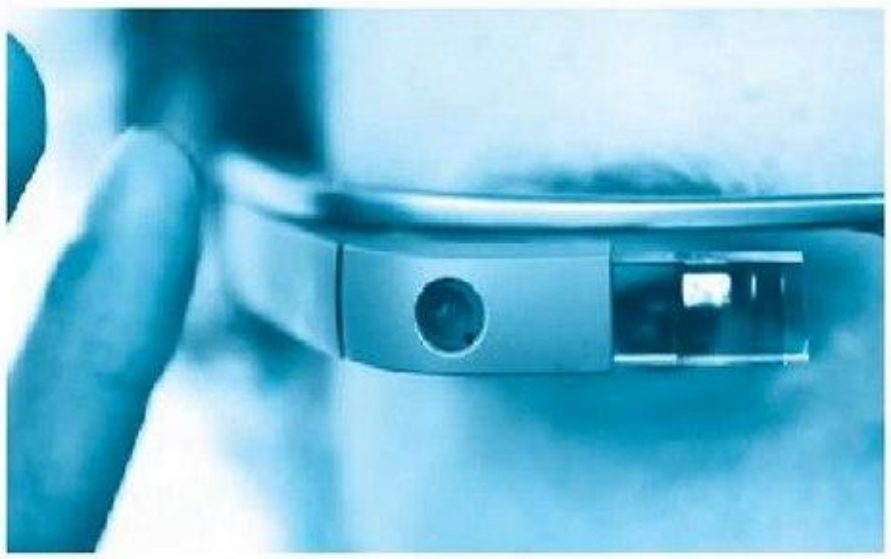
1.11. Minh kể với An: "Khi chơi một game chiến thuật trên máy tính, cuộc chiến đấu diễn ra ác liệt đến mức màn hình của tớ rung lên bần bật". An bảo Minh: "Màn hình không thể rung lên thế được!". Em hãy giải thích tại sao bạn An có thể kết luận như vậy.

1.12. Khoa kể với Minh: "Tớ nghĩ chiếc loa thông minh có thể ghi âm tiếng động xung quanh và chuyển tín hiệu đến một địa chỉ khác". Minh: "Đó là điều không thể xảy ra được!". Em hãy cho biết, bạn nào có lí? Tại sao?

1.13. Điện thoại thông minh có nhiều điểm tương đồng với máy tính. Em hãy cho biết bộ phận nào của điện thoại thông minh là thiết bị vào – ra?

1.14. Thiết bị quang học nhận dạng kí tự (OCR) có thể đọc được dữ liệu, xử lí và lưu trữ dữ liệu, có cổng để đưa dữ liệu ra. Tại sao nó vẫn không được xem là tương đồng với máy tính như điện thoại thông minh?

1.15. Em hãy mô tả chức năng của kính thông minh. Kính thông minh chỉ là một thiết bị vào – ra hay được coi là một thiết bị đa chức năng giống như điện thoại di động?

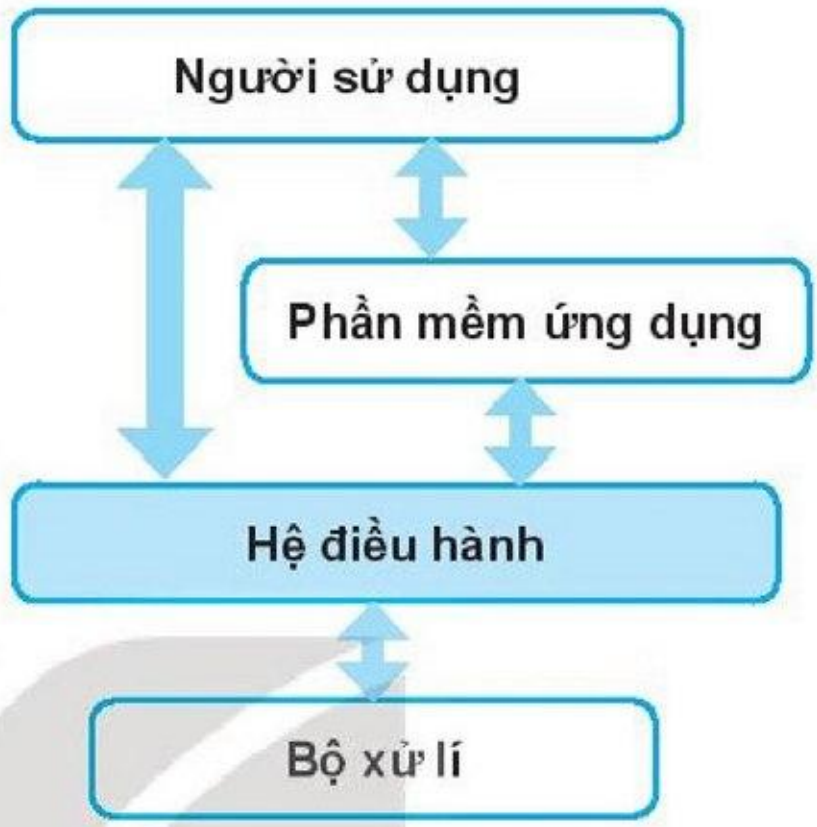


Hình 1.5. Kính thông minh

BÀI 2. PHẦN MỀM MÁY TÍNH

A. TÓM TẮT LÍ THUYẾT

- Hệ điều hành quản lí thiết bị, dữ liệu và chương trình máy tính. Hệ điều hành điều khiển các hoạt động của máy tính.
- Mỗi phần mềm ứng dụng hỗ trợ người sử dụng xử lí một loại dữ liệu, được lưu trữ bằng tệp có phần mở rộng riêng của nó.
- Người sử dụng tương tác với phần mềm ứng dụng và hệ điều hành để ra lệnh cho máy tính thực hiện các yêu cầu của mình.



- Phần mềm ứng dụng chạy trên môi trường do hệ điều hành cung cấp và quản lí. Phần mềm ứng dụng phụ thuộc vào hệ điều hành.

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

2.1. Việc nào sau đây là chức năng của hệ điều hành?

A. Khởi động phần mềm đồ hoạ máy tính.

B. Vẽ hình ngôi nhà mơ ước của em.

C. Vẽ thêm cho ngôi nhà một cửa sổ.

D. Tô màu đỏ cho mái ngói.

2.2. Việc nào sau đây **không** phải là chức năng của hệ điều hành?

A. Sao chép tệp văn bản CaDao.docx từ ổ cứng sang USB.

B. Tìm kiếm từ "quê hương" trong tệp văn bản CaDao.docx.

C. Đổi tên tệp CaDao.docx trên USB thành CaDao-DanCa.docx.

D. Xoá tệp dữ liệu CaDao.docx khỏi ổ đĩa cứng.

2.3. Việc nào sau đây là chức năng của phần mềm ứng dụng?

A. Tải tệp phông chữ từ Internet xuống thư mục Download của máy tính.

B. Sao chép tệp phông chữ từ thư mục Download sang thư mục Fonts.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

C. Xoá tệp phông chữ khỏi thư mục Download của máy tính.

D. Thay đổi phông chữ cho một đoạn văn bản từ Times New Roman sang Arial.

2.4. Em dùng phần mềm sơ đồ tư duy để mô tả các hoạt động của em trong ngày Chủ nhật. Phương án nào sau đây **không** phải là chức năng của phần mềm ứng dụng?

A. Khởi động phần mềm sơ đồ tư duy để mô tả hoạt động của em trong ngày Chủ nhật.

B. Thêm hoạt động "Nấu cơm" vào sơ đồ tư duy.

C. Sửa hoạt động "Nấu cơm" thành "Chuẩn bị bữa ăn gia đình".

D. Xoá hoạt động "Đến chơi nhà bạn Khoa" khỏi sơ đồ tư duy.

2.5. Việc nào sau đây **không** thuộc chức năng của hệ điều hành?

A. Khởi động phần mềm trình chiếu.

B. Soạn thảo nội dung trình chiếu.

C. Sao chép tệp trình chiếu đến vị trí khác.

D. Đổi tên tệp trình chiếu.

2.6. Phương án nào sau đây là những ví dụ về hệ điều hành?

A. Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint.

B. Google Docs, Google Sheets, Google Slides.

C. Writer, Calc, Impress.

D. Windows, Linux, iOS.

2.7. Phương án nào sau đây chứa một phần mềm **không** phải là hệ điều hành?

A. Android, Windows, Linux.

B. Windows, Linux, macOS.

C. Windows, Google Chrome, Linux.

D. iOS, Android, Windows Phone.

2.8. Phương án nào sau đây là phần mở rộng của tệp chương trình máy tính?

A. .docx, .rtf, .odt.

B. .pptx, .ppt, .odp.

C. .xlsx, .csv, .ods.

D. .com, .exe, .msi.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

2.9. Phương án nào sau đây là phần mở rộng của tệp dữ liệu âm thanh?

A. .sb3.

B. .mp3.

C. .avi.

D. .com.

2.10. Ghép mỗi phần mở rộng ở cột bên trái với một loại tệp tương ứng ở cột bên phải.

Phần mở rộng	Loại tệp
1) .mp3, .wma, .wav	a) Video
2) .jpg, .png, .gif	b) Âm thanh
3) .mp4, .avi, .flv	c) Hình ảnh

2.11. Phần mềm nào có sẵn khi cài đặt hệ điều hành Windows và cho phép em xử lí dữ liệu dạng hình ảnh? Tệp dữ liệu của phần mềm ấy có phần mở rộng là gì?

2.12. Kể tên một phần mềm được cài đặt trên máy tính giúp em ghi âm. Tệp âm thanh mà phần mềm đó ghi lại có phần mở rộng là gì?

2.13. Chức năng của phần mềm Windows Media Player là gì? Nó đọc được các tệp dữ liệu nào?

2.14. Em cần thay đổi ngày giờ của máy tính. Em hãy cho biết hệ điều hành hay phần mềm ứng dụng giúp em làm việc đó? Tại sao?

2.15. Em hãy chọn phương án đúng nói về quan hệ phụ thuộc giữa hệ điều hành và phần mềm ứng dụng.

A. Hệ điều hành phụ thuộc vào phần mềm ứng dụng.

B. Phần mềm ứng dụng phụ thuộc vào hệ điều hành.

C. Hệ điều hành và phần mềm ứng dụng phụ thuộc nhau theo cả hai chiều.

D. Hệ điều hành và phần mềm ứng dụng độc lập, không phụ thuộc gì nhau.

2.16. Việc nào sau đây là chức năng của hệ điều hành?

A. Sửa nội dung của sơ đồ tư duy.

B. Sửa ngày giờ của máy tính.

C. Sửa hiệu ứng của tệp trình chiếu.

D. Sửa định dạng của bảng trong tệp văn bản.

BÀI 3. QUẢN LÍ DỮ LIỆU TRONG MÁY TÍNH

A. TÓM TẮT KIẾN THỨC

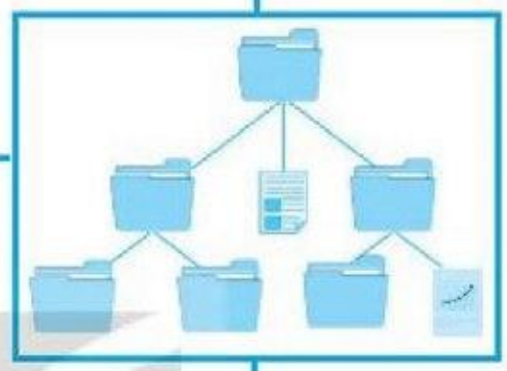
Tên tệp gồm hai thành phần: Phần tên và phần mở rộng cách nhau bởi dấu chấm.

Các thao tác với tệp và thư mục: Tạo, sao chép, di chuyển, đổi tên, xoá.

Thư mục chứa các tệp. Tệp và thư mục được tổ chức theo kiểu phân cấp như cấu trúc hình cây.







Có nhiều loại tệp. Tệp có thể là tệp dữ liệu hoặc tệp chương trình.

Các biện pháp giữ an toàn dữ liệu:
– Sao lưu dự phòng.
– Đặt mật khẩu.
– Cài phần mềm diệt virus.

Thư mục chứa thư mục con và các tệp gọi là thư mục mẹ.

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

3.1. Các tệp chương trình thường có phần mở rộng là gì?

A. .exe. B. .docx. C. .pptx. D. .txt.

3.2. Phương án nào sau đây không phải là lợi ích của việc tổ chức lưu trữ tệp trên máy tính một cách hợp lí?

A. Giúp em làm việc chuyên nghiệp hơn.

B. Giúp em tìm được tài liệu nhanh hơn khi dữ liệu trên máy tính ngày càng nhiều.

C. Máy tính sẽ chạy nhanh hơn.

D. Giúp em dễ dàng quản lí công việc không bị nhầm lẫn.

3.3. Để bảo vệ dữ liệu em có thể sử dụng các cách nào sau đây?

A. Sao lưu dữ liệu ở bộ nhớ ngoài (ổ cứng ngoài, USB, thẻ nhớ,...) hoặc lưu trữ trên Internet nhờ công nghệ đám mây.

B. Cài đặt chương trình phòng chống virus.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

C. Đặt mật khẩu mạnh để truy cập vào máy tính hoặc tài khoản trên mạng.

D. Cả A, B, C.

3.4. Việc nào sau đây là **không** đúng khi quản lí tệp và thư mục trên máy tính?

A. Đặt tên tệp hợp lí, ngắn gọn gợi nhớ đến nội dung của tệp.

B. Phân loại dữ liệu trước khi lưu trữ.

C. Các tài liệu cùng loại đặt trong một thư mục.

D. Tạo nhiều tệp và thư mục giống nhau trên nhiều ổ đĩa.

3.5. Việc nào sau đây **không** phải là cách mở File Explorer?

A. Nháy đúp chuột vào biểu tượng  trên màn hình nền.

B. Nháy chuột vào biểu tượng  trên thanh công việc.

C. Nháy đúp chuột vào bất kì biểu tượng nào trên màn hình nền.

D. Nháy đúp chuột vào thư mục bất kì trên màn hình nền.

3.6. Đánh dấu X vào ô Đúng/Sai tương ứng.

Phát biểu	Đúng	Sai
a) Tên tệp thường có hai thành phần là phần tên và phần mở rộng cách nhau bởi dấu chấm.	☐	☐
b) Khi cài đặt chương trình, máy tính sẽ tự động tạo các tệp và thư mục chứa chương trình cài đặt.	☐	☐
c) Có thể di chuyển, đổi tên, xoá bất kì một tệp và thư mục nào có trong máy tính.	☐	☐
d) Thư mục chứa các thư mục khác gọi là thư mục mẹ.	☐	☐
e) Cách tổ chức thư mục mẹ, thư mục con giúp lưu trữ dữ liệu một cách có hệ thống và dễ dàng quản lí dữ liệu.	☐	☐
f) Một thư mục có thể chứa nhiều loại tệp khác nhau.	☐	☐
g) Trong một thư mục có thể tạo hai thư mục con cùng tên.	☐	☐
h) Em có thể tạo, sao chép, di chuyển, đổi tên, xoá thư mục theo nhiều cách khác nhau.	☐	☐
i) Khi đổi tên tệp, em chỉ có thể đổi phần tên của tệp mà không đổi được phần mở rộng của tệp.	☐	☐
j) Khi sao chép tệp sang vị trí khác, tệp gốc sẽ bị xoá.	☐	☐
k) Khi di chuyển tệp sang vị trí khác, tệp gốc sẽ bị xoá.	☐	☐

3.7. Sắp xếp thứ tự đúng theo các bước để sao chép một thư mục sang thư mục khác.

a) Mở thư mục muốn sao chép đến, nháy nút phải chuột vào chỗ trống ở khung bên phải cửa sổ **File Explorer**, chọn lệnh **Paste** (hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V**).

b) Mở chương trình **File Explorer** bằng cách nháy chuột vào biểu tượng  trên thanh công việc.

c) Nháy nút phải chuột vào thư mục cần sao chép chọn lệnh **Copy** (hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C**).

3.8. Em hãy nêu các bước thực hiện để di chuyển một thư mục.

3.9. Em hãy điền các từ/cụm từ: *Delete*, *New/Folder*, *Rename* vào chỗ trống cho phù hợp.

a) Muốn tạo một thư mục, trong cửa sổ **File Explorer**, em mở thư mục sẽ chứa thư mục mới, nháy nút phải chuột vào chỗ trống ở khung bên phải, chọn lệnh..... và nhập tên thư mục mới.

b) Muốn xoá thư mục, em nháy nút phải chuột vào thư mục đó và chọn lệnh .....

c) Muốn đổi tên một thư mục, em nháy nút phải chuột vào thư mục đó và chọn lệnh ....., sau đó nhập tên mới cho thư mục.

3.10. Thực hành: Quan sát các cấu trúc thư mục trong Hình 3.1, Hình 3.2, Hình 3.3:



Hình 3.1



Hình 3.2



Hình 3.3

a) Hãy tạo các thư mục có cấu trúc như Hình 3.1.

b) Di chuyển thư mục Ảnh chụp vào trong thư mục Lưu trữ như Hình 3.2.

c) Sao chép thư mục Trò chơi vào trong thư mục Phần mềm cài đặt như Hình 3.3.

d) Đổi tên thư mục Tài liệu học thành Khám phá.

e) Xoá thư mục Trò chơi.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

Chủ đề 2

TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

BÀI 4. MẠNG XÃ HỘI VÀ MỘT SỐ KÊNH TRAO ĐỔI THÔNG TIN TRÊN INTERNET

A. TÓM TẮT LÍ THUYẾT



KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

4.1. Đánh dấu X vào ô Đúng/Sai tương ứng.

Phát biểu	Đúng	Sai
a) Dùng chim bồ câu đưa thư, gửi thư qua bưu điện, sử dụng điện báo, điện thoại,... là các cách trao đổi thông tin.	☐	☐
b) Thư điện tử, diễn đàn, mạng xã hội hoạt động trên nền tảng Internet là các kênh trao đổi thông tin phổ biến hiện nay.	☐	☐

Phát biểu	Đúng	Sai
c) Mạng xã hội là một cộng đồng trực tuyến để mọi người có thể tương tác với nhau.	☐	☐
d) Cách tổ chức mạng xã hội phổ biến nhất là dưới dạng các website.	☐	☐
e) Mạng xã hội luôn có tính hai mặt, tốt và xấu.	☐	☐
f) Mạng xã hội được tạo ra để trao đổi thông tin, tương tác,... do đó nó luôn tốt.	☐	☐
g) Cần cân nhắc và tìm hiểu kĩ trước khi quyết định tham gia vào mạng xã hội.	☐	☐
h) Mạng xã hội không có quy định về độ tuổi tham gia. Ví dụ Facebook cho phép tất cả mọi người ở mọi độ tuổi đăng kí.	☐	☐

4.2. Chọn phương án ghép **sai**.

Ưu điểm của mạng xã hội là:

A. Giúp người sử dụng kết nối với người thân, bạn bè.

B. Hỗ trợ người sử dụng giảng dạy và học tập.

C. Tăng khả năng giao tiếp trực tiếp.

D. Là nguồn cung cấp thông tin và cập nhật thông tin nhanh chóng, hiệu quả.

4.3. Chọn phương án ghép **sai**.

Nhược điểm của mạng xã hội là:

A. Lan truyền thông tin nhanh chóng và rộng khắp.

B. Được sử dụng để lấy cắp dữ liệu.

C. Làm ảnh hưởng đến sức khoẻ thể chất và tinh thần của người sử dụng.

D. Là môi trường lí tưởng cho việc bắt nạt và đe doạ trực tuyến.

4.4. Mục đích của mạng xã hội là gì?

A. Chia sẻ, học tập,

B. Chia sẻ, học tập, tương tác.

C. Chia sẻ, học tập, tiếp thị.

D. Chia sẻ, học tập, tương tác, tiếp thị.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

4.5. Em tham gia vào mạng xã hội với mục đích gì? Hãy đánh dấu X vào ô tương ứng.

a) Giữ liên lạc với người thân, bạn bè.	☐
b) Để giải trí trong thời gian rảnh rỗi.	☐
c) Tìm nội dung vui cười và hài hước để thư giãn sau giờ học.	☐
d) Vì tất cả mọi người xung quanh và bạn bè đều tham gia.	☐
e) Chia sẻ thông tin, ảnh, video với người khác.	☐
f) Gặp gỡ, trao đổi và học hỏi những người có cùng sở thích.	☐
g) Tìm thông tin, tài liệu phục vụ việc học tập.	☐
h) Tìm thông tin để mua hàng trực tuyến.	☐
i) Tìm hiểu về các sự kiện thời sự đang diễn ra và cập nhật thông tin trực tuyến.	☐

4.6. Em hãy nêu các lợi ích và rủi ro khi tham gia vào mạng xã hội. Theo em học sinh phổ thông có nên sử dụng mạng xã hội không? Vì sao?

4.7. Chọn các phương án đúng.

A. Thông tin trên mạng là thông tin được chia sẻ cho tất cả mọi người nên em có thể sử dụng tuỳ ý.

B. Thông tin trên mạng có cả thông tin tốt và thông tin xấu, không nên sử dụng và chia sẻ tuỳ tiện.

C. Sử dụng và chia sẻ thông tin vào mục đích sai trái có thể phải chịu trách nhiệm trước pháp luật.

D. Đăng và chia sẻ thông tin giả, thông tin cá nhân của người khác, thông tin đe doạ, bắt nạt,... gây hậu quả cho người khác và chính mình là các ví dụ về việc sử dụng thông tin vào mục đích sai trái.

4.8. Thực hành: Em hãy tạo tài khoản trên mạng xã hội Instagram và sử dụng các chức năng cơ bản để giao lưu và chia sẻ thông tin.

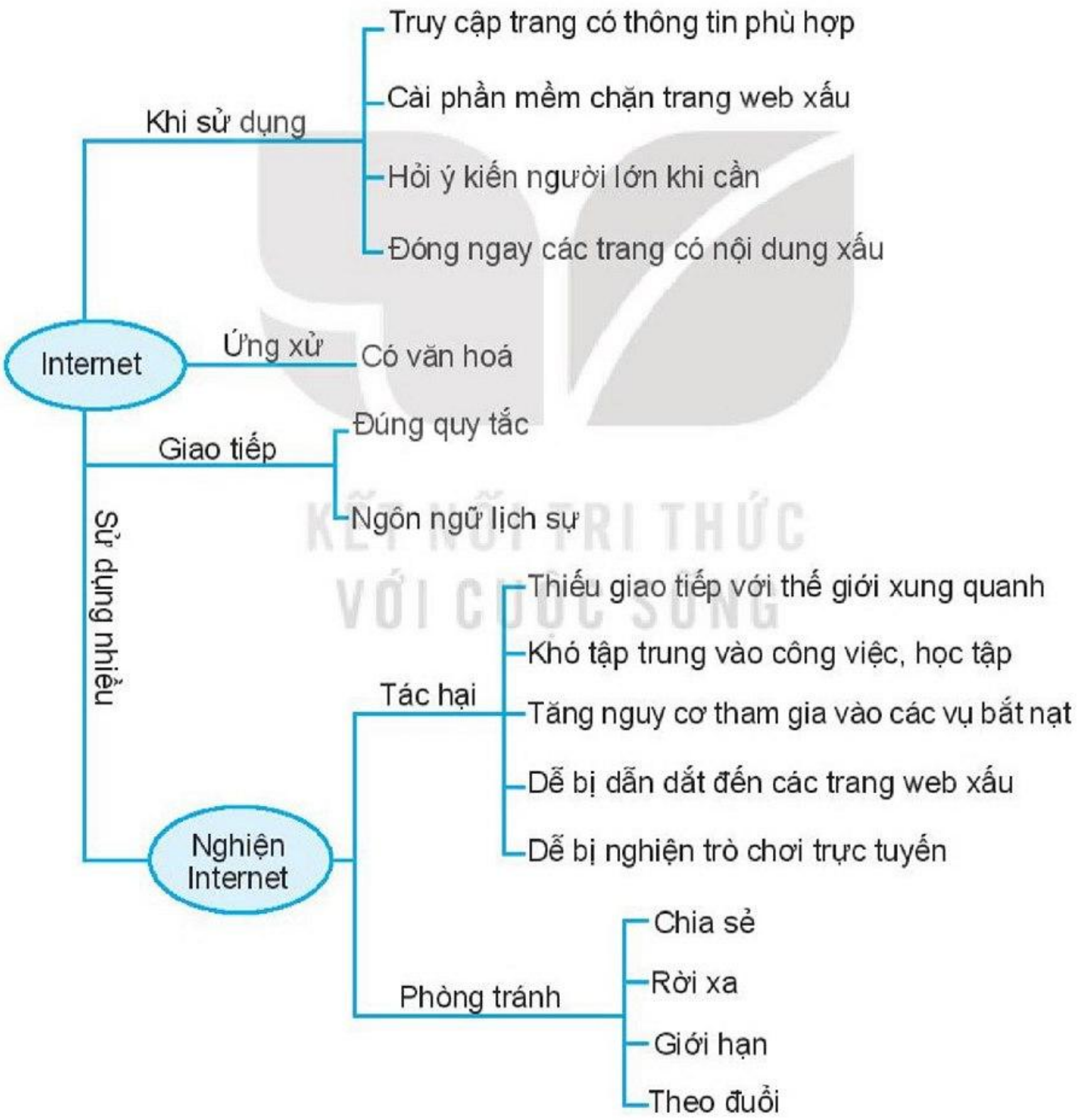
KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

Chủ đề 3

ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

BÀI 5. ỨNG XỬ TRÊN MẠNG

A. TÓM TẮT LÍ THUYẾT



KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

5.1. Đánh dấu X vào cột Đúng/Sai tương ứng.

Phát biểu	Đúng	Sai
a) Giao tiếp trên mạng cũng cần có quy tắc và văn hoá giống giao tiếp ngoài đời thực.	☐	☐
b) Giao tiếp trên mạng là ảo, không cần các quy tắc và văn hoá giao tiếp.	☐	☐
c) Ứng xử trên mạng không theo quy tắc và không có văn hoá có thể dẫn đến các hậu quả xấu.	☐	☐
d) Luôn sử dụng ngôn ngữ lịch sự và ứng xử có văn hoá khi tham gia giao tiếp qua mạng.	☐	☐
e) Chỉ truy cập các trang web có thông tin phù hợp với lứa tuổi.	☐	☐
f) Khi truy cập mạng, gặp các thông tin có nội dung xấu, không phù hợp cần đóng ngay lại.	☐	☐
g) Internet có thể gây nghiện và ảnh hưởng xấu tới người sử dụng.	☐	☐
h) Internet chỉ là mạng thông tin, không phải là chất gây nghiện nên không thể nghiện Internet.	☐	☐

5.2. Mục tiêu của giao tiếp qua mạng là gì?

A. Giúp người khác hiểu em một cách rõ ràng.

B. Hiểu người khác một cách rõ ràng.

C. Giữ mối quan hệ tốt để có thể tiếp tục giao tiếp.

D. Tất cả những điều trên.

5.3. Những việc nào sau đây em **không** nên thực hiện khi giao tiếp qua mạng?

A. Viết tất cả các ý kiến của mình bằng chữ hoa để gây ấn tượng.

B. Tôn trọng người đang trò chuyện với mình.

C. Sử dụng các từ viết tắt khi trò chuyện trực tuyến để tiết kiệm thời gian.

D. Đối xử với người khác theo cách em muốn được đối xử trực tuyến.

5.4. Để trở thành người giao tiếp, ứng xử có văn hoá trên mạng em **nên/không nên** thực hiện những điều nào sau đây? Đánh dấu X vào ô tương ứng:

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

	Nên	Không nên
a) Luôn nhớ mình đang giao tiếp với người chứ không phải giao tiếp với máy tính hay điện thoại thông minh.	☐	☐
b) Tuân thủ các quy tắc ứng xử trong cuộc sống thực.	☐	☐
c) Cần đọc trước rồi hãy hỏi.	☐	☐
d) Chú ý đến ngữ pháp, dấu câu, chính tả, cách trình bày vấn đề.	☐	☐
e) Viết hoa tất cả các nội dung mình thích để mọi người chú ý.	☐	☐
f) Tôn trọng quyền riêng tư của người khác.	☐	☐
g) Chuyển tiếp tất cả các thông tin nhận được cho tất cả mọi người.	☐	☐

5.5. Hãy chọn các phương án đúng.

Để tham gia mạng an toàn em nên thực hiện những điều gì?

A. Không cung cấp thông tin cá nhân.

B. Không tin tưởng tuyệt đối người tham gia trò chuyện.

C. Sử dụng tên tài khoản trung lập, không quá đặc biệt.

D. Giao tiếp ngắn gọn và rõ ràng.

5.6. Thông tin có nội dung xấu là gì?

A. Thông tin khuyến khích sử dụng chất gây nghiện.

B. Thông tin kích động bạo lực.

C. Thông tin rủ rê đánh bạc, kiếm tiền.

D. Tất cả các thông tin trong ba phương án trên.

5.7. Em cần làm gì để tránh gặp thông tin xấu trên mạng?

A. Chỉ truy cập vào các trang thông tin có nội dung phù hợp với lứa tuổi.

B. Không nháy chuột vào các thông tin quảng cáo gây tò mò, giật gân, dụ dỗ kiếm tiền.

C. Xác định rõ mục tiêu mỗi lần vào mạng để không sa đà vào các thông tin không liên quan.

D. Tất cả các điều trên.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

5.8. Em hãy trả lời các câu hỏi sau đây bằng cách đánh dấu X vào ô tương ứng:

Câu hỏi	Có	Không
a) Việc đầu tiên em làm khi bắt đầu một ngày mới có phải là vào đăng nhập vào Internet không?	☐	☐
b) Việc cuối cùng em làm trước khi đi ngủ có phải là ra khỏi Internet không?	☐	☐
c) Khi đường kết nối Internet nhà em bị hỏng em có tìm mọi cách để sửa không?	☐	☐
d) Em có nghĩ đến việc vào Internet khi đang làm các việc khác không?	☐	☐
e) Em có thấy khó chịu khi ai đó làm ảnh hưởng đến việc sử dụng Internet của em không?	☐	☐
f) Việc sử dụng Internet có làm ảnh hưởng đến thời gian ngủ của em không?	☐	☐
g) Bố mẹ có yêu cầu em giảm thời gian sử dụng Internet không?	☐	☐
h) Em có cảm thấy giao tiếp trên Internet thoải mái hơn giao tiếp trực tiếp không?	☐	☐

5.9. Những phương án nào là tác hại của bệnh nghiện Internet?

A. Sức khoẻ thể chất và sức khoẻ tâm thần giảm sút.

B. Thiếu kết nối với thế giới thực, mất dần các mối quan hệ bạn bè, người thân.

C. Dễ bị lôi kéo vào các việc xấu trên mạng.

D. Lãng phí thời gian của bản thân.

E. Khó tập trung vào công việc, học tập.

5.10. Để phòng tránh bệnh nghiện Internet, em nên làm gì?

A. Đặt mục tiêu và thời gian rõ ràng cho mỗi lần sử dụng Internet (ví dụ vào Internet để tìm thông tin về các loại cây phù hợp với thời tiết ở địa phương cho dự án **Trường học xanh** trong khoảng 25 phút).

B. Tích cực tham gia các hoạt động ngoài trời như tập thể thao, đi dã ngoại, gặp gỡ bạn bè và người thân mỗi khi có thời gian rảnh rỗi.

C. Khi muốn liên hệ với người thân, bạn bè hãy gọi điện thoại thay vì dùng mạng xã hội.

D. Tất cả các việc trên.

Chủ đề 4

ỨNG DỤNG TIN HỌC

BÀI 6. LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM BẢNG TÍNH

A. TÓM TẮT LÍ THUYẾT



Hình 6.1. Giao diện phần mềm bảng tính điện tử

Mỗi ô và vùng dữ liệu được xác định bởi một địa chỉ ô và vùng duy nhất.

Địa chỉ ô = <tên cột><tên hàng>

Địa chỉ vùng = <địa chỉ ô góc trên bên trái>:<địa chỉ ô góc dưới bên phải>

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

6.1. Phần mềm bảng tính có chức năng chính là gì? Chọn phương án đúng nhất.

A. Quản trị dữ liệu.

B. Soạn thảo văn bản và quản trị dữ liệu.

C. Nhập và xử lí dữ liệu dưới dạng bảng.

D. Nhập và tính toán giống như máy tính cầm tay Casio.

6.2. Trong phần mềm bảng tính, người sử dụng có thể thay đổi tên hàng và tên cột được không?

A. Có thể.

B. Không thể.

6.3. Vùng dữ liệu trên bảng tính có hình gì?

A. Hình tam giác.

B. Hình chữ nhật.

C. Hình tròn.

D. Có thể là hình bất kì.

6.4. Thế nào là ô dữ liệu trên bảng tính?

A. Là giao của một hàng và một cột.

B. Là một vùng trên bảng tính.

C. Là giao của nhiều hàng và nhiều cột.

6.5. Mỗi vùng sau có bao nhiêu ô?

a) B10:C15.

b) A2:E5.

c) A5:D10.

d) M10:O17.

6.6. Một vùng dữ liệu trên bảng tính bao gồm m hàng và n cột sẽ có bao nhiêu ô dữ liệu?

A. $m + n$.

B. $2(m + n)$.

C. $m \times n$.

D. $2(m \times n)$.

6.7. Vùng được đánh dấu trong Hình 6.2 có địa chỉ là gì?

	A	B	C
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Hình 6.2

6.8. Em hãy trả lời các câu hỏi sau:

a) Tên cột đứng ngay sau cột AA là gì?

b) Tên cột đứng ngay sau ABZ là gì?

c) Tên cột đứng ngay trước ABA là gì?

6.9. Khẳng định nào sau đây là đúng?

A. Một bảng tính có thể chứa nhiều trang tính.

B. Mỗi bảng tính chỉ chứa một trang tính.

C. Mỗi trang tính bao gồm nhiều bảng tính.

D. Mỗi trang tính chỉ chứa một bảng tính.

6.10. Phương án nào sau đây là địa chỉ ô dữ liệu trong bảng tính?

a) Z120. b) AB_12. c) 1000ZZ.

d) ABCDE. e) MN1100. f) 20_A.

6.11. Ô N10 là giao của hàng nào và cột nào?

6.12. Khi nhập dữ liệu có thể thực hiện theo các cách nào sau đây?

A. Nháy chuột vào ô muốn nhập rồi nhập dữ liệu trực tiếp vào ô, nhấn phím Enter để kết thúc.

B. Nháy chuột vào ô muốn nhập, đợi cho đến khi con trỏ soạn thảo xuất hiện, tiến hành nhập dữ liệu, nhấn phím Enter để kết thúc.

C. Nháy chuột vào vùng nhập dữ liệu, nhập dữ liệu tại vùng này, nháy chuột tại ô bất kì để kết thúc.

D. Nháy chuột vào ô muốn nhập, nháy chuột lên vùng nhập dữ liệu, tiến hành nhập dữ liệu, nhấn phím Enter để kết thúc.

6.13. Khi nhập số vào ô tính thì dữ liệu được tự động:

A. Căn trái. B. Căn phải.

C. Căn giữa. D. Căn đều hai bên.

6.14. Khi nhập văn bản vào ô tính thì dữ liệu được tự động:

A. Căn trái. B. Căn phải.

C. Căn giữa. D. Căn đều hai bên.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

6.15. Trong trường hợp độ rộng cột không đủ hiển thị dữ liệu như Hình 6.3, em cần làm gì để dữ liệu ở cột B không tràn sang cột C?

	A	B	C
1			
2			
3		**Họ tên**	**Lớp**
4		Nguyễn Việt Anh	
5		Bùi Thế Quang	
6			
7			

Hình 6.3

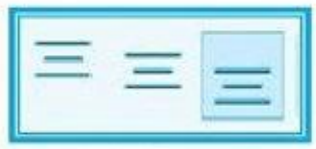
A. Mở rộng cột A.

B. Mở rộng cột B.

C. Mở rộng cột C.

D. Mở rộng cả hai cột B và C.

6.16. Các nút lệnh trong Hình 6.4 có tác dụng gì?



Hình 6.4

A. Căn dữ liệu theo chiều ngang.

B. Căn dữ liệu theo chiều dọc.

C. Căn dữ liệu theo cả chiều ngang và chiều dọc.

6.17. Có thể định dạng cho văn bản nhập vào bảng tính được không (ví dụ phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ đậm, nghiêng, màu chữ, màu nền)?

A. Không thể. B. Có thể.

6.18. Vì sao khi nhập 12/15/2022 thì phần mềm bảng tính tự động căn phải, nhưng nếu nhập 15/12/2022 thì phần mềm bảng tính tự động căn trái?

6.19. Nếu muốn căn trái dữ liệu trong ô tính là số, ví dụ số 10, thì làm thế nào?

A. Nhập theo dạng "10".

B. Nhập số 10, sau đó dùng lệnh căn trái để điều chỉnh cho dữ liệu trong ô căn trái.

C. Không thể căn trái dữ liệu là số.

6.20. Có thể nhập dữ liệu đồng thời vào nhiều ô dữ liệu được không?

A. Không thể. B. Có thể.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

BÀI 7. TÍNH TOÁN TỰ ĐỘNG TRÊN BẢNG TÍNH

A. TÓM TẮT LÍ THUYẾT

– Phần mềm bảng tính tự động nhận biết kiểu dữ liệu đã nhập: số, văn bản, ngày tháng,...

– Nhập công thức bắt đầu bằng dấu "=". Công thức có thể chứa địa chỉ và vùng dữ liệu.

– Nếu dữ liệu tại một ô là công thức mà công thức đó tính toán với các giá trị lấy từ các ô dữ liệu khác thì công thức cần ghi địa chỉ của ô dữ liệu tương ứng. Phần mềm bảng tính sẽ tự động tính toán và cập nhật kết quả nếu có thay đổi.

– Khi sao chép một ô có công thức chứa địa chỉ, các địa chỉ được điều chỉnh để giữ nguyên vị trí tương đối giữa ô chứa công thức và ô có địa chỉ trong công thức.

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

7.1. Công thức được nhập vào bảng tính với mục đích gì?

A. Căn chỉnh hàng cho đẹp.

B. Tính toán.

C. Thuận tiện khi nhập dữ liệu.

7.2. Công thức khi nhập vào ô tính sẽ căn như thế nào?

A. Luôn căn trái.

B. Luôn căn giữa.

C. Luôn căn phải.

D. Tuỳ thuộc vào kết quả tính toán của công thức là số, văn bản hay ngày tháng.

7.3. Những phương án nào là công thức đúng nhập vào bảng tính?

A. =15 + 7.

B. =2(3^3 + 4^4).

C. =(1^2+2^2)*(3^2+4^2).

D. =a + b.

E. =2*14.789*3.14.

F. x=1.

7.4. Nếu nhập công thức không đúng cú pháp thì phần mềm xử lí như thế nào?

A. Phần mềm thông báo lỗi.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

B. Phần mềm bỏ qua và coi đó không là công thức.

C. Phần mềm tự động sửa lỗi công thức.

7.5. Công thức nào sau đây là đúng khi nhập vào ô D5 trong Hình 7.1 để tính chu vi hình chữ nhật?

	A	B	C	D
1				
2		**Tính chu vi hình chữ nhật**		
3		Cạnh 1	a	13
4		Cạnh 2	b	25
5		Chu vi:		

Hình 7.1

A. =2*(13 + 25).

B. =2*(a + b).

C. =2*(D3 + D4).

D. =76.

7.6. Cần nhập công thức nào vào ô D5 trong Hình 7.2 để tính Tổng diện tích rừng của tỉnh Hà Giang?

	A	B	C	D
1				
2	**DIỆN TÍCH PHỦ RỪNG CÁC TỈNH VÙNG ĐÔNG BẮC**			
3	Đơn vị tính: ha			
4	**Tỉnh**	**Rừng tự nhiên**	**Rừng trồng**	**Tổng diện tích rừng**
5	**Hà Giang**	382.118	87.939	
6	**Tuyên Quang**	233.193	191.496	
7	**Cao Bằng**	353.259	20.026	
8	**Lạng Sơn**	293.601	238.055	
9	**Bắc Giang**	56.123	104.385	
10	**Quảng Ninh**	122.657	247.68	
11	**Bắc Kạn**	274.086	97.863	
12	**Thái Nguyên**	76.481	111.064	
13	**Phú Thọ**	47.435	124.171	

Hình 7.2

7.7. Công thức nào sau đây tự động tính toán?

A. = 3.14*(15 + 45).

B. = D4*(2*E4 + F4).

C. = B5 + C5 + E5.

D. = 13 + 14 + 15.

7.8. Cho trang tính như Hình 7.3, cần nhập công thức tính chu vi tam giác ABC vào ô E3.

	A	B	C	D	E
1					
2	Thông tin tam giác ABC				
3	Cạnh AB	12.8		**Chu vi:**	
4	Cạnh BC	8.5			
5	Cạnh AC	10.7			

Hình 7.3

a) Công thức cần nhập vào ô E3 là gì?

b) Nếu thay đổi các thông tin chiều dài các cạnh của tam giác ABC tại các ô B3, B4, B5 thì giá trị đã tính toán tại ô E3 có thay đổi theo không? Hãy giải thích.

7.9. Việc sao chép công thức trong phần mềm bảng tính có khác với sao chép dữ liệu bình thường không?

A. Khác hoàn toàn, phần mềm bảng tính có lệnh sao chép dữ liệu và lệnh sao chép công thức riêng.

B. Giống nhau, chỉ dùng một lệnh sao chép chung cho tất cả các loại dữ liệu và công thức.

C. Không thể sao chép được công thức.

7.10. Để sao chép một công thức từ ô này sang ô khác cần thực hiện thao tác nào? Chọn các phương án đúng.

A. Nháy chuột chọn ô chứa công thức. Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C**, nháy chuột vào ô muốn sao chép và nhấn **Ctrl + V**.

B. Nháy chuột chọn ô chứa công thức. Đưa con trỏ chuột vào ô chứa công thức, nhấn giữ phím **Ctrl**, di chuyển con trỏ chuột cho đến khi xuất hiện dấu + bên cạnh con trỏ chuột, kéo thả chuột đến ô muốn sao chép.

C. Nháy chuột chọn ô chứa công thức. Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C**, nháy chuột lên ô muốn sao chép và nhấn phím **Enter**.

D. Nháy chuột chọn ô chứa công thức. Đưa con trỏ chuột vào ô chứa công thức, chờ cho đến khi xuất hiện dấu + bên cạnh con trỏ chuột, kéo thả chuột đến ô muốn sao chép.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

7.11. Giả sử tại ô C10 có công thức:

=C8 + C9.

Em hãy mô tả quan hệ tương đối giữa ô chứa công thức và các ô có địa chỉ trong công thức.

7.12. Giả sử tại ô E8 có chứa công thức:

=C8 + 2*D8.

Em hãy mô tả quan hệ tương đối giữa ô chứa công thức và các ô có địa chỉ trong công thức.

7.13. Giả sử tại ô C5 có công thức sau:

=A5 + B5.

Nếu công thức này được sao chép sang ô E10 thì công thức tại ô E10 là gì?

7.14. Giả sử tại ô E10 có công thức sau:

=B7 + C8 + D9.

Nếu công thức này sao chép sang ô N15 thì công thức được sao chép sang là gì?

7.15. Có thể sao chép một công thức đồng thời lên nhiều ô được không?

A. Không thể. B. Có thể.

7.16. Mệnh đề nào dưới đây mô tả đúng nhất nhận định: Việc đưa công thức vào bảng tính là một cách điều khiển tính toán tự động trên dữ liệu.

A. Công thức có thể sao chép đến bất kì chỗ nào trong bảng tính.

B. Công thức luôn bảo toàn và giữ nguyên quan hệ tương đối giữa địa chỉ ô chứa công thức và các địa chỉ có trong công thức.

C. Giá trị công thức luôn tự động được tính lại sau mỗi 10 giây.

D. Giá trị công thức sẽ được tự động tính lại mỗi khi các ô dữ liệu có trong công thức thay đổi và công thức luôn bảo toàn, giữ nguyên quan hệ tương đối giữa địa chỉ ô chứa công thức và các địa chỉ có trong công thức.

7.17. Thực hành: Nhập bảng điểm lớp 7A theo mẫu trong Hình 7.4.

	A	B	C	D	E	F
1						
2		**BẢNG ĐIỂM LỚP 7A**				
3		HỌC KÌ I				
4						
5	**Stt**	**Họ tên HS**	**Ngữ văn**	**Ngoại ngữ**	**Toán**	**ĐTB**
6	1	Bùi Lê Đình Anh	6.2	5.9	6.2	
7	2	Nguyễn Thị Bình	7.1	6.8	6.1	
8	3	Nguyễn Đức Hà	5.5	4.8	5.1	
9	4	Trần Thế Hải	4	4.4	6.9	
10	5	Nguyễn Thị Hiền	5.2	3.9	5.9	
11	6	Lê Tài Hiếu	7.1	6	7.1	
12	7	Lê Thu Hà	7	7	6.5	
13	8	Nguyễn Thị Hòa	6.9	5.8	5.4	
14	9	Trần Thị Hiền	8	6	6.2	
15	10	Nguyễn Văn Hùng	7.5	4.7	5.1	

Hình 7.4

Tại cột ĐTB nhập công thức tính điểm trung bình ba môn của cả lớp như sau:

a) Nhập công thức tính điểm trung bình tại ô F6.

b) Sao chép công thức này xuống các ô phía dưới để tính điểm trung bình cho cả lớp.

BÀI 8. CÔNG CỤ HỖ TRỢ TÍNH TOÁN

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

A. TÓM TẮT LÍ THUYẾT

C10 | =SUM(C3:C9)

	A	B	C	D
1				
2		**Ngày**	**Số sản phẩm**	
3		Ngày 1	12	
4		Ngày 2	15	
5		Ngày 3	10	
6		Ngày 4	8	
7		Ngày 5	19	
8		Ngày 6	17	
9		Ngày 7	19	
10		Tổng số	100	=SUM(C3:C9)
11		Số trung bình	14.28571429	=AVERAGE(C3:C9)
12		Số lớn nhất	19	=MAX(C3:C9)
13		Số nhỏ nhất	8	=MIN(C3:C9)
14		Đếm	7	=COUNT(C3:C9)

Hình 8.1

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

Với bảng tính ở Hình 8.1, em hãy trả lời các câu từ 8.1 đến 8.5.

8.1. Để tính tổng số sản phẩm làm được trong bảy ngày, em dùng hàm nào sau đây?

A. AVERAGE. B. COUNT.

C. SUM. D. ADD.

8.2. Ô E11 có công thức =SUM(C3,C5) thì hiển thị kết quả là:

A. 29. B. 22.

C. 21. D. 28.

8.3. Để tính tổng các ô từ C3 đến C7, phương án nào sau đây là đúng?

A. =SUM(C3-C7). B. =SUM(C3:C7).

C. =SUM(C3...C7). D. =TONG(C3:7).

8.4. Công thức =AVERAGE(C5:C6) cho kết quả là:

A. 10. B. 8.

C. 9. D.7.

8.5. Công thức =SUM(C4,C6,C8) cho kết quả là:

A. 37. B. 38.

C. 39. D. 40.

8.6. Em hãy nối mỗi mục ở cột bên trái với một mục phù hợp ở cột bên phải:

Hàm	Mô tả
1) COUNT	a) Để tính tổng số
2) MAX	b) Đếm các ô có dữ liệu là số
3) MIN	c) Tìm số lớn nhất
4) SUM	d) Tìm giá trị trung bình cộng
5) AVERAGE	e) Tìm số nhỏ nhất.

8.7. Để làm báo cáo về kết quả học tập học kì I, giáo viên có tệp bảng tính ghi bảng điểm trung bình môn Toán của lớp 7A trong một trang tính tương tự như Hình 8.2.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

	A	B	C	D
1	BẢNG ĐIỂM TỔNG KẾT MÔN TOÁN HỌC KÌ I LỚP 7A			
2				
3	STT	Họ và tên	TB môn	
4	1	Nguyễn Đức An	7.6	
5	2	Phạm Văn An	8.0	
6	3	Bùi Lê Áng	9.2	
7	4	Đỗ Đức Anh	6.9	
8	5	Trần Vân Anh	8.4	
9	....	...	....	
31	28	Đỗ Bạch Tuyết	7.5	
32				

Hình 8.2

Giáo viên cần dùng hàm nào (SUM, AVERAGE, MIN, MAX, COUNT) để:

a) Tính điểm trung bình của cả lớp.

b) Tìm điểm trung bình cao nhất.

c) Tìm điểm trung bình thấp nhất.

8.8. Để tính tổng số sản phẩm làm được trong 7 ngày ở bảng dữ liệu trong Hình 8.1 bằng một công thức khác:

Bạn Minh chọn công thức =C3+C4+C5+C6+C7+C8+C9.

Bạn Khoa chọn công thức =SUM(C3,C4,C5,C6,C7,C8,C9).

Bạn An chọn công thức =SUM(12,15,10,8,19,17,19).

Em hãy cho biết các công thức trên có cho kết quả đúng không? Nhược điểm khi dùng các công thức trên là gì?

8.9. Hãy cho biết kết quả của mỗi công thức sau:

a) =MIN(-3,5.5,1).

b) =COUNT(11,13,15,17,19).

c) =SUM(2.1,0.5,3,5).

d) =AVERAGE(2,3,5,8).

8.10. Các công thức sau đây báo lỗi sai, em hãy sửa lại cho đúng:

a) =SUM(1.5 A1:A5).

b) =SUM(K1:H 1).

c) =SUM B1:B3.

d) =SUM (45+24).

8.11. Thực hành: Tạo một bảng tính mới và nhập dữ liệu vào các ô từ A2 đến A6, từ C2 đến C5 như Hình 8.3.

	A	B	C	D	E	F
1						
2	6		SUM	=SUM(A2:A6)	=SUM(A2,A3,A4,A5,A6)	=SUM(6,7,8,9,10)
3	7		AVERAGE			
4	8		MAX			
5	9		MIN			
6	10					

Hình 8.3

a) Nhập công thức vào các ô D2, E2, F2 như Hình 8.3, kiểm tra kết quả các công thức và cho nhận xét.

b) Tại các ô D3, E3, F3 nhập công thức tương tự như các ô D2, E2, F2 nhưng thay SUM bởi AVERAGE và nhận xét kết quả.

c) Làm tương tự với các hàm MAX, MIN ở dòng 4 và 5.

d) Nếu thay đổi số ở các ô A2 đến A6 thì điều gì xảy ra?

e) Nếu dãy số cần tính tổng là điểm của 40 học sinh thì em sẽ dùng dạng công thức nào trong các ô D2, E2, F2?

8.12. Thực hành: Tạo tệp bảng tính mới và nhập bảng dữ liệu theo mẫu như Hình 8.4.

1	KIỂM TRA KHẢO SÁT ĐẦU NĂM HỌC					
2			LỚP 7D			
3	STT	Họ và tên	Ngữ văn	Toán	Tiếng Anh	Tổng điểm
4		Nguyễn Xuân Hải	6.5	5.5	3	
5		Bùi Đức Minh	4	4	2.5	
6		Trần Quang Khải	5	0	2.5	
7		Phạm Quang Minh	3	3	2.5	
8		Nguyễn Hoàng Nam	3	0	3	
9		Nguyễn Thị Nhàn	4.5	0	2.5	
10		Phạm Đình Phát	3.5	2	2.5	
11		Nguyễn Đức Phúc	6	1	4.5	
12		Phạm Minh Quân	3.5	2.5	3	
13		Bùi Thọ Quý	4	2.5	2	
14		Bùi Thị Thảo	5.5	4	2.5	
15		Lã Thị Thuỷ	5	3	1.5	
16		Phạm Huy Thưởng	5	3.5	5.5	
17		Mai Đình Trọng	5.5	6.5	2.5	
18		Lã Như Trường	3.5	2.5	3	
19		Bùi Thị Hồng Vân	4.5	2	3	
20		Lã Mạnh Tuấn	2	4.5	3	
21		Nguyễn Văn Minh	3	4.5	3	
22		Trung bình				

Hình 8.4

a) Giả sử cần tính tổng điểm các môn Ngữ văn, Toán, Tiếng Anh, em hãy viết công thức tính Tổng điểm ở ô F4.

b) Hãy viết công thức tính điểm trung bình môn Ngữ văn ở ô C22.

c) Hãy sao chép các công thức ở ô F4 cho các ô F5 đến F21; công thức ở ô C22 cho các ô D22 và E22.

d) Lưu lại tệp với tên Bangdiem.xlsx.

BÀI 9. TRÌNH BÀY BẢNG TÍNH

A. TÓM TẮT LÍ THUYẾT

Các thao tác trình bày bảng tính:

– Định dạng số chữ số ở phần thập phân.

– Định dạng dữ liệu số dạng phần trăm.

– Định dạng dữ liệu ngày tháng.

– Chèn, xoá, ẩn hàng hoặc cột.

– Gộp nhiều ô.

– Tạo khung cho bảng dữ liệu.

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

9.1. Hãy chọn các phương án ghép đúng:

Trình bày bảng tính để:

A. Số liệu trong bảng tính chính xác hơn.

B. Giúp bảng tính dễ đọc.

C. Giúp tiết kiệm được bộ nhớ.

D. Giúp người dùng dễ so sánh, nhận xét.

9.2. Quan sát số trung bình có nhiều chữ số sau dấu phẩy ở Hình 9.1. Nếu muốn giảm bớt số chữ số sau dấu phẩy,

Số trung bình	14.28571429

Hình 9.1

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

em chọn nút lệnh nào sau đây trong nhóm lệnh **Number** của thẻ **Home** (Hình 9.2)?

A. 

.

B. 

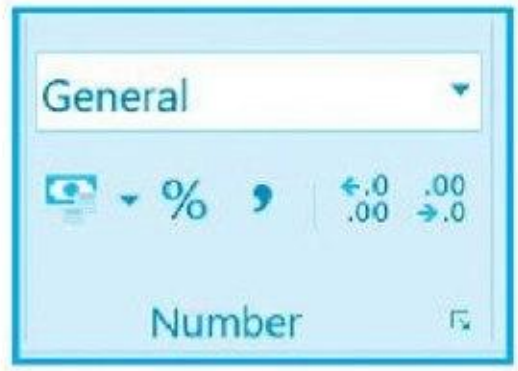
.

C. 

.

D. 

.



Hình 9.2

9.3. Giả sử trong một ô tính có công thức =4/5 và em chọn nút lệnh 

để định dạng cho ô đó, theo em kết quả ô đó có dạng như thế nào?

A. Số phần trăm. B. Không có gì thay đổi.

C. Số thập phân. D. Phân số.

9.4. Thực hành: Hình 9.3 là bảng tính chứa thông tin về tình hình dịch Covid-19 tính đến ngày 3/9/2021 của các nước Đông Nam Á.

	A	B	C	G	H
1					
2	**STT**	**Quốc gia**	**Tổng số ca**	**Tổng số dân**	**Tỉ số phần trăm**
3	1	Brunei	3093	442376	
4	2	Cambodia	94417	16989253	
5	3	Indonesia	4116890	276904286	
6	4	Lào	15605	7398872	
7	5	Malaysia	1805382	32850504	
8	6	Myanmar	406099	54836413	
9	7	Philippines	2040568	111284985	
10	8	Singapore	6821	5904146	
11	9	Thái Lan	1249140	70004957	
12	10	Việt Nam	486727	98362539	

Hình 9.3

a) Em hãy định dạng lại các ô dữ liệu để các số được tách hàng nghìn.

b) Tính tỉ số phần trăm tổng số ca nhiễm bệnh trên tổng số dân vào cột **Tỉ số phần trăm** cho các ô và định dạng cho phù hợp.

9.5. Để tiêu đề của bảng ở Hình 9.4 được căn giữa như Hình 9.5, em chọn các ô cần căn rồi chọn lệnh nào sau đây?

A. 

.

B. 

.

C. 

.

D. 
.



Hình 9.4



Hình 9.5

9.6. Nối mỗi chức năng ở cột A với một thao tác phù hợp ở cột B.

A	B
1) Chèn thêm hàng bên trên	a) Nháy nút phải chuột vào tên hàng và chọn lệnh **Delete**.
2) Chèn thêm cột bên trái	b) Nháy nút phải chuột vào tên hàng và chọn lệnh **Insert**.
3) Xoá hàng	c) Nháy nút phải chuột vào tên hàng và chọn lệnh **Hide**.
4) Xoá cột	d) Nháy nút phải chuột vào tên cột và chọn lệnh lệnh **Insert**.
5) Ẩn hàng	e) Nháy nút phải chuột vào tên cột và chọn lệnh **Delete**.

9.7. Quan sát Hình 9.6 và điền các từ/cụm từ sau: *giữa (theo chiều ngang)*, *trái*, *giữa (theo chiều dọc)*, *đỉnh*, *phải*, *đáy* vào chỗ trống (...) cho phù hợp:



Hình 9.6

a) Nút lệnh ❶ căn nội dung lên ..... ô tính.

b) Nút lệnh ❷ căn nội dung vào..... ô tính.

c) Nút lệnh ❸ căn nội dung xuống..... ô tính.

d) Nút lệnh ❹ căn nội dung sang ..... ô tính.

e) Nút lệnh ❺ căn nội dung vào..... ô tính.

f) Nút lệnh ❻ căn nội dung sang..... ô tính.

9.8. Cho bảng dữ liệu như Hình 9.7.

	A	B	C	D	E	F	G
1	KIỂM TRA KHẢO SÁT ĐẦU NĂM HỌC						
2			LỚP 7D				
3	STT	Họ và tên	Ngày sinh	Ngữ văn	Toán	Anh	Tổng điểm
4	1	Nguyễn Xuân Hải	09/10/2009	6.5	5.5	3	
5	2	Bùi Đức Minh	25/09/2009	4	4	2.5	
6	3	Trần Quang Khải	30/10/2009	5	0	2.5	
7	4	Phạm Quang Minh	30/08/2009	3	3	2.5	
8	5	Nguyễn Hoàng Nam	10/05/2009	3	0	3	
9	6	Nguyễn Thị Nhàn	19/07/2009	4.5	0	2.5	
10	7	Phạm Đình Phát	16/01/2009	3.5	2	2.5	
11	8	Nguyễn Đức Phúc	26/05/2009	6	1	4.5	
12	9	Phạm Minh Quân	20/10/2009	3.5	2.5	3	
13	10	Bùi Thọ Quý	25/10/2009	4	2.5	2	

Hình 9.7

a) Dữ liệu ở cột nào được căn giữa?

b) Dữ liệu ở cột nào được căn trái?

c) Dữ liệu ở cột nào được căn phải?

d) Dữ liệu ở ô nào của hàng 3 được căn lên đỉnh ô?

e) Dữ liệu ở ô nào của hàng 3 được căn xuống đáy của ô?

9.9. Để định dạng các ô có dữ liệu kiểu ngày tháng, Minh chọn các ô đó rồi nháy chuột vào nút nhỏ phía dưới bên phải nhóm lệnh **Number** (Hình 9.8) để mở cửa sổ **Format Cells**.



Hình 9.8



Hình 9.9

Theo em bạn Minh cần chọn tiếp mục nào ở hộp **Category** (Hình 9.9) để định dạng ô dữ liệu ngày tháng?

A. Number. B. Time. C. Date. D. Custom.

9.10. Thực hành:. Em hãy nhập dữ liệu và định dạng theo mẫu như Hình 9.10.

	A	B	C	D	E
1	Các tỉnh Đồng bằng sông Cửu Long				
2					
3	**STT**	**Tỉnh**	**Diện tích (km²)**	**Dân số (người)**	**Mật độ dân số (người/km²)**
4	1	Cần Thơ	1,438.96	1,250,792	869
5	2	An Giang	3,536.83	1,901,532	538
6	3	Bạc Liêu	2,669.00	918,207	344
7	4	Bến Tre	2,391.00	1,288,463	539
8	5	Long An	4,491.93	1,763,754	392
9	6	Cà Mau	5,221.19	1,193,894	229
10	7	Sóc Trăng	3,311.87	1,195,741	361
11	8	Hậu Giang	1,621.70	728,792	449
12	9	Trà Vinh	2,358.20	1,009,168	428
13	10	Đồng Tháp	3,383.80	1,693,300	500
14	11	Vĩnh Long	1,525.60	1,022,791	670
15	12	Kiên Giang	6,348.53	2,109,000	332
16	13	Tiền Giang	2,510.60	1,772,785	706
17					
18		**Tổng**	40 815	17 819 219	
19		**Lớn nhất**	6 349	2 109 000	869
20		**Nhỏ nhất**	1 439	728 792	229

Hình 9.10

9.11. Thực hành: Mở lại tệp Bangdiem.xlsx và trình bày lại theo mẫu như Hình 9.11.

	A	B	C	D	E	F
1	KIỂM TRA KHẢO SÁT ĐẦU NĂM HỌC LỚP 7D					
2						
3	**STT**	**Họ và tên**	**Ngữ văn**	**Toán**	**Anh**	**Tổng điểm**
4	1	Nguyễn Xuân Hải	6.5	5.5	3	15
5	2	Bùi Đức Minh	4	4	2.5	10.5
6	3	Trần Quang Khải	5	0	2.5	7.5
7	4	Phạm Quang Minh	3	3	2.5	8.5
8	5	Nguyễn Hoàng Nam	3	0	3	6
9	6	Nguyễn Thị Nhàn	4.5	0	2.5	7
10	7	Phạm Đình Phát	3.5	2	2.5	8
11	8	Nguyễn Đức Phúc	6	1	4.5	11.5
12	9	Phạm Minh Quân	3.5	2.5	3	9
13	10	Bùi Thọ Quý	4	2.5	2	8.5
14	11	Bùi Thị Thảo	5.5	4	2.5	12
15	12	Lã Thị Thuỷ	5	3	1.5	9.5
16	13	Phạm Huy Thưởng	5	3.5	5.5	14
17	14	Mai Đình Trọng	5.5	6.5	2.5	14.5
18	15	Lã Như Trường	3.5	2.5	3	9
19	16	Bùi Thị Hồng Vân	4.5	2	3	9.5
20	17	Lã Mạnh Tuấn	2	4.5	3	9.5
21	18	Nguyễn Văn Minh	3	4.5	3	10.5
22		**Trung bình**	4.3	2.8	2.9	

Hình 9.11

BÀI 10. HOÀN THIỆN BẢNG TÍNH

A. TÓM TẮT LÍ THUYẾT

Các thao tác với trang tính:

– Tạo trang tính mới.

– Đổi tên, xoá trang tính trong một tệp bảng tính.

– Định dạng khung.

– In trang tính.

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

10.1. Những phương án nào sau đây là đúng để thêm trang tính vào bảng tính?

A. Nháy chuột vào nút ⊕ phía dưới trang tính.

B. Trong thẻ **Insert** chọn lệnh **Table** trong nhóm lệnh **Tables**.

C. Nháy nút phải chuột lên tên trang tính và chọn **Insert/Worksheet**.

D. Trong thẻ **Home**, chọn lệnh **Insert/Worksheet** trong nhóm lệnh **Cells**.

10.2. Có thể đổi tên một trang tính bằng những cách nào sau đây?

A. Nháy chuột vào tên trang tính rồi nhập tên mới.

B. Nháy nút phải chuột vào tên trang tính và chọn **Rename** rồi nhập tên mới.

C. Nháy đúp chuột vào tên trang tính rồi nhập tên mới.

D. Chọn lệnh **File/Save As**.

10.3. Phương án nào sau đây đúng để xoá một trang tính?

A. Nháy chuột vào tên trang tính rồi nhấn phím **Delete**.

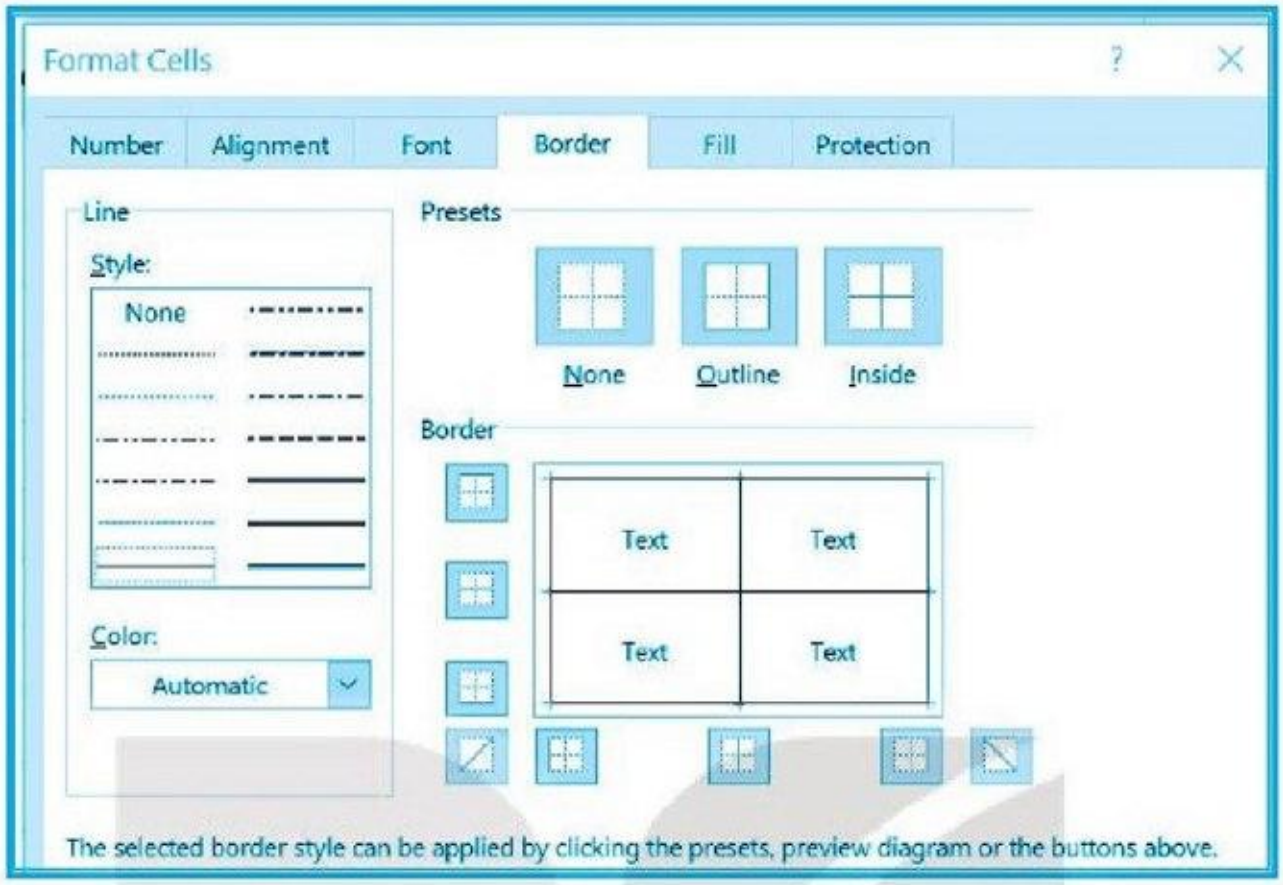
B. Nháy nút phải chuột vào tên trang tính và chọn **Delete**.

C. Nháy đúp chuột vào tên trang tính rồi nhấn phím **Delete**.

D. Trong thẻ **Home**, chọn lệnh **Delete/Delete Sheet** trong nhóm lệnh **Cells**.

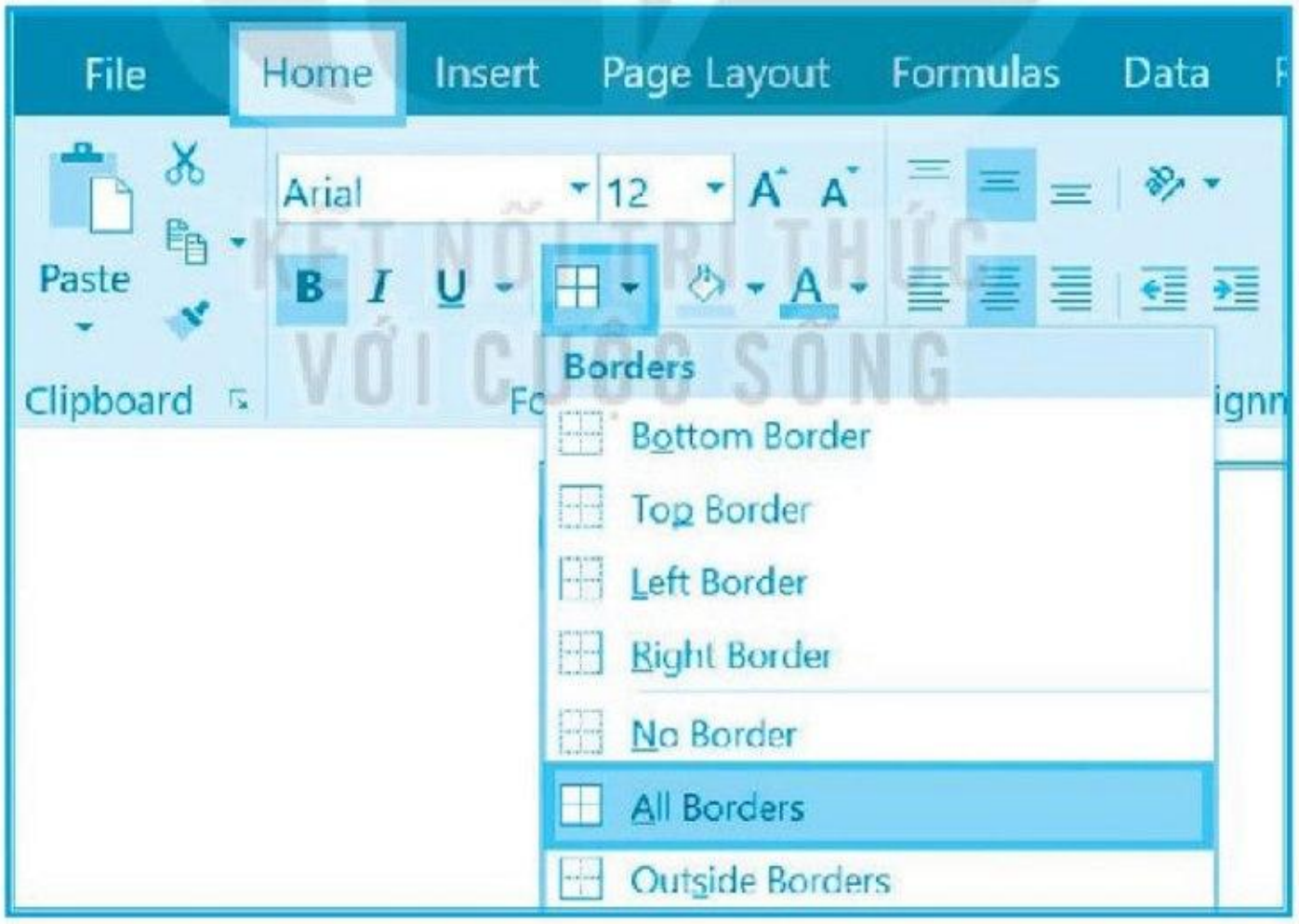
10.4. Định dạng đường viền ô dữ liệu bằng cách chọn các ô dữ liệu đó rồi thực hiện tiếp:

Cách 1. Nháy nút phải chuột chọn **Format Cells**. Chọn trang **Border** (Hình 10.1). Chọn các thông số rồi nháy nút **OK**.



Hình 10.1

Cách 2. Trong thẻ **Home**, chọn nút lệnh **Borders** rồi chọn **All Borders** (Hình 10.2).



Hình 10.2

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

a) Theo em, cách nào nhanh hơn?

b) Để chọn màu xanh cho đường viền, em chọn cách nào?

10.5. Để tô màu cho ô tính, em chọn nút lệnh nào sau đây trong thẻ **Home**?

A.  trong nhóm lệnh **Font**.

B.  trong nhóm lệnh **Font**.

C. 

trong nhóm lệnh **Editing**.

D. 

trong nhóm lệnh **Cells**.

10.6. Thực hành: Em hãy tạo bảng tính gồm nhiều trang tính, mỗi trang tính là một tháng ghi lại thông tin chi tiêu gia đình để biết số tiền chi hàng tháng theo mẫu như Hình 10.3.

C14 =SUM(C4:C13)

	A	B	C	D	E
1		**Chi tiêu gia đình tháng 3/2021**			
2					
3	**STT**	**Khoản chi**	**Số tiền**	**Ghi chú**	
4	1	Tiền nhà	3,000,000		
5	2	Tiền xăng	200,000		
6	3	Tiền điện	300,000		
7	4	Tiền nước	60,000		
8	5	Học phí	900,000		
9	6	Tiền gạo	400,000		
10	7	Tiền mua sữa	800,000		
11	8	Tiền đi chợ	2,100,000		
12	9	Tiền thăm hỏi	500,000		
13	10	Tiền chi khác	300,000		
14		Tổng	**8,560,000**		
15					

Thang1 Thang2 **Thang3** ...

Hình 10.3

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

BÀI 11. TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU

A. TÓM TẮT LÍ THUYẾT

Phần mềm trình chiếu

- Chức năng cơ bản: tạo bài trình chiếu và trình chiếu.
- Có các hiệu ứng làm cho nội dung trình bày thêm sinh động và hấp dẫn.
- Được sử dụng để tạo bài trình chiếu phục vụ hội thảo, hội nghị, dạy học, quảng cáo,...

Bài trình chiếu

- Bài trình chiếu thường có trang tiêu đề và các trang nội dung.
- Trang tiêu đề là trang đầu tiên, cho biết chủ đề cần trình bày.
- Tiêu đề trang nằm ở đầu trang nội dung, làm nổi bật nội dung cần trình bày.
- Có sẵn các mẫu bố trí nội dung trang chiếu.

Cấu trúc phân cấp

- Cấu trúc phân cấp thường được dùng trong soạn thảo văn bản, tạo bài trình chiếu,...
- Giúp trình bày nội dung mạch lạc, dễ hiểu, giúp truyền tải thông tin và quản lí nội dung tốt hơn.

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

11.1. Phần mềm nào là phần mềm trình chiếu?

A. Microsoft Word.
B. Mozilla Firefox.
C. Microsoft PowerPoint.
D. Microsoft Excel.

11.2. Trang chiếu được sử dụng để giới thiệu một chủ đề và định hướng cho bài trình bày được gọi là:

A. Trang tiêu đề.
B. Trang nội dung.
C. Trang trình bày bảng.
D. Trang trình bày đồ hoạ.

11.3. Các mẫu tạo sẵn bố cục nội dung có thể được sử dụng cho một bài trình chiếu gọi là

A. Trình chiếu.
B. Mẫu bố trí.
C. Mẫu kí tự.
D. Mẫu thiết kế.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

11.4. Đánh dấu X vào cột Đúng/Sai tương ứng.

Phát biểu	Đúng	Sai
a) Sử dụng phần mềm trình chiếu để tạo các bài trình chiếu.	☐	☐
b) Phần mềm trình chiếu cũng giống hoàn toàn như phần mềm soạn thảo văn bản.	☐	☐
c) Phần mềm trình chiếu có các chức năng cơ bản là tạo bài trình bày dưới dạng một tệp và trình chiếu.	☐	☐
d) Có thể xử lí văn bản, chèn hình ảnh, đồ hoạ,... trên các trang chiếu.	☐	☐

11.5. Phương án nào **sai**?

A. Phần mềm trình chiếu cho phép người sử dụng trình bày thông tin dưới hình thức trình chiếu.

B. Phần mềm trình chiếu có các hiệu ứng giúp làm cho nội dung trình bày thêm sinh động và ấn tượng.

C. Phần mềm trình chiếu thường được sử dụng để tạo bài trình chiếu trong các hội thảo, dạy học, tạo album với các hiệu ứng hoạt hình.

D. Không thể in trên giấy các tệp được tạo bởi phần mềm trình chiếu.

11.6. Phương án nào **sai**?

Trong một bài trình chiếu, muốn tạo một trang chiếu mới ta thực hiện:

A. Chọn thẻ **Home**, nháy chuột vào mũi tên bên phải **New Slide** và chọn mẫu bố trí.

B. Chọn thẻ **Insert**, nháy chuột vào mũi tên bên phải **New Slide** và chọn mẫu bố trí.

C. Chọn thẻ **Home**, nháy chuột vào **Layout** và chọn mẫu bố trí.

D. A và B đều đúng.

11.7. Để tăng bậc phân cấp, em đặt con trỏ ở đầu dòng cần tạo cấu trúc phân cấp (nếu cần tạo cấu trúc phân cấp giống nhau cho nhiều dòng thì dùng chuột chọn các dòng) rồi nhấn phím:

A. **Shift**. B. **Tab**. C. **Alt**. D. **Ctrl**.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

11.8. Để giảm bậc phân cấp, em đặt con trỏ ở đầu dòng cần tạo cấu trúc phân cấp (nếu cần tạo cấu trúc phân cấp giống nhau cho nhiều dòng thì dùng chuột chọn các dòng) rồi nhấn tổ hợp phím:

A. **Shift + Tab**. B. **Alt + Tab**. C. **Ctrl + Tab**. D. **Ctrl + Shift**.

11.9. Phần mềm trình chiếu có chức năng:

A. Chỉ tạo bài trình chiếu.

B. Chỉ hiển thị các trang nội dung trên màn hình.

C. Chỉ để xử lí đồ hoạ.

D. Tạo bài trình chiếu và hiển thị nội dung các trang chiếu trên màn hình hoặc màn chiếu.

11.10. Đánh dấu X vào cột Đúng/Sai tương ứng.

Phát biểu	Đúng	Sai
a) Phần mềm trình chiếu giúp người sử dụng tạo các bài trình bày một cách thuận tiện.	☐	☐
b) Một bài trình chiếu thường có trang tiêu đề và các trang nội dung.	☐	☐
c) Trong bài trình chiếu, trang tiêu đề không cần thiết.	☐	☐
d) Nội dung trên các trang chiếu có thể là văn bản, hình ảnh, đồ hoạ, tệp âm thanh hay tệp video,...	☐	☐
e) Cấu trúc phân cấp giúp làm cho nội dung cần trình bày có bố cục mạch lạc, dễ hiểu.	☐	☐
f) Không thể thay đổi kí hiệu hay số thứ tự đầu dòng.	☐	☐

11.11. Ghép mỗi mục ở cột A với một mục ở cột B cho phù hợp.

A	B
1) Trang tiêu đề (Title Slide) cho biết	a) là thành phần làm nổi bật nội dung cần trình bày trên trang chiếu.
2) Trên trang tiêu đề thường có	b) tên bài trình chiếu cùng phụ đề.
3) Tiêu đề trang	c) giúp cho người sử dụng trình bày nội dung trang chiếu thuận tiện.
4) Các mẫu bố trí nội dung của phần mềm trình chiếu	d) chủ đề của bài trình chiếu.

11.12. Em hãy điền các cụm từ: *trang tiêu đề*, *mẫu bố trí*, *tiêu đề trang*, *cấu trúc phân cấp* vào chỗ trống (...) được đánh số trong các câu sau để được phát biểu đúng.

a) Mỗi trang nội dung thường có .....(1)..... được viết dưới dạng văn bản và ở trên đầu mỗi trang.

b) Chủ đề của bài trình chiếu được thể hiện ở ngay .....(2)..... của bài.

c) Để giúp cho việc trình bày các trang chiếu một cách thuận tiện và thống nhất, các phần mềm trình chiếu thường có sẵn .....(3).....

d) Sử dụng .....(4)..... trong bài trình chiếu giúp truyền tải thông tin một cách mạch lạc và dễ hiểu.

11.13. Em hãy điền các cụm từ: *Biểu tượng phần mềm trình chiếu PowerPoint*, *Trang tiêu đề*, *Mẫu trang nội dung*, *Trang có cấu trúc phân cấp* vào mỗi hình ảnh tương ứng cho phù hợp.



1) .....



2) .....



3) .....



4) .....

11.14. Sắp xếp lại trình tự các bước tạo cấu trúc phân cấp trong bài trình chiếu cho hợp lí:

a) Nháy chuột vào nút **Increase List Level** (hoặc nhấn phím **Tab**) để tăng bậc phân cấp; Chọn lệnh **Decrease List Level** (hoặc nhấn tổ hợp phím **Shift + Tab**) để giảm bậc phân cấp.

b) Thay đổi kí hiệu đầu dòng hay số thứ tự ở mỗi cấp hoặc chuyển kí hiệu đầu dòng thành số thứ tự và ngược lại, thay đổi màu (nếu cần).

c) Đặt con trỏ ở đầu dòng cần tạo cấu trúc phân cấp (nếu cần tạo cấu trúc phân cấp giống nhau cho nhiều dòng em dùng chuột chọn các dòng).

11.15. Em hãy nêu ưu điểm của việc sử dụng cấu trúc phân cấp trong bài trình chiếu.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

BÀI 12. ĐỊNH DẠNG ĐỐI TƯỢNG TRÊN TRANG CHIẾU

A. TÓM TẮT LÍ THUYẾT

Ảnh minh họa

- Hình ảnh được dùng để minh họa cho nội dung bài trình chiếu.
- Cần lựa chọn hình ảnh phù hợp với nội dung trình bày và có tính thẩm mĩ.
- Kích thước và vị trí hình ảnh trên trang chiếu cần hợp lí.

Định dạng văn bản

- Định dạng văn bản trong phần mềm trình chiếu tương tự như trong phần mềm soạn thảo.
- Phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ, màu nền,... cần được định dạng thống nhất và phù hợp.
- Nội dung trên mỗi trang cần ngắn gọn, súc tích và nên tập trung vào một ý chính.

Thực hành

- Sao chép dữ liệu từ tệp văn bản sang tệp trình chiếu.
- Định dạng văn bản.
- Sử dụng các mẫu định dạng (theme) có sẵn.
- Chèn hình ảnh vào trang chiếu.
- Định dạng cho hình ảnh.

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

12.1. Trong PowerPoint, em mở thẻ nào để định dạng văn bản?

A. **Home**. B. **Insert**. C. **Design**. D. **View**.

12.2. Trong PowerPoint, em mở thẻ nào để hiển thị các mẫu định dạng?

A. **File**. B. **Insert**. C. **Design**. D. **Animations**.

12.3. Trong PowerPoint, sau khi chọn hình ảnh, em mở thẻ nào để định dạng hình ảnh?

A. **Home**. B. **Format**. C. **Design**. D. **View**.

12.4. Đánh dấu X vào cột Đúng/Sai tương ứng:

Phát biểu	Đúng	Sai
a) Hình ảnh không chỉ truyền tải thông tin mà còn gợi cảm xúc của người xem.	☐	☐
b) Nội dung trong mỗi trang chiếu cần viết cô đọng, chọn lọc từ ngữ và chỉ nên tập trung vào một ý chính.	☐	☐

Phát biểu	Đúng	Sai
c) Một bài trình chiếu có càng nhiều hình ảnh minh hoạ thì càng tốt.	☐	☐
d) Nên biên tập lại nội dung và định dạng văn bản trong trang chiếu sau khi sao chép từ tệp văn bản sang.	☐	☐
e) Không cần lưu ý đến bản quyền của hình ảnh.	☐	☐
f) Không nên dùng nhiều màu, nhiều phông chữ trên một trang chiếu.	☐	☐

12.5. Chọn phương án ghép **sai**.

Sử dụng các công cụ định dạng hình ảnh trên trang chiếu để:

A. Thay đổi vị trí và kích thước của hình ảnh.

B. Thay đổi lớp, cắt hình, quay hình,...

C. Thêm đường viền tạo khung cho hình ảnh.

D. Thay đổi nội dung hình ảnh.

12.6. Trong PowerPoint, cách nào sau đây **không** là cách chèn hình ảnh vào trang chiếu?

A. Chọn **Insert/Pictures**.

B. Chọn **Insert/Online Pictures**.

C. Sử dụng lệnh **Copy** và **Paste**.

D. Chọn **Design**, sau đó chọn mẫu trong **Themes**.

12.7. Ghép mỗi mục ở cột A với một mục ở cột B cho phù hợp.

A	B
1) Cách sử dụng các công cụ định dạng văn bản của phần mềm trình chiếu	a) và phù hợp, để làm nổi bật thông điệp chính của trang.
2) Văn bản trên trang chiếu	b) tập trung vào một ý chính.
3) Nên chọn phông chữ, cỡ chữ, kiểu chữ, màu chữ, màu nền,... thống nhất	c) tương tự như của phần mềm soạn thảo văn bản.
4) Nội dung trong mỗi trang chiếu chỉ nên	d) cần viết cô đọng, chọn lọc từ ngữ.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

12.8. Sắp xếp lại trình tự các bước chèn và xử lí hình ảnh cho đúng:

a) Chọn tệp ảnh, nháy chuột chọn lệnh **Insert**.

b) Chọn trang, vị trí trong trang cần chèn hình ảnh.

c) Chọn **Insert/Pictures** để mở hộp thoại **Insert Picture**.

d) Sử dụng các công cụ định dạng cho hình ảnh để được hình ảnh như ý.

12.9. Em hãy điền các cụm từ: *chủ đề*, *bản quyền*, *vị trí hợp lí*, *mẫu định dạng* vào chỗ trống (...) được đánh số trong các câu sau để được phát biểu đúng.

a) Các .....(1)..... được hiển thị trực quan trong nhóm **Themes** của thẻ **Design**.

b) Nên chọn hình ảnh phù hợp với .....(2)..... của bài trình chiếu.

c) Nên lưu ý đến .....(3)..... của hình ảnh.

d) Hình ảnh trên trang chiếu cần có kích thước phù hợp và đặt ở ..... (4) .....

12.10. Em hãy nêu những điều em biết về mẫu bố trí và mẫu định dạng của phần mềm trình chiếu.

12.11. GIẢI Ô CHỮ: Hãy tìm từ khoá trong cột màu xanh của ô chữ dưới đây. Biết rằng mỗi từ hoặc cụm từ trong mỗi hàng là đáp án cho mỗi câu hỏi tương ứng sau: (*Áp dụng với phần mềm PowerPoint*).

1) Trang đầu tiên của bài trình chiếu được gọi là gì?

2) Các trang của một bài trình chiếu được gọi là gì?

3) Dùng lệnh **Insert/Pictures** để chèn đối tượng nào vào trang chiếu?

4) Định dạng phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, căn lề được áp dụng cho dạng dữ liệu nào?

5) Thẻ nào ngầm định được mở sau khi khởi động phần mềm trình chiếu?

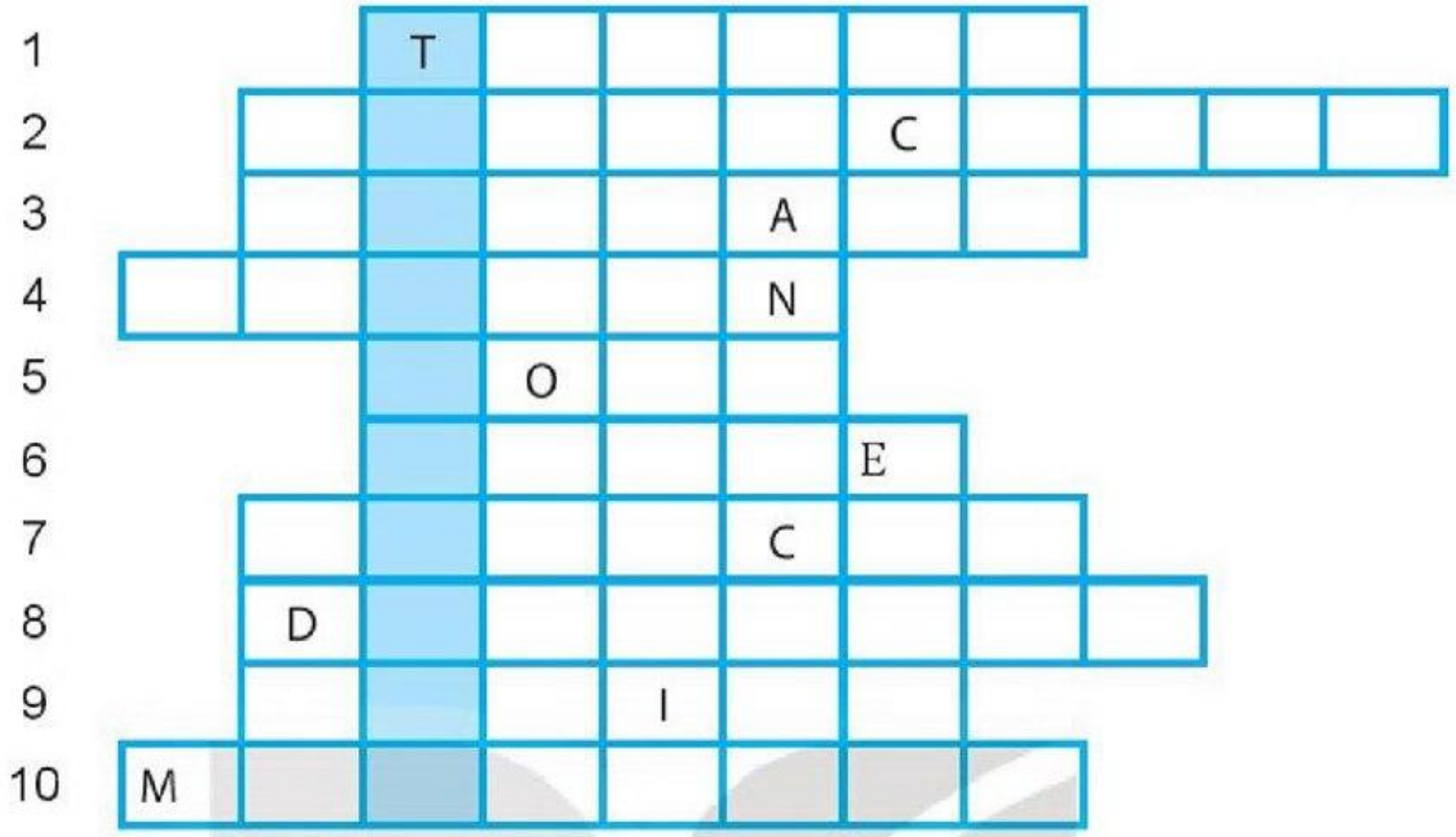
6) Trang đầu tiên cho biết điều gì của bài trình chiếu?

7) Cấu trúc nào giúp cho bố cục của bài trình chiếu được mạch lạc?

8) Cần sử dụng công cụ nào để hoàn thiện bài trình chiếu?

9) Khi dùng mẫu định dạng em cần mở thẻ nào?

10) Khi tạo trang chiếu mới, em có thể chọn mẫu gì để trình bày cho thuận tiện?



BÀI 13. THỰC HÀNH TỔNG HỢP: HOÀN THIỆN BÀI TRÌNH CHIẾU

A. TÓM TẮT LÍ THUYẾT



B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

13.1. Đánh dấu X vào cột Đúng/Sai tương ứng.

Phát biểu	Đúng	Sai
a) Hiệu ứng động là cách thức và thời điểm xuất hiện của các trang chiếu và đối tượng trên trang chiếu.	☐	☐
b) Hiệu ứng động là các hiệu ứng được tạo ra bởi việc đưa các đoạn phim và âm thanh vào bài trình chiếu.	☐	☐
c) Đối tượng trên trang chiếu có thể là văn bản, hình ảnh, biểu đồ, đoạn video,...	☐	☐
d) Có hai loại hiệu ứng động là hiệu ứng cho đối tượng và hiệu ứng chuyển trang.	☐	☐
e) Hiệu ứng động giúp bài trình chiếu sinh động và hấp dẫn hơn.	☐	☐
f) Sử dụng càng nhiều hiệu ứng động càng giúp bài trình chiếu đạt hiệu quả tốt trong việc truyền đạt thông tin.	☐	☐
g) Nên cân nhắc để sử dụng các hiệu ứng động hợp lí, tránh gây hiệu ứng ngược khiến người nghe mất tập trung.	☐	☐

13.2. Em hãy sắp xếp lại các bước thực hiện tạo hiệu ứng chuyển trang chiếu sao cho đúng.

a) Chọn thẻ **Transitions**.

b) Xem trước.

c) Chọn âm thanh, thời lượng,... thực hiện hiệu ứng.

d) Chọn trang chiếu.

e) Chọn hiệu ứng.

13.3. Em hãy sắp xếp lại các bước thực hiện tạo hiệu ứng cho đối tượng sao cho đúng.

a) Thay đổi thứ tự.

b) Chọn thẻ **Animations**.

c) Chọn cách xuất hiện,...

d) Chọn hiệu ứng.

e) Xem trước.

f) Chọn đối tượng.

13.4. Để tạo được bài trình chiếu hiệu quả em nên làm gì?

A. Sử dụng mẫu bố trí hợp lí, bố cục trang chiếu rõ ràng.

B. Trình bày nội dung đơn giản, ngắn gọn.

C. Sử dụng hiệu ứng động chọn lọc và hợp lí.

D. Tất cả các điều trên.

13.5. Thực hành: Em hãy tạo hiệu ứng để các trang chiếu trong tệp trình chiếu Truonghocxanh.pptx tự động hiển thị lần lượt sau một khoảng thời gian nhất định từ trang đầu đến trang cuối.

KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

Chủ đề 5

GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

BÀI 14. THUẬT TOÁN TÌM KIẾM TUẦN TỰ

A. TÓM TẮT LÍ THUYẾT

Thuật toán tìm kiếm tuần tự:

- Bước 1. Xét vị trí đầu tiên của danh sách.
- Bước 2. Nếu giá trị của phần tử ở vị trí đang xét bằng giá trị cần tìm thì chuyển sang Bước 4, nếu không thì chuyển đến vị trí tiếp theo.
- Bước 3. Kiểm tra đã hết danh sách chưa. Nếu đã hết danh sách thì chuyển sang Bước 5, nếu chưa thì lặp lại từ Bước 2.
- Bước 4. Trả lời "Tìm thấy" và chỉ ra vị trí phần tử tìm được; Kết thúc.
- Bước 5. Trả lời "Không tìm thấy"; Kết thúc.

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

14.1. Thuật toán tìm kiếm tuần tự yêu cầu danh sách cần tìm phải được sắp xếp.

A. Đúng. B. Sai.

14.2. Điều gì xảy ra khi thuật toán tìm kiếm tuần tự không tìm thấy giá trị cần tìm trong danh sách?

A. Tiếp tục tìm kiếm và không bao giờ kết thúc.

B. Thông báo "Tìm thấy".

C. Thông báo "Tìm thấy" và kết thúc.

D. Thông báo "Không tìm thấy" và kết thúc.

14.3. Chọn câu diễn đạt đúng hoạt động của thuật toán tìm kiếm tuần tự.

A. Tìm trên danh sách đã sắp xếp, bắt đầu từ đầu danh sách, chừng nào chưa tìm thấy hoặc chưa tìm hết thì còn tìm tiếp.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

B. Tìm trên danh sách đã sắp xếp, bắt đầu từ giữa danh sách, chừng nào chưa tìm thấy hoặc chưa tìm hết thì còn tìm tiếp.

C. Tìm trên danh sách bất kì, bắt đầu từ giữa danh sách, chừng nào chưa tìm thấy hoặc chưa tìm hết thì còn tìm tiếp.

D. Tìm trên danh sách bất kì, bắt đầu từ đầu danh sách, chừng nào chưa tìm thấy hoặc chưa tìm hết thì còn tìm tiếp.

14.4. Thuật toán tìm kiếm tuần tự cần bao nhiêu bước để tìm thấy số 7 trong danh sách [1, 4, 8, 7, 10, 28]?

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

14.5. Thuật toán tìm kiếm tuần tự cần bao nhiêu bước để tìm thấy số 25 trong danh sách [3, 5, 12, 7, 11, 25]?

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

14.6. Thực hiện thuật toán tìm kiếm tuần tự để tìm số 10 trong danh sách [2, 6, 8, 4, 10, 12]. Đầu ra của thuật toán là?

A. Thông báo "Không tìm thấy".

B. Thông báo "Tìm thấy".

C. Thông báo "Tìm thấy", giá trị cần tìm tại vị trí thứ 5 của danh sách.

D. Thông báo "Tìm thấy", giá trị cần tìm tại vị trí thứ 6 của danh sách.

14.7. Em hãy ghép mỗi nội dung ở cột A với những nội dung phù hợp ở cột B để xác định chính xác đầu vào và đầu ra của thuật toán tìm kiếm tuần tự.

A	B
1) Đầu vào	a) Danh sách bất kì
	b) Thông báo tìm thấy và chỉ ra vị trí của giá trị cần tìm
2) Đầu ra	c) Giá trị cần tìm
	d) Thông báo không tìm thấy

14.8. Em hãy điền các từ/cụm từ: *đã hết*, *"Không tìm thấy"*, *bằng*, *vị trí đầu tiên*, *"Tìm thấy"* vào chỗ chấm (...) được đánh số trong các câu sau để được mô tả chính xác về thuật toán tìm kiếm tuần tự.

Bước 1. Xét phần tử .....(1)..... của danh sách.

Bước 2. Nếu giá trị của phần tử ở vị trí đang xét .....(2)..... giá trị cần tìm thì chuyển sang Bước 4, nếu không thì chuyển đến vị trí tiếp theo.

Bước 3. Kiểm tra đã hết danh sách chưa. Nếu .....(3)..... danh sách thì chuyển sang Bước 5, nếu chưa thì lặp lại từ Bước 2.

Bước 4. Trả lời .....(4)..... và chỉ ra vị trí phần tử tìm được; Kết thúc.

Bước 5. Trả lời .....(5).....; Kết thúc.

14.9. Cho danh sách học sinh sau đây:

TT	Họ tên	Ngày sinh
1	Nguyễn Châu Anh	14/12/2010
2	Nguyễn Phương Chi	09/02/2010
3	Hà Minh Đức	05/01/2010
4	Văn Minh Hằng	26/10/2010
5	Lê Đức Huy	18/01/2010

Em hãy tạo bảng liệt kê các bước thực hiện thuật toán tìm kiếm tuần tự để tìm học sinh đầu tiên sinh vào tháng Một.

14.10. Thực hành: Em hãy tìm kiếm thông tin trên Internet để lập bảng danh sách khoảng 10 mặt hàng và đơn giá của mỗi mặt hàng. Sau đó thực hiện thuật toán tìm kiếm tuần tự để tìm kiếm một mặt hàng mà em thích nhất và cho biết đơn giá của mặt hàng đó.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

BÀI 15. THUẬT TOÁN TÌM KIẾM NHỊ PHÂN

A. TÓM TẮT LÍ THUYẾT

Ta giả sử danh sách (dãy) đã được sắp xếp theo thứ tự từ nhỏ đến lớn và gọi *vùng tìm kiếm* là danh sách mà thuật toán cần tìm kiếm trên đó. Ban đầu, *vùng tìm kiếm* là toàn bộ danh sách.

Thuật toán tìm kiếm nhị phân:

- Bước 1. Nếu *vùng tìm kiếm* không có phần tử nào thì kết luận không tìm thấy và thuật toán kết thúc.

- Bước 2. Xác định vị trí giữa *vùng tìm kiếm*. Vị trí này chia *vùng tìm kiếm* thành hai nửa: nửa trước và nửa sau vị trí giữa.
- Bước 3. Nếu giá trị cần tìm bằng giá trị của vị trí giữa thì kết luận "giá trị cần tìm xuất hiện tại vị trí giữa" và kết thúc.
- Bước 4. Nếu giá trị cần tìm nhỏ hơn giá trị của vị trí giữa thì *vùng tìm kiếm* mới được thu hẹp lại, chỉ còn nửa trước của dãy.

  Ngược lại (nếu giá trị cần tìm lớn hơn giá trị của vị trí giữa) thì *vùng tìm kiếm* mới được thu hẹp lại, chỉ còn nửa sau của dãy.
- Bước 5. Lặp lại từ Bước 1 đến Bước 4 cho đến khi tìm thấy giá trị cần tìm (Bước 3) hoặc *vùng tìm kiếm* không còn phần tử nào (Bước 1).

B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

15.1. Thuật toán tìm kiếm nhị phân được sử dụng trong trường hợp nào?

A. Tìm một phần tử trong danh sách bất kì.

B. Tìm một phần tử trong danh sách đã được sắp xếp.

15.2. Điều gì xảy ra khi thuật toán tìm kiếm nhị phân không tìm thấy giá trị cần tìm trong danh sách?

A. Tiếp tục tìm kiếm và không bao giờ kết thúc.

B. Thông báo "Tìm thấy" và tìm tiếp xem còn phần tử nào khác nữa không.

C. Thông báo "Tìm thấy" và kết thúc.

D. Thông báo "Không tìm thấy" và kết thúc.

15.3. Chọn câu diễn đạt đúng hoạt động của thuật toán tìm kiếm nhị phân:

A. Tìm trên danh sách đã sắp xếp, bắt đầu từ đầu danh sách, chừng nào chưa tìm thấy hoặc chưa tìm hết thì còn tìm tiếp.

B. Tìm trên danh sách đã sắp xếp, bắt đầu từ giữa danh sách, chừng nào chưa tìm thấy hoặc chưa tìm hết thì còn tìm tiếp.

C. Tìm trên danh sách bất kì, bắt đầu từ giữa danh sách, chừng nào chưa tìm thấy hoặc chưa tìm hết thì còn tìm tiếp.

D. Tìm trên danh sách bất kì, bắt đầu từ đầu danh sách, chừng nào chưa tìm thấy hoặc chưa tìm hết thì còn tìm tiếp.

15.4. Thuật toán tìm kiếm nhị phân cần bao nhiêu bước để tìm thấy "Mai" trong danh sách ["Hoa", "Lan", "Ly", "Mai", "Phong", "Vi"]?

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

15.5. Thuật toán tìm kiếm nhị phân cần thực hiện bao nhiêu bước lặp để thông báo không tìm thấy số 15 trong danh sách [3, 5, 7, 11, 12, 25]?

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

15.6. Thực hiện thuật toán tìm kiếm nhị phân để tìm số 10 trong danh sách [2, 4 ,6, 8, 10, 12]. Đầu ra của thuật toán là?

A. Thông báo "Không tìm thấy".

B. Thông báo "Tìm thấy".

C. Thông báo "Tìm thấy", giá trị cần tìm tại vị trí thứ 5 của danh sách.

D. Thông báo "Tìm thấy", giá trị cần tìm tại vị trí thứ 6 của danh sách.

15.7. Hãy ghép mỗi nội dung ở cột A với những nội dung phù hợp ở cột B để xác định đầu vào và đầu ra của thuật toán tìm kiếm nhị phân.

A	B
1) Đầu vào	a) Thông báo tìm thấy và chỉ ra vị trí của giá trị cần tìm
	b) Thông báo không tìm thấy
2) Đầu ra	c) Giá trị cần tìm
	d) Danh sách đã sắp xếp

15.8. Em hãy điền các cụm từ: *giá trị cần tìm xuất hiện ở vị trí giữa*, *nửa sau*, *"Không tìm thấy"*, *nửa trước* vào chỗ chấm (...) được đánh số trong các câu sau để được mô tả chính xác về thuật toán tìm kiếm nhị phân.

Bước 1. Nếu *vùng tìm kiếm* không có phần tử nào thì kết luận .....(1)..... và thuật toán kết thúc.

Bước 2. Xác định vị trí giữa *vùng tìm kiếm*. Vị trí này chia *vùng tìm kiếm* thành hai nửa: nửa trước và nửa sau vị trí giữa.

Bước 3. Nếu giá trị cần tìm bằng giá trị của vị trí giữa thì kết luận ....(2)..... và thuật toán kết thúc.

Bước 4. Nếu giá trị cần tìm nhỏ hơn giá trị của vị trí giữa thì *vùng tìm kiếm* mới được thu hẹp lại, chỉ còn .....(3)..... của dãy.

Ngược lại (nếu giá trị cần tìm lớn hơn giá trị của vị trí giữa) thì *vùng tìm kiếm* mới được thu hẹp lại, chỉ còn .....(4)..... của dãy.

Bước 5. Lặp lại từ Bước 1 đến Bước 5 cho đến *vùng tìm kiếm* không khi còn phần tử nào (Bước 1) hoặc tìm thấy giá trị cần tìm (Bước 3).

15.9. Cho bảng điểm môn Tin học của học sinh tổ một như sau:

TT	Họ tên	Điểm
1	Nguyễn Châu Anh	7,5
2	Nguyễn Phương Chi	9,0
3	Hà Minh Đức	8,0
4	Văn Minh Hằng	8,5
5	Ngô Phương Thảo	9,5
6	Ngô Hà Trang	10

a) Em hãy sắp xếp lại danh sách theo thứ tự tăng dần của Điểm.

b) Em hãy liệt kê các bước lặp thực hiện thuật toán tìm kiếm nhị phân để tìm học sinh được điểm 9,5 môn Tin học. Hãy cho biết tên học sinh đó.

15.10. Thực hành: Em hãy tìm kiếm thông tin trên Internet để lập bảng danh sách khoảng 10 cuốn sách mà em yêu thích và đơn giá của mỗi cuốn sách. Sau đó thực hiện thuật toán tìm kiếm nhị phân để tìm cuốn sách mà em thích nhất trong danh sách vừa tìm được và cho biết đơn giá của cuốn sách đó.

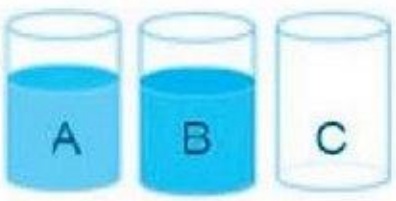
BÀI 16. THUẬT TOÁN SẮP XẾP

A. TÓM TẮT LÍ THUYẾT



B. BÀI TẬP VÀ THỰC HÀNH

16.1. Em hãy sắp xếp các bước sau đây theo đúng thứ tự để hoàn thành công việc hoán đổi chất lỏng đựng trong hai cốc A và B (sử dụng cốc C không đựng gì là cốc trung gian).



a) Đổ chất lỏng từ cốc B sang cốc A.

b) Đổ chất lỏng từ cốc C sang cốc B.

c) Đổ chất lỏng trong cốc A sang cốc C.

16.2. Hoán đổi vị trí hai phần tử liên tiếp khi chúng không đúng thứ tự là cách sắp xếp của thuật toán nào?

A. Nổi bọt. B. Chọn.

16.3. Tìm phần tử nhỏ nhất trong dãy và đổi chỗ phần tử này với phần tử đầu tiên của dãy chưa được sắp xếp là ý tưởng của thuật toán nào?

A. Nổi bọt. B. Chọn.

16.4. Dùng thuật toán sắp xếp nổi bọt để sắp xếp một dãy số tăng dần. Mỗi vòng lặp sẽ duyệt các phần tử từ cuối danh sách đến đầu danh sách. Kết thúc vòng lặp thứ nhất, phần tử đầu tiên sẽ có giá trị:

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

A. Nhỏ nhất trong dãy số.

B. Lớn nhất trong dãy số.

C. Không thay đổi.

D. Bằng giá trị của phần tử liền trước.

16.5. Sau vòng lặp thứ nhất của thuật toán sắp xếp chọn, phương án nào đúng?

A. Phần tử có giá trị nhỏ nhất trong dãy được tìm thấy và đổi chỗ cho phần tử đứng đầu dãy.

B. Phần tử có giá trị lớn nhất trong dãy được tìm thấy và đổi chỗ cho phần tử đứng đầu dãy.

C. Các phần tử liền kề được hoán đổi.

D. Phần tử có giá trị nhỏ nhất sẽ đổi vị trí cho phần tử cuối dãy.

16.6. Các nhiệm vụ để thực hiện việc sắp xếp gồm:

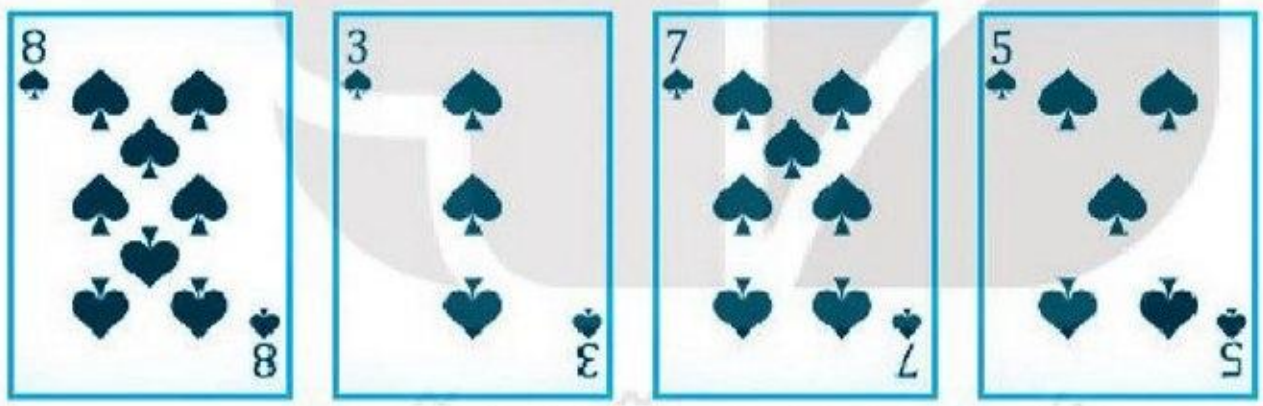
A. So sánh.

B. Đổi chỗ.

C. So sánh và đổi chỗ.

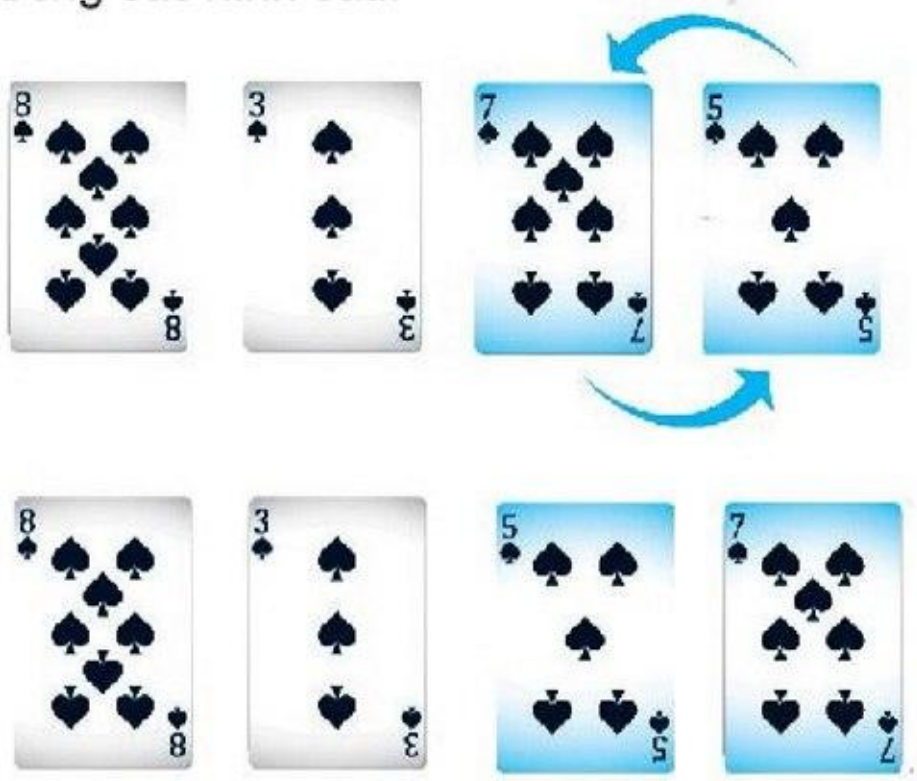
D. Đổi chỗ và xoá.

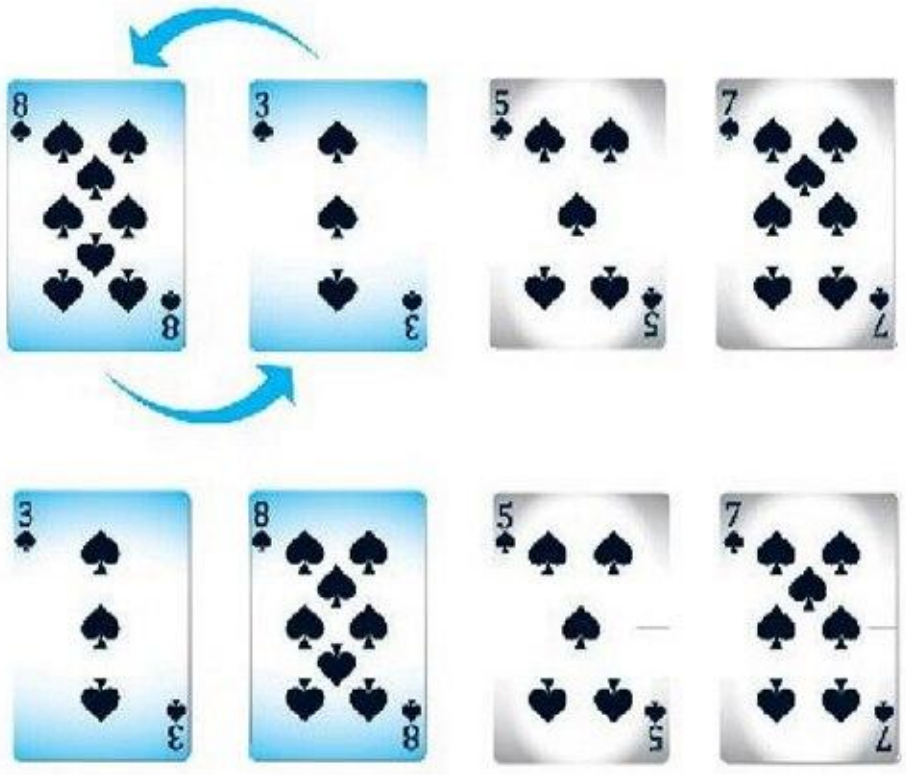
16.7. Cho một dãy các quân bài như sau:



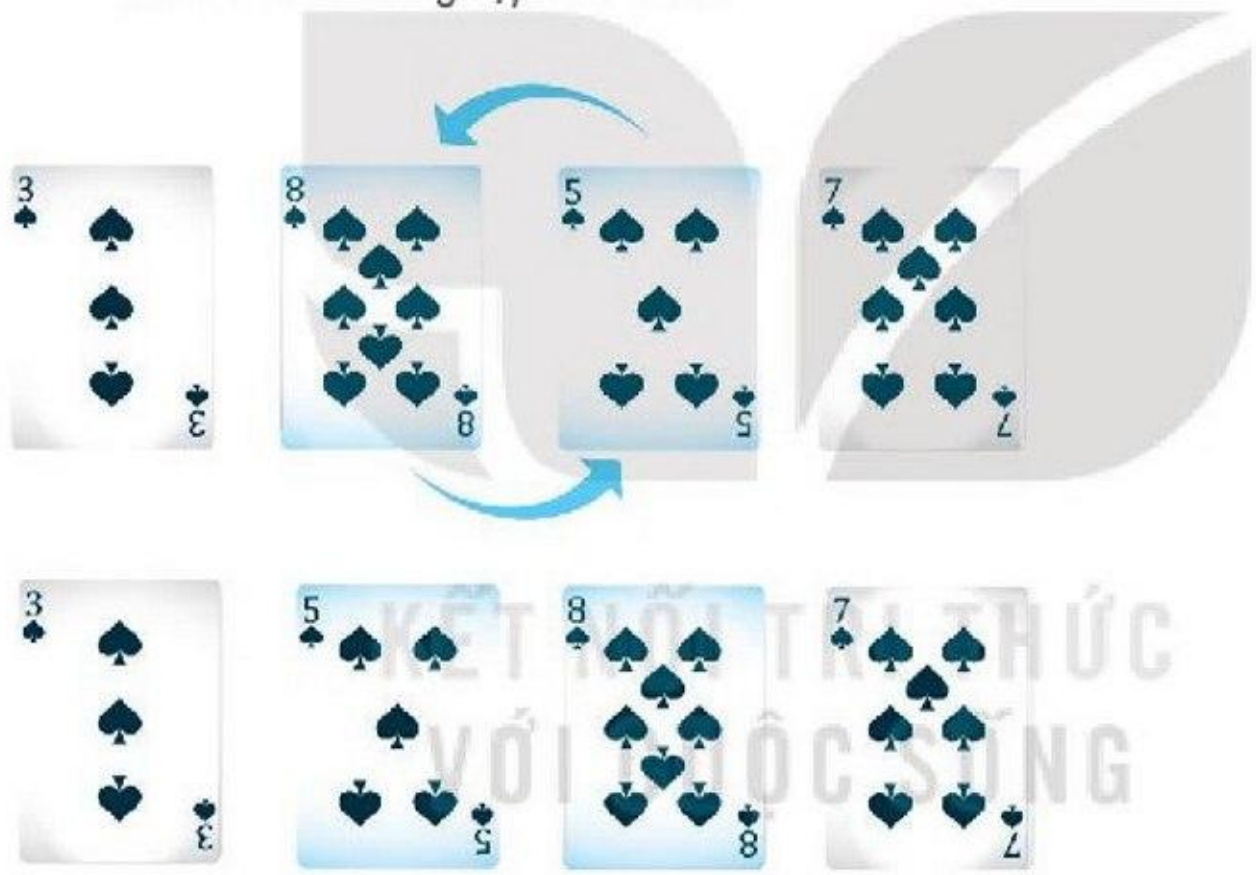
Hình 16.1. Các quân bài ban đầu

Bạn An sắp xếp các quân bài bằng cách tráo đổi vị trí theo các vòng lặp như trong các hình sau:



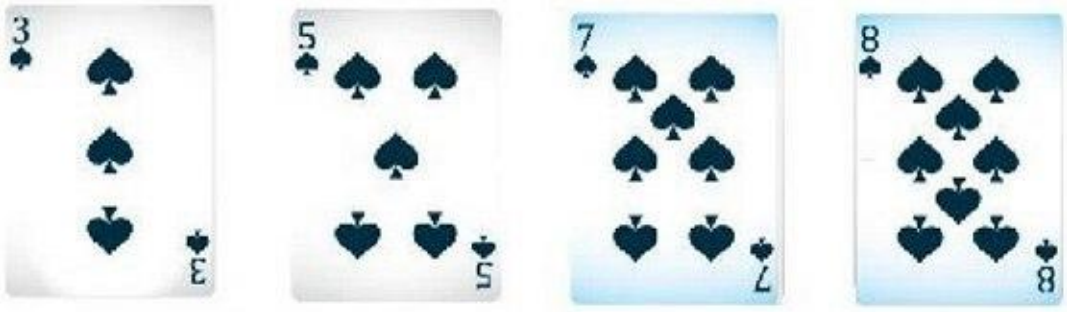


Hình 16.2. Vòng lặp thứ nhất



Hình 16.3. Vòng lặp thứ hai

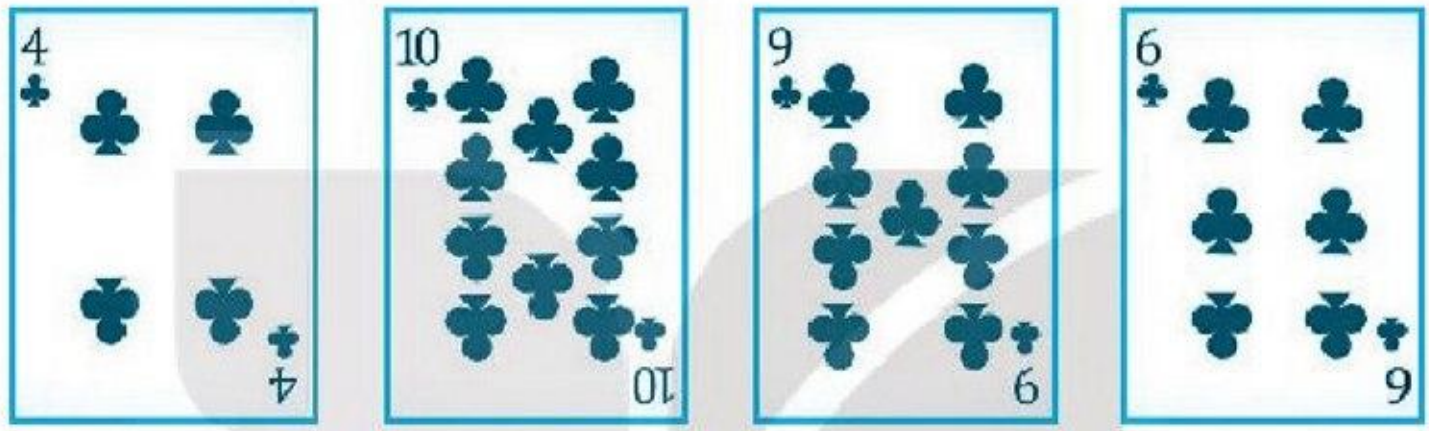
KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG



Hình 16.4. Vòng lặp thứ ba

a) Em hãy cho biết bạn An dùng thuật toán nào để sắp xếp?

b) Em hãy mô phỏng lại thuật toán trên với các quân bài trong Hình 16.5.



Hình 16.5. Các quân bài cần sắp xếp

16.8. Nếu sử dụng thuật toán sắp xếp chọn để sắp xếp dãy số 8, 22, 7, 19, 5 theo thứ tự tăng dần thì số lần thực hiện thao tác hoán đổi giá trị trong vòng lặp thứ nhất là:

A. 2.

B. 3.

C. 4.

D. 5.

16.9. Cho dãy số sau: 15, 20, 10, 18.

Bạn Minh sử dụng thuật toán sắp xếp nổi bọt để sắp xếp dãy số tăng dần. Mỗi vòng lặp sẽ duyệt từ phần tử cuối đến phần tử đầu tiên. Em hãy chọn phương án mô tả đúng dãy số sắp xếp sau mỗi vòng lặp.

A. 15, 20, 10, 18 → 10, 15, 18, 20 → 10, 15, 18, 20

B. 15, 20, 10, 18 → 10, 20, 15, 18 → 10, 15, 20, 18 → 10, 15, 18, 20.

C. 15, 20, 10, 18 → 15, 10, 20, 18 → 10, 15, 18, 20.

D. 15, 20, 10, 18 → 10, 15, 20, 18 → 10, 15, 18, 20.

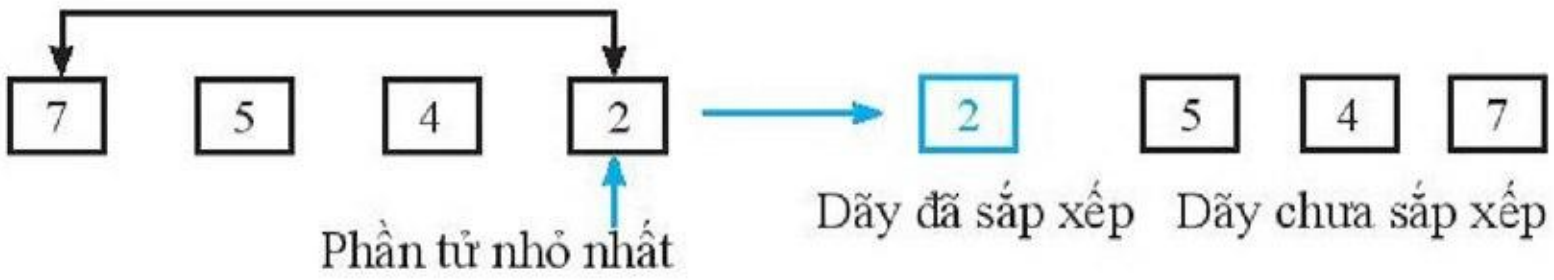
KẾT NỐI TRI THỨC
VỚI CUỘC SỐNG

16.10. Em hãy dùng thuật toán sắp xếp nổi bọt sắp xếp dãy số dưới đây theo thứ tự tăng dần, mỗi vòng lặp duyệt từ phần tử cuối về đầu:

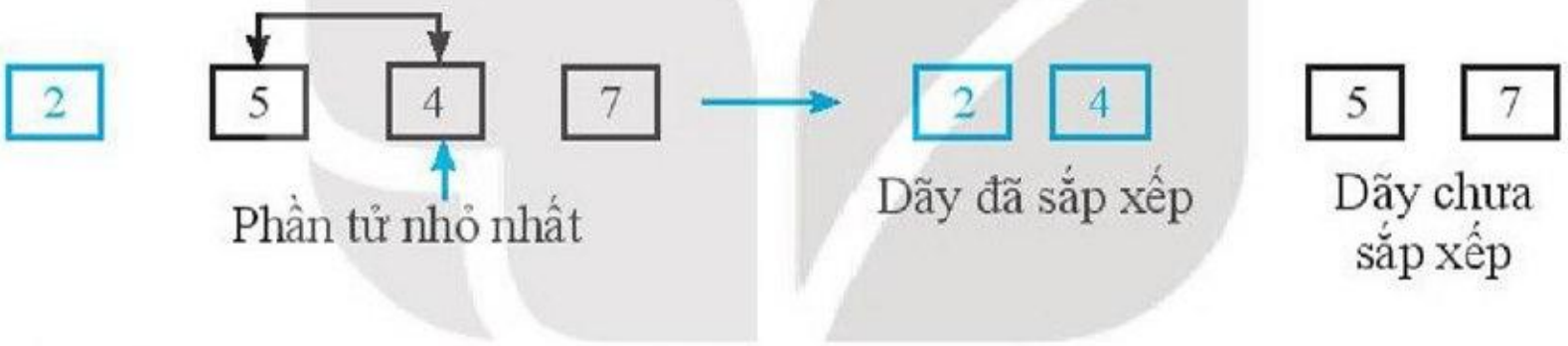
83, 5, 8, 12, 65, 72, 71.

16.11. Em hãy quan sát Hình 16.6 và cho biết đó là cách sắp xếp theo thuật toán nào?

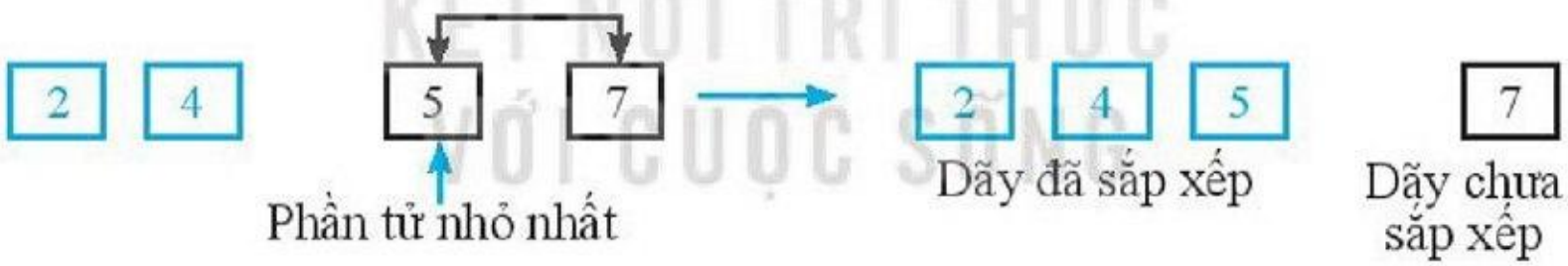
Vòng lặp thứ nhất:



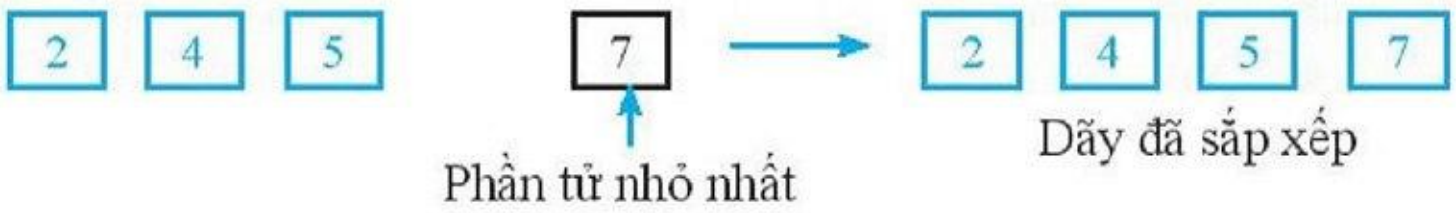
Vòng lặp thứ hai:



Vòng lặp thứ ba:



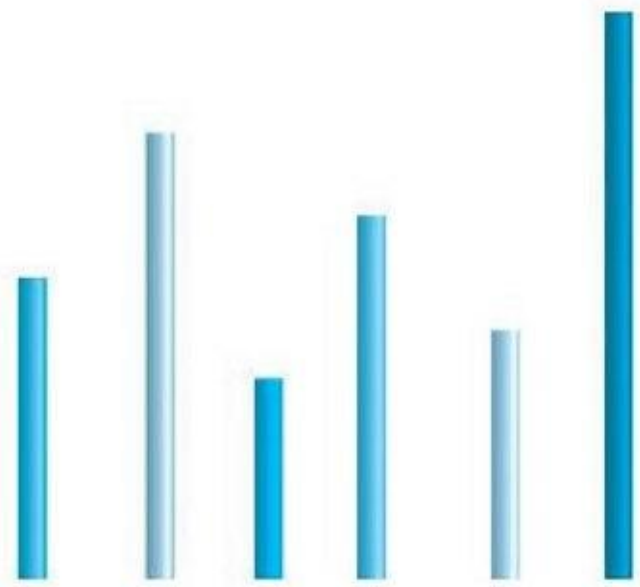
Vòng lặp thứ tư:



Hình 16.6. Các bước sắp xếp

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

16.12. An và Khoa chơi trò chơi sắp xếp các que tính từ ngắn đến dài. Mỗi bạn có một cách sắp xếp khác nhau:



Hình 16.7. Vị trí ban đầu của các que tính

An: Tớ chọn que ngắn nhất rồi đổi vị trí với que ở vị trí đầu tiên. Tiếp tục chọn các que ngắn nhất trong các que chưa được xếp và sắp xếp chúng lần lượt vào các vị trí thứ hai, thứ ba,...

Khoa: Tớ cầm que cuối cùng, nếu que trước ngắn hơn tớ sẽ chuyển sang cầm que ngắn, ngược lại nếu que trước dài hơn tớ sẽ đổi vị trí hai que tính. Lần lượt làm như vậy đến que tính đầu tiên. Sau lượt đầu, que tính ngắn nhất sẽ được đưa về vị trí đầu tiên. Ở lượt thứ hai, que tính ngắn thứ hai sẽ được đưa đúng vào vị trí, cứ như vậy đến khi các que tính được sắp xếp theo đúng thứ tự.

a) Em hãy cho biết bạn An và Khoa dùng thuật toán gì để sắp xếp?

b) Em hãy thực hiện theo cách của An và Khoa để sắp xếp các que tính trong Hình 16.7 theo thứ tự từ ngắn đến dài. Theo em, cách sắp xếp của bạn nào nhanh hơn?

16.13. Em hãy sử dụng thuật toán sắp xếp chọn để sắp xếp bốn thành viên trong gia đình bạn Hải (bao gồm: bố, mẹ, Hải và em gái) (Hình 16.8) theo thứ tự tăng dần của chiều cao.



Hình 16.8. Gia đình bạn Hải

16.14. Em hãy quan sát dãy gồm các số 10, 7, 3, 13, 2, 8, 5 được thay đổi vị trí theo từng bước như trong Hình 16.9.

10	7	3	13	2	8	5
2	7	3	13	10	8	5
2	3	7	13	10	8	5
2	3	5	13	10	8	7
2	3	5	7	10	8	13
2	3	5	7	8	10	13
2	3	5	7	8	10	13
2	3	5	7	8	10	13

Hình 16.9. Sự thay đổi vị trí của các số trong dãy

a) Em hãy cho biết dãy số đã được sắp xếp theo thuật toán nào?

b) Em hãy sắp xếp dãy số ban đầu theo một thuật toán khác mà em đã được học. So sánh xem cách sắp xếp của thuật toán nào nhanh hơn?

16.15. Điểm môn Tin học của học sinh tổ một lớp 7A được ghi trong bảng sau:

TT	Họ tên	Điểm
1	Nguyễn Châu Anh	7,5
2	Nguyễn Phương Chi	9,0
3	Hà Minh Đức	8,0
4	Văn Minh Hằng	8,5
5	Lê Đức Huy	7,0

Em hãy sắp xếp lại danh sách theo thứ tự tăng dần của điểm bằng cách dùng thuật toán sắp xếp nổi bọt và sắp xếp chọn.

PHẦN II. HƯỚNG DẪN GIẢI

Chủ đề 1

MÁY TÍNH VÀ CỘNG ĐỒNG

BÀI 1. THIẾT BỊ VÀO — RA

1.1. A.

Máy quét là thiết bị đưa dữ liệu dạng ảnh vào máy tính. Một số máy quét được cài phần mềm nhận dạng kí tự quang học nên có chức năng xử lí dữ liệu ảnh và chuyển chúng thành văn bản.

1.2. B.

Tai nghe là thiết bị ra, làm việc với dữ liệu dạng âm thanh.

1.3. D.

Đĩa cứng là thiết bị lưu trữ. Mặc dù có trao đổi dữ liệu (vào, ra) với máy tính nhưng quá trình trao đổi này không mã hoá và giải mã dữ liệu giữa người và máy nên không được gọi là thiết bị vào hay thiết bị ra.

1.4. A.

Bộ điều khiển game được coi là một loại thiết bị vào, nhận dữ liệu là trạng thái các nút được bấm xuống. Bộ điều khiển game phù hợp với những game TPP (người chơi có góc nhìn từ phía sau nhân vật) hơn FPP (người chơi có góc nhìn của nhân vật).

Khi có tương tác như bắn súng trong game, bộ điều khiển game có thể rung lên. Trong trường hợp đó, nó cũng có thể được coi là một thiết bị ra. Tuy nhiên chức năng chính của tay cầm vẫn là tiếp nhận điều khiển của người chơi. Vì vậy đáp án đúng là A. Tuy nhiên, nếu phân tích yếu tố rung của tay cầm và chọn đáp án C thì cũng chấp nhận được.

1.5. D.

Màn hình, máy in, máy vẽ đều là thiết bị ra. Máy quét là thiết bị vào.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

1.6. C.

"Màn hình" là thiết bị ra, "phần mềm" không phải là thiết bị nên đều bị loại. Thuật ngữ "tài nguyên dùng chung" có thể liên quan đến phần cứng hoặc phần mềm nhưng không phải thiết bị vào – ra nào cũng là tài nguyên dùng chung; vậy phương án này cũng bị loại. Đáp án đúng là "phần cứng" vì phần cứng bao gồm cả thiết bị vào – ra.

1.7. B.

Thiết bị thông dụng nhất để nhập dữ liệu dạng số và văn bản vào máy tính là bàn phím.

1.8. D.

Ba phương án có thiết bị ra là A (có máy in), B (có màn hình), C (có loa) nên bị loại. Chỉ có D (bàn phím, chuột) là phương án chỉ gồm thiết bị vào.

1.9. B.

Khi phía bên kia đang nói mà em không nghe thấy thì có thể xảy ra khả năng loa của em hoặc micro đầu bên kia không bật. Vậy phương án B là đúng: "Bật loa của mình và nhắc bạn bật micro".

1.10. B.

Phương án C (nút cuộn chuột) không phải thiết bị vào mà chỉ là một phần của thiết bị vào, hơn nữa nó không thực hiện chức năng chọn một đối tượng trên màn hình. Màn hình, bàn phím không phải thiết bị trỏ. Vậy đáp án B là đúng.

1.11. Màn hình tuy là thiết bị ra nhưng dữ liệu ra là hình ảnh. Màn hình không được thiết kế phần cơ khí để giải mã sự kiện rung lắc. Vì vậy, màn hình không thể rung lên vì những sự kiện trong game.

1.12. Bạn Khoa nói có lí vì loa thông minh có gắn micro (để nghe mệnh lệnh qua trợ lí ảo). Mặt khác, nó có kết nối với bên ngoài nên khả năng nó ghi âm và gửi dữ liệu đi hay không chỉ phụ thuộc phần mềm. Bạn Khoa nói "có thể" xảy ra điều đó là có lí.

1.13. Điện thoại thông minh có thể xử lí thông tin như một chiếc máy tính. Màn hình cảm ứng của nó là thiết bị vừa vào, vừa ra. Điện thoại thông minh dùng bàn phím ảo.

1.14. Mặc dù thiết bị quang học nhận dạng kí tự (OCR) có thể đọc được dữ liệu, xử lí và lưu trữ dữ liệu, có cổng để đưa dữ liệu ra nhưng nó vẫn chỉ được xem là một thiết bị vào. Đó là vì nó chỉ xử lí một loại dữ liệu với chức năng mã hoá hình ảnh và nhận dạng kí tự. Người sử dụng không thể yêu cầu nó thực hiện các nhiệm vụ khác bằng những phần mềm mới, cài đặt vào máy.

1.15. Kính thông minh (smart glasses) là thiết bị có tính năng như một chiếc điện thoại thông minh. Nó được trang bị một màn hình nhỏ dùng để trình chiếu nội dung trước mặt người sử dụng. Nếu người sử dụng không cần đọc thì màn hình cũng không cản trở đến tầm nhìn phía trước của họ.

Kính thông minh còn được trang bị micro để nghe lệnh qua trợ lí ảo. Tuy không có tai nghe nhưng nó có bộ phát âm thanh để nghe bằng điện thoại qua bluetooth.

Kính thông minh có thể được cài đặt phần mềm bổ sung để tăng tính năng. Đó là một thiết bị đa chức năng giống như điện thoại di động được điều khiển bằng giọng nói.

BÀI 2. PHẦN MỀM MÁY TÍNH

2.1. A.

Khởi động phần mềm ứng dụng là chức năng của hệ điều hành. Các phương án còn lại là chức năng của phần mềm đồ hoạ – một loại phần mềm ứng dụng.

2.2. B.

Sao chép tệp, đổi tên tệp và xoá tệp là chức năng của hệ điều hành. Việc tìm kiếm một từ trong tệp văn bản là chức năng của phần mềm xử lí văn bản – một loại phần mềm ứng dụng.

2.3. D.

Tải tệp từ Internet xuống máy tính, sao chép tệp từ thư mục này sang thư mục khác và xoá một tệp khỏi thư mục đều là chức năng của hệ điều hành. Chức năng thay đổi định dạng một đoạn văn bản từ phông chữ này thành phông chữ khác là chức năng của phần mềm ứng dụng.

2.4. A.

Tương tự như Câu 2.1, khởi động phần mềm là chức năng của hệ điều hành. Các chức năng thêm, sửa, xoá một đối tượng trong phần mềm sơ đồ tư duy là chức năng của phần mềm ứng dụng.

2.5. B.

Soạn thảo nội dung tệp trình chiếu là chức năng của phần mềm trình chiếu. Các phương án còn lại đều là chức năng của hệ điều hành.

2.6. D.

Ba phương án A, B, C là ví dụ về một số phần mềm văn phòng trên nền tảng của Microsoft, Google và phần mềm mã nguồn mở.

2.7. C.

Google Chrome là trình duyệt – một loại phần mềm ứng dụng.

2.8. D.

Ba phương án A, B, C là phần mở rộng của các tệp dữ liệu lần lượt của các phần mềm xử lí văn bản, phần mềm trình chiếu và phần mềm bảng tính. Câu hỏi này cũng gián tiếp giới thiệu phần mở rộng của tệp dữ liệu văn phòng mã nguồn mở .odt (Writer – phần mềm xử lí văn bản), .odp (Impress – phần mềm trình chiếu) và .ods (Calc – phần mềm bảng tính).

2.9. B.

.sb3 là phần mở rộng của tệp chương trình Scratch 3.0; .avi là phần mở rộng của tệp dữ liệu gồm cả video và audio (âm thanh); .com là phần mở rộng của tệp chương trình máy tính; .mp3 là phần mở rộng của tệp dữ liệu âm thanh.

2.10. 1 – b; 2 – c; 3 – a.

2.11. Phần mềm có sẵn khi cài đặt hệ điều hành Windows cho phép em xử lí dữ liệu dạng hình ảnh là Microsoft Paint. Microsoft Paint làm việc với những tệp dữ liệu hình ảnh có phần mở rộng như .bmp, .jpg, .png, .gif, .tif,...

2.12. Có nhiều phần mềm có thể được cài lên máy tính, thực hiện việc ghi âm. Một trong những phần mềm đó là Voice Recorder. Tệp âm thanh mà Voice Recorder ghi lại có phần mở rộng là .m4A.

2.13. Windows Media Player là phần mềm giúp em nghe nhạc, xem ảnh hoặc video. Nó làm việc với cả tệp âm thanh, hình ảnh và video. Phần mở rộng của các tệp dữ liệu tương ứng được kê trong bảng sau.

Loại tệp	Phần mở rộng
Âm thanh	.mp3, .wma, .mid, ...
Hình ảnh	.bmp, .jpg, .png, .gif, ...
Video	.mp4, .mp, .wmv, .avi, ...

2.14. Em cần thay đổi ngày giờ của máy tính bằng chức năng của hệ điều hành. Đó là vì đồng hồ máy tính là thiết bị do hệ điều hành quản lí. Mọi phần mềm ứng dụng (có sử dụng thời gian) trên cùng một hệ điều hành sử dụng chung dữ liệu về thời gian do hệ điều hành cung cấp.

2.15. B.

Phần mềm ứng dụng phụ thuộc vào hệ điều hành. Nếu phần mềm ứng dụng được cài đặt trên máy tính không phù hợp với hệ điều hành thì phần mềm đó không chạy được hoặc sẽ bị lỗi trong quá trình hoạt động.

2.16. B.

BÀI 3. QUẢN LÍ DỮ LIỆU TRONG MÁY TÍNH

3.1. A. **3.2.** C. **3.3.** D. **3.4.** D. **3.5.** C.

3.6. a, b, d, e, f, h, k: Đúng; c, g, i, j: Sai.

3.7. b → c → a.

3.8. Các bước thực hiện để di chuyển một thư mục.

Bước 1. Mở chương trình **File Explorer** bằng cách nháy chuột vào biểu tượng trên thanh công việc.

Bước 2. Nháy nút phải chuột vào thư mục muốn di chuyển, chọn lệnh **Cut** (hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + X**).

Bước 3. Mở thư mục muốn di chuyển đến, nháy nút phải chuột vào chỗ trống ở khung bên phải cửa sổ **File Explorer**, chọn lệnh **Paste** (hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V**).

3.9. a) **New/Folder**. b) **Delete**. c) **Rename**.

3.10. Hướng dẫn:

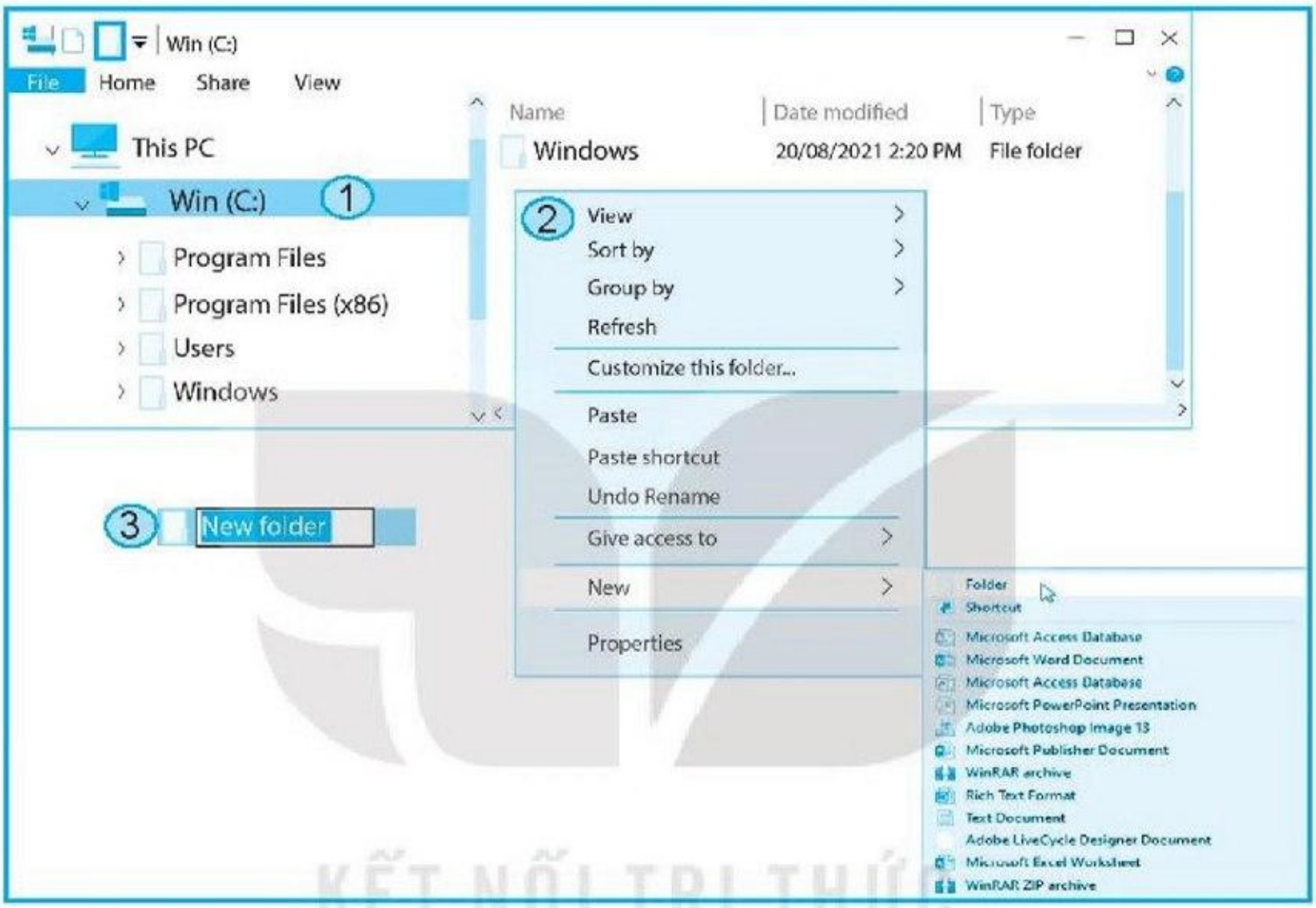
Nháy chuột vào biểu tượng trên thanh công việc để mở chương trình quản lí tệp và thư mục **File Explorer**.

a) Tạo thư mục. Ví dụ, tạo thư mục Ảnh chụp ở ổ đĩa **C:**.

Bước 1. Chọn ổ đĩa **C:** ở khung bên trái cửa sổ.

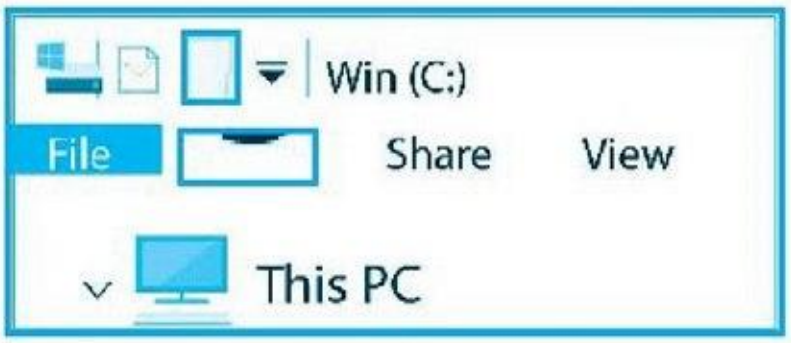
Bước 2. Nháy nút phải chuột vào chỗ trống ở khung bên phải, xuất hiện bảng chọn tắt, chọn lệnh **New/Folder**.

Bước 3. Nhập tên cho thư mục được tạo là Ảnh chụp.



Hình 3.4

Lưu ý: Để tạo thư mục, ngoài cách trên ta có thể thực hiện bằng cách nháy chuột vào nút lệnh (được đóng khung màu xanh trong Hình 3.5) hoặc sử dụng nút lệnh trong thẻ **Home**.



Hình 3.5

Làm tương tự để tạo các thư mục khác trong ổ đĩa **C:**.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

Lưu ý: Để tạo thư mục Ca nhạc trong thư mục Lưu trữ thì ở khung bên trái thay vì chọn ổ đĩa **C:** ta chọn thư mục Lưu trữ để tạo thư mục con của thư mục Lưu trữ.

b) Di chuyển thư mục Ảnh chụp vào trong thư mục Lưu trữ.

Bước 1. Chọn ổ đĩa **C:** ở khung bên trái cửa sổ.

Bước 2. Nháy nút phải chuột vào thư mục Ảnh chụp ở khung bên phải, xuất hiện bảng chọn tắt, chọn lệnh **Cut** (hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + X**).

Bước 3. Mở thư mục Lưu trữ (bằng cách chọn thư mục Lưu trữ ở khung bên trái hoặc nháy đúp chuột vào thư mục Lưu trữ ở khung bên phải), nháy nút phải chuột ở một vị trí trống trong khung bên phải, xuất hiện bảng chọn tắt, chọn lệnh **Paste** (hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V**).

c) Sao chép thư mục Trò chơi vào trong thư mục Phần mềm cài đặt.

Bước 1. Chọn ổ đĩa **C:** ở khung bên trái cửa sổ.

Bước 2. Nháy nút phải chuột vào thư mục Trò chơi ở khung bên phải, xuất hiện bảng chọn tắt, chọn lệnh **Copy** (hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + C**).

Bước 3. Mở thư mục Phần mềm cài đặt, nháy nút chuột phải ở một vị trí trống trong khung bên phải, xuất hiện bảng chọn tắt, chọn lệnh **Paste** (hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + V**).

d) Đổi tên thư mục Tài liệu học thành Khám phá.

Bước 1. Chọn ổ đĩa **C:** ở khung bên trái cửa sổ.

Bước 2. Nháy nút phải chuột vào thư mục Tài liệu học ở khung bên phải, xuất hiện bảng chọn tắt, chọn lệnh **Rename**.

Bước 3. Nhập tên mới cho thư mục là Khám phá.

e) Xoá thư mục Trò chơi.

Bước 1. Chọn ổ đĩa **C:** ở khung bên trái cửa sổ.

Bước 2. Nháy nút phải chuột vào thư mục Trò chơi ở khung bên phải, xuất hiện bảng chọn tắt, chọn lệnh **Delete** (hoặc chọn thư mục Trò chơi rồi nhấn phím **Delete**).

Chủ đề 2

TỔ CHỨC LƯU TRỮ, TÌM KIẾM VÀ TRAO ĐỔI THÔNG TIN

BÀI 4. MẠNG XÃ HỘI VÀ MỘT SỐ KÊNH TRAO ĐỔI THÔNG TIN TRÊN INTERNET

4.1. a, b, c, d, e, g: Đúng; f, h: Sai.

4.2. C. Mạng xã hội không giúp người sử dụng tăng khả năng giao tiếp trực tiếp. Nếu người sử dụng dành quá nhiều thời gian trên mạng thì ngược lại có thể làm giảm khả năng giao tiếp trực tiếp và các kĩ năng cần thiết khác trong đời sống.

4.3. A. Lan truyền thông tin nhanh chóng và rộng khắp là ưu điểm của mạng xã hội.

4.4. D. Mọi người đang sử dụng mạng xã hội cho nhiều mục đích khác nhau. Bốn mục đích sử dụng chính của mạng xã hội là: chia sẻ, học hỏi, tương tác và tiếp thị.

Chia sẻ: Với mạng xã hội, em có thể chia sẻ thông tin và ý tưởng theo nhiều cách khác nhau bằng văn bản, hình ảnh, video hay bản ghi âm giọng nói; em cũng có thể sử dụng các siêu liên kết để dẫn dắt người đọc tới các bài báo, hình ảnh và video thú vị. Thông tin chia sẻ có thể là riêng tư hoặc công khai. Ví dụ: em có thể gửi thông tin riêng tư qua thư điện tử cho một người và cũng có thể chia sẻ video qua YouTube để tất cả mọi người có thể xem.

Học tập: Mạng xã hội là công cụ học tập và mở mang kiến thức. Em có thể tìm thấy nhiều diễn đàn, hội nhóm của những người có cùng chung quan điểm, sở thích,... Em có thể cập nhật thông tin về bạn bè và gia đình của mình hoặc tìm hiểu về những gì đang xảy ra với cuộc sống của bạn và của mọi người khắp nơi trên thế giới. Ngày nay, tin tức nóng hổi thường được phát qua mạng xã hội trước khi các phương tiện truyền thống như ti vi và báo chí có thể đưa tin chi tiết.

Tương tác: Ưu điểm lớn nhất của mạng xã hội là tương tác. Mạng xã hội phá vỡ rào cản truyền thống về thời gian và khoảng cách giữa mọi người. Với công nghệ trò chuyện video của Skype, em có thể nói chuyện trực tiếp với

mọi người ở bất kì đâu trên thế giới. Trên Facebook và các thiết bị di động, em có thể trò chuyện và nhắn tin cho bạn bè và người thân. Em có thể tương tác với các nhà lãnh đạo, vận động viên, ca sĩ và người nổi tiếng trên Twitter,...

Tiếp thị: Càng ngày càng có nhiều công ty, doanh nghiệp sử dụng mạng xã hội để quảng cáo và bán sản phẩm. Các tổ chức phi lợi nhuận gây quỹ và quảng bá các sự kiện từ thiện. Các cá nhân tiếp thị bản thân với các nhà tuyển dụng,... và em có thể sử dụng mạng xã hội để giới thiệu các ý tưởng và dự án em muốn làm.

4.5. (Câu trả lời tuỳ vào từng học sinh).

4.6. Mạng xã hội có nhiều ưu điểm vượt trội mang đến các lợi ích cho người sử dụng, tuy nhiên nó cũng có các nhược điểm có thể gây rủi ro, ảnh hưởng xấu nếu người sử dụng không có kiến thức và bất cẩn, nhất là các em học sinh.

Lợi ích của mạng xã hội đối với người sử dụng: Việc kết nối với xã hội rất quan trọng đối với sự phát triển tâm lí của lứa tuổi học sinh. Bằng cách kết nối với những người khác thông qua mạng xã hội, em có thể:

- Phát triển các kĩ năng xã hội tốt hơn.
- Cảm thấy bớt bị cô lập.
- Cập nhật và hiểu biết về các vấn đề văn hoá và xã hội mới.
- Gắn kết với bạn bè.
- Sáng tạo và chia sẻ ý tưởng của mình với bạn bè.
- Được trang bị tốt hơn các kiến thức và kĩ năng cần thiết để trở thành những công dân tích cực trong xã hội.
- Phát triển các kĩ năng trong thế giới thực để trở nên độc lập hơn.
- Tìm hiểu về các sự kiện thế giới và các vấn đề thời sự bên ngoài môi trường trực tiếp quen thuộc của mình.

Những rủi ro khi sử dụng mạng xã hội: Giống như bất kì hình thức tương tác xã hội nào, mạng xã hội cũng đi kèm với rủi ro. Một số rủi ro phổ biến nhất bao gồm:

- Dành quá nhiều thời gian trực tuyến và bị ngắt kết nối với thế giới thực.
- Là nạn nhân của bắt nạt trực tuyến.
- Thông tin cá nhân có thể bị đánh cắp và lợi dụng.
- Bị quấy rối hoặc bị gây khó chịu, phiền toái.
- Là nạn nhân của lừa đảo trực tuyến.

Học sinh phổ thông vẫn nên sử dụng mạng xã hội, tuy nhiên cần trang bị cho mình các kiến thức cần thiết khi tham gia. Các em cần có sự hỗ trợ và cho phép của cha mẹ, thầy cô giáo khi sử dụng mạng xã hội vì các em vẫn là trẻ vị thành niên, thể chất và tinh thần của các em chưa phát triển toàn diện, do đó rất dễ bị ảnh hưởng tiêu cực.

4.7. B, C, D.

4.8. Hướng dẫn:

Instagram là một dịch vụ mạng xã hội chia sẻ hình ảnh và video của Mỹ ra đời năm 2010.

a) Tạo tài khoản

– Mở trình duyệt và truy cập vào trang web có địa chỉ instagram.com. Giao diện của Instagram mở ra tương tự như Hình 4.1.



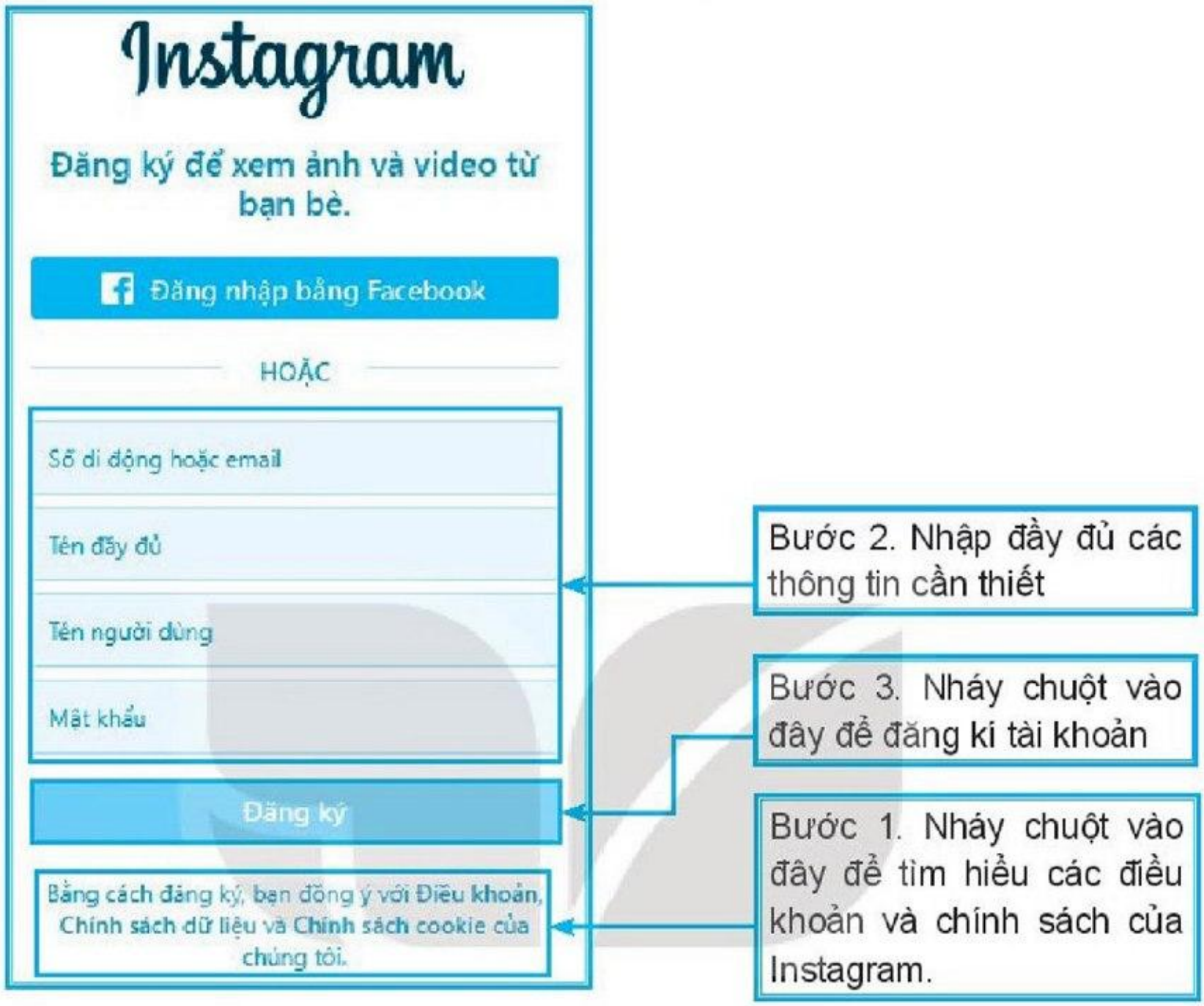
Hình 4.1. Giao diện trang web instagram.com

– Nếu em đã có tài khoản Facebook thì em có thể dùng để đăng nhập vào Instagram và không phải tạo tài khoản mới nữa bằng cách nháy chuột chọn: **Đăng nhập bằng Facebook**

– Nếu muốn tạo tài khoản mới em nháy chuột chọn:

Bạn chưa có tài khoản ư? Đăng ký

– Trong cửa sổ đăng kí tài khoản em thực hiện theo các bước như Hình 4.2.



Hình 4.2. Các thông tin cần thiết để tạo tài khoản

Lưu ý: Khi muốn tham gia bất cứ mạng xã hội, diễn đàn hay hội nhóm nào em cũng cần tìm hiểu các quy định, điều khoản, chính sách và cân nhắc kĩ xem có phù hợp với mình và mục đích tham gia của mình hay không.

Nháy chuột vào các mục để có thể tìm hiểu các tính năng, cách quản lí tài khoản, quyền riêng tư, an toàn và bảo mật,... của Instagram.





– Sau khi chọn **Đăng ký** em cần nhập ngày sinh (thông tin này được dùng làm căn cứ để lựa chọn thông tin quảng cáo phù hợp với lứa tuổi của em) như Hình 4.3.

– Tiếp theo em sẽ nhận được mã xác nhận (gửi vào thư điện tử hoặc số điện thoại tuỳ thuộc vào thông tin em nhập ở Bước 2 trong Hình 4.2. Em nhập mã xác nhận và chọn **Tiếp** để hoàn thành việc tạo tài khoản (Hình 4.4).



Hình 4.3. Bổ sung ngày sinh



Hình 4.4. Nhập mã xác nhận

– Giao diện trang Instagram của riêng em được mở ra tương tự như Hình 4.5.

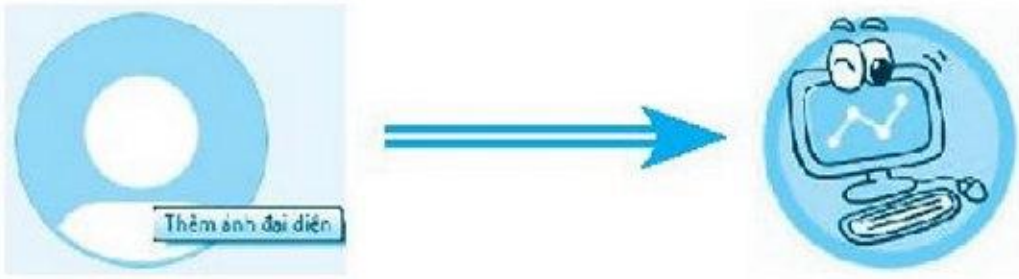


Hình 4.5. Giao diện trang cá nhân sau khi tạo tài khoản

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

b) Thay đổi ảnh đại diện

Nháy chuột vào ảnh đại diện (Hình 4.5) để thay đổi từ hình ảnh mặc định sang hình ảnh mà em chọn.



Hình 4.6. Ảnh đại diện mặc định

Hình 4.7. Ảnh đại diện mới

c) Chia sẻ ảnh

Nháy chuột vào nút chia sẻ (Hình 4.5). Thực hiện các hướng dẫn như trong Hình 4.8 để chia sẻ ảnh.



Hình 4.8

Ví dụ kết quả như Hình 4.9.



Hình 4.9

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

Chủ đề 3

ĐẠO ĐỨC, PHÁP LUẬT VÀ VĂN HOÁ TRONG MÔI TRƯỜNG SỐ

BÀI 5. ỨNG XỬ TRÊN MẠNG

5.1. a, c, d, e, f, g: Đúng; b, h: Sai.

5.2. D.

5.3. A, C.

Em không nên sử dụng chữ hoa để viết khi trò chuyện qua mạng vì chữ viết hoa trong các đoạn hội thoại trên mạng Internet thường có nghĩa là em đang la hét và bị mọi người coi là bất lịch sự.

Giao tiếp qua mạng vốn đã bị hạn chế hơn so với giao tiếp thông thường vì những người giao tiếp không được mặt đối mặt để có thể nhìn thấy biểu cảm của khuôn mặt hay ngôn ngữ cơ thể hỗ trợ. Vì vậy em cần tránh dùng các từ viết tắt để giảm khả năng hiểu nhầm nội dung trò chuyện.

5.4. a, b, c, d, f: Nên; e, g: Không nên.

a) Tuy mạng là ảo và ẩn danh nhưng đứng sau mỗi tài khoản luôn là một người thật.

b) Khi giao tiếp qua mạng, hãy nhớ các quy tắc về phép xã giao mà em thực hiện theo trong cuộc sống hàng ngày. Không xúc phạm, khiêu khích hay đe doạ người khác. Tôn trọng ý kiến của những người cùng trò chuyện và bày tỏ sự phê bình mang tính xây dựng. Hãy nhớ rằng em có thể bị truy tố vì xúc phạm người khác trực tuyến.

c) Nếu em có một câu hỏi muốn tìm câu trả lời, em hãy dành thời gian đọc các câu trả lời, bình luận trong các bài viết trước đó (nhất là trong các diễn đàn). Có thể đã có ai đó hỏi và trả lời câu hỏi của em. Làm như vậy sẽ tránh làm lãng phí thời gian của người khác.

d) Hãy dành thời gian để đọc lại nội dung em viết. Kiểm tra ngữ pháp, dấu câu và chính tả cho đúng để tránh làm người đọc khó chịu và mất thời gian để hiểu nội dung em định nói.

Ngữ pháp, chính tả và dấu câu đặc biệt quan trọng khi soạn thư điện tử. Nếu em còn phân vân về ngữ pháp và chính tả hãy sử dụng công cụ hỗ trợ kiểm tra chính tả trước khi gửi thư đi.

e) Em cần hạn chế viết tin nhắn hoàn toàn bằng chữ in hoa, ngay cả khi em muốn nhấn mạnh.

f) Không hỏi những câu hỏi liên quan đến đời sống cá nhân và các thông tin riêng tư của người khác. Khi chia sẻ ảnh hoặc video lên mạng cần kiểm tra và hỏi ý kiến những người có liên quan. Nếu họ đồng ý mới được chia sẻ. Không tiết lộ tên, số điện thoại, địa chỉ thư điện tử của người khác trên mạng khi chưa có sự cho phép của họ.

g) Cần tôn trọng quyền riêng tư của người khác. Việc chuyển tiếp mọi thông tin tới tất cả mọi người giống như người nhiều chuyện ngoài thực tế.

5.5. A, B, C, D.

5.6. D.

5.7. D.

Các trang web được tạo ra dành cho mỗi lứa tuổi đều được định hướng và kiểm soát nội dung phù hợp với người đọc. Vì vậy, khi truy cập các trang web phù hợp với lứa tuổi học sinh em có thể tránh được các thông tin xấu.

Các thông tin quảng cáo gây tò mò, giật gân, dụ dỗ kiếm tiền được tạo ra để thu hút người đọc nháy chuột vào. Các liên kết này thường dẫn đến các trang web xấu hoặc nhằm mục đích lừa đảo, lấy cắp thông tin của người sử dụng.

Trên mạng có cả một kho thông tin, các trò chơi, các trang mạng xã hội,... Tất cả được thiết kế hấp dẫn và liên kết với nhau để giúp người sử dụng có thể thuận tiện truy cập từ trang này đến trang khác. Chính điểm mạnh này của mạng lại dễ dàng làm cho các em bị dẫn dắt, sa đà, lãng phí thời gian vào các thông tin không liên quan, không cần thiết và dễ gặp phải các thông tin xấu.

5.8. Tất cả các biểu hiện liệt kê trong bảng đều là dấu hiện cho thấy một người bị ảnh hưởng không tốt bởi Internet. Nếu hầu hết các câu trả lời của em là "không" thì chúc mừng em. Nếu câu trả lời "có" nhiều hơn "không" thì em cần trao đổi với bố mẹ và người thân về vấn đề này để nhận được sợ hỗ trợ cần thiết, giúp em tránh được những ảnh hưởng không tốt và phụ thuộc vào Internet.

5.9. A, B, C, D, E.

5.10. D.

Chủ đề 4

ỨNG DỤNG TIN HỌC

BÀI 6. LÀM QUEN VỚI PHẦN MỀM BẢNG TÍNH

6.1. C. **6.2.** B. **6.3.** B. **6.4.** A.

6.5. a) 12, b) 20, c) 24, d) 24.

6.6. C. **6.7.** A2:B7.

6.8. a) AB, b) ACA, c) AAZ.

6.9. A. **6.10.** a), e).

6.11. N10 là giao của hàng thứ 10 và cột N (là cột thứ 14).

6.12. A, C, D. **6.13.** B. **6.14.** A.

6.15. B. **6.16.** B. **6.17.** B.

6.18. – Khi nhập 12/15/2022, phần mềm bảng tính tự động nhận biết đây là kiểu dữ liệu ngày tháng nên sẽ căn phải trong ô dữ liệu.

– Khi nhập 15/12/2022 thì phần mềm bảng tính không xác định là kiểu ngày tháng vì mặc định số đầu (15) là số tháng. Không có tháng 15 nên phần mềm sẽ hiểu đây là văn bản và sẽ tự động căn trái trong ô dữ liệu.

6.19. B. Lưu ý: Có thể gõ dấu nháy đơn rồi gõ số để căn trái.

6.20. A.

BÀI 7. TÍNH TOÁN TỰ ĐỘNG TRÊN BẢNG TÍNH

7.1. B. **7.2.** D. **7.3.** A, C, E.

7.4. A.

7.5. A, C.

Các phương án A và D không chứa địa chỉ ô tính vì vậy không có tính năng tự động tính toán.

7.6. =B5 + C5. **7.7.** B, C.

7.8. a) =B3 + B4 + B5.

b) Có. Tính chất đặc biệt của công thức trong phần mềm bảng tính là nếu trong công thức có chứa địa chỉ của ô khác thì khi thông tin trong các ô đó được cập nhật, công thức sẽ tự động tính toán lại.

7.9. B. **7.10.** A, B, C.

7.11. Trong công thức có địa chỉ 2 ô nằm ngay phía trên của ô chứa công thức.

7.12. Trong công thức có địa chỉ 2 ô nằm ngay sát bên trái của ô chứa công thức.

7.13. =C10 + D10. **7.14.** =K12 + L13 + M14.

7.15. B. **7.16.** D.

7.17. Hướng dẫn:

Tại ô F6 nhập công thức =(C6+D6+E6)/3.

BÀI 8. CÔNG CỤ HỖ TRỢ TÍNH TOÁN

8.1. C. Trong tiếng Anh, các từ SUM, AVERAGE, COUNT, ADD có nghĩa tương ứng là tổng, trung bình cộng, đếm và cộng. Trong Excel, hàm SUM dùng để tính tổng các số trong các ô tính.

8.2. B. Dấu giữa C3 và C5 là "," nên được hiểu là tổng cộng hai số ở hai ô tính tương ứng. Nếu công thức là =SUM(C3:C5) thì được hiểu là tổng các số ở các ô tính trong vùng từ ô C3 đến ô C5.

8.3. B.

8.4. C. Trung bình cộng của 10 và 8 (C3 và C4) là (10 + 8) : 2.

8.5. D. Tổng của 15, 8, 17 là 40.

8.6. 1 – b; 2 – c; 3 – e; 4 – a; 5 – d.

8.7. a) Tính điểm trung bình của cả lớp: dùng hàm AVERAGE.

b) Tìm điểm trung bình cao nhất: dùng hàm MAX.

c) Tìm điểm trung bình thấp nhất: dùng hàm MIN.

8.8. Công thức của ba bạn đều đúng. Công thức của An có hạn chế là khi số sản phẩm thay đổi thì phải gõ lại công thức. Các công thức của Minh và Khoa

sẽ gặp khó khăn nếu cần tính tổng của nhiều ô tính, chẳng hạn tổng của các ô từ D1 đến D100. Từ đó em có thể thấy công thức =SUM(C3:C9) giúp viết dễ dàng, nhanh chóng hơn.

8.9. a) –3. b) 5. c) 10,6. d) 4,5.

8.10. Có thể sửa lại như sau:

a) =SUM(1.5,A1:A5) (Thiếu dấu "," phân tách hai vùng dữ liệu.)

b) =SUM(K1:H1) (Thừa dấu cách ở địa chỉ ô H1.)

c) =SUM(B1:B3) (Thiếu dấu đóng mở ngoặc đơn.)

d) =SUM(45,24) (Sai dấu phân tách hai số.)

8.11. Hướng dẫn: a) Các công thức cho cùng một kết quả là 40.

b) Công thức tương ứng là:

=AVERAGE(A2:A6).

=AVERAGE(A2,A3,A4,A5,A6).

=AVERAGE(6,7,8,9,10).

Các công thức này cũng cho kết quả giống nhau.

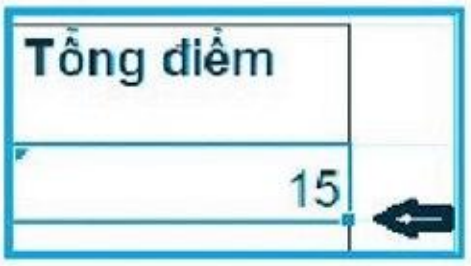
c) Tương tự thay SUM bằng MAX ở các ô D4, E4, F4 và thay SUM bằng MIN ở các ô D5, E5, F5.

d) Nếu thay đổi số ở một trong các ô từ A2 đến A6 thì kết quả hiển thị ở các ô cột D, E tương ứng sẽ thay đổi theo.

Lưu ý: Công thức có chứa địa chỉ ô giúp kết quả tính toán được cập nhật tự động.

e) Công thức ở các ô D2 và E2 cho cùng kết quả là tổng các ô từ A2 đến A6 nhưng cách viết ở ô D2 gọn hơn và thích hợp khi cần tính tổng của nhiều ô. Do đó, khi cần tính tổng của nhiều ô liên tục trong một cột hoặc hàng thì nên chọn dạng công thức trong ô D2.

8.12. Hướng dẫn: a) Công thức ở ô F4 là =SUM(C4:E4).



b) Công thức ở ô C22 là =AVERAGE(C4:C21).

c) Cách sao chép công thức ở các ô liền nhau:

– Chọn ô F4 → đưa con trỏ chuột lên ô vuông nhỏ ở góc dưới bên phải của ô F4 đến khi con trỏ chuột có dạng dấu + → kéo thả chuột xuống dưới để sao chép công thức cho các ô F5, F6,..., F21.

– Tương tự, chọn ô C22 rồi kéo thả chuột sang ngang để sao chép công thức cho các ô D22, F22.

d) Chọn lệnh **File/Save** để lưu tệp. Đặt tên tệp là **Bangdiem.xlsx** và chọn vị trí lưu tệp để tìm lại dễ dàng.

BÀI 9. TRÌNH BÀY BẢNG TÍNH

9.1. B và D. Việc trình bày chỉ giúp cho dễ đọc, dễ quan sát, dễ so sánh.

9.2. D. Nút lệnh ở phương án A là chuyển thành định dạng số phần trăm, nút lệnh ở phương án B là tách hàng phần nghìn với dấu phân tách mặc định (dấu phẩy hoặc dấu chấm), nút lệnh ở phương án C là tăng số chữ số ở phần thập phân.

9.3. A. Kết quả sau khi chọn nút lệnh có dạng số phần trăm (80%).

9.4. Hướng dẫn: a) Bước 1. Chọn các ô cần định dạng số tách hàng nghìn.

Bước 2. Nháy nút  ở góc dưới bên phải nhóm lệnh **Number** của thẻ **Home** để mở cửa sổ **Format Cells**.

Bước 3. Chọn trang **Number** → Chọn tiếp **Custom** → Nhập chính xác các kí tự **### ### ##0** vào ô **Type**. Sau đó chọn **OK**.



Hình 9.12

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

b) Tính tỉ số phần trăm: Nhập công thức =C3/G3 rồi chọn nút lệnh  trong nhóm lệnh **Number** của thẻ **Home**.

2	STT	Quốc gia	Tổng số ca	Tổng số dân	Tỉ số phần trăm
3	1	Brunei	3093	442376	=C3/G3
4	2	Cambodia	94417	16989253	

9.5. B. Lệnh ở phương án A có tác dụng để văn bản không tràn sang ô sau nếu dài quá. Lệnh ở phương án C có tác dụng định dạng dữ liệu trong ô. Lệnh ở phương án D có tác dụng định dạng hướng của văn bản trong ô.

9.6. 1 – b; 2 – d; 3 – a; 4 – e; 5 – c.

9.7. a) đỉnh; b) giữa (theo chiều dọc); c) đáy; d) trái; e) giữa (theo chiều ngang); f) phải.

9.8. a) Các cột D, E, F có dữ liệu được căn giữa.

b) Dữ liệu cột B được căn trái.

c) Dữ liệu cột A, C được căn phải.

d) Các ô A3, C3, G3 có dữ liệu căn lên đỉnh ô.

e) Các ô B3, D3, E3, F3 có dữ liệu căn xuống đáy ô.

9.9. C. Phương án A định dạng dữ liệu số, phương án B định dạng dữ liệu thời gian dạng giờ, phương án D định dạng dữ liệu theo các định nghĩa của người sử dụng.

9.10. Hướng dẫn:

Lưu ý: Không định dạng tô màu nền ô tính.

– Dữ liệu cột E và các hàng Tổng, Lớn nhất, Nhỏ nhất không nhập mà dùng công thức.

– Căn tiêu đề bảng vào chính giữa bảng bằng nút lệnh 

.

– Căn hàng tiêu đề bằng nút lệnh .

– Phân tách hàng nghìn cho dữ liệu cột C, D.

– Tính mật độ dân số bằng cách lấy Dân số chia cho Tổng diện tích.

– Căn lề trái/phải cho các cột dữ liệu tương ứng.

9.11. Hướng dẫn: Thực hiện tương tự Câu 9.10 (không thực hiện định dạng viền và tô màu nền ô tính).

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

BÀI 10. HOÀN THIỆN BẢNG TÍNH

10.1. A, C và D. **10.2.** B và C. **10.3.** B và D.

10.4. a) Cách 2 (chọn nút lệnh) nhanh hơn.

b) Để chọn thuộc tính màu cần thực hiện theo cách 1.

10.5. B. Nút lệnh trong phương án A là đổi màu chữ.

10.6. Hướng dẫn: Tạo trang tính Thang1 và định dạng theo mẫu ở Hình 10.3 rồi sao chép trang tính đó thành các trang Thang2, Thang3,...

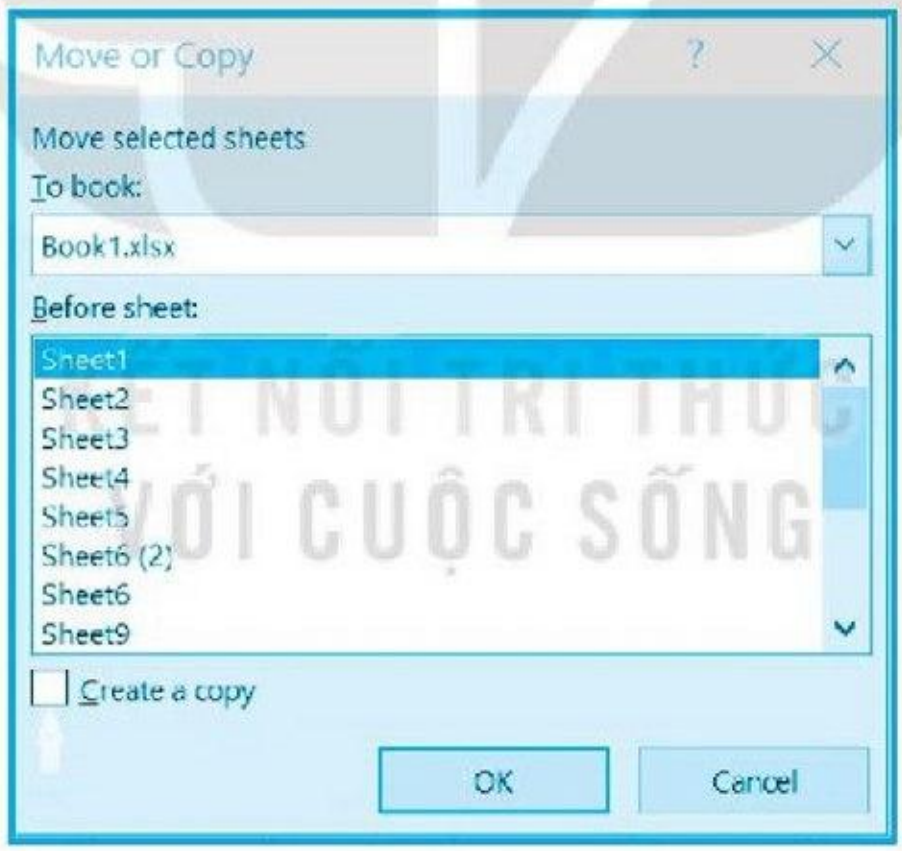
Cách sao chép một trang tính:

Bước 1. Nháy nút phải chuột vào tên trang tính rồi chọn **Move or Copy**... để mở hộp thoại như Hình 10.4.

Bước 2. Chọn **Create a copy**.

Bước 3. Chọn vị trí trong ô **Before sheet** (trước trang tính) cho trang tính mới.

Bước 4. Chọn nút **OK**.



Hình 10.4

BÀI 11. TẠO BÀI TRÌNH CHIẾU

11.1. C. **11.2.** A. **11.3.** B.

11.4. a, c, d: Đúng; b: Sai. **11.5.** D.

11.6. C. **11.7.** B. **11.8.** A.

11.9. D. **11.10.** a, b, d, e: Đúng; c, f: Sai.

11.11. 1 – d; 2 – b; 3 – a; 4 – c.

11.12. (1) – tiêu đề trang; (2) – trang tiêu đề; (3) – mẫu bố trí; (4) – cấu trúc phân cấp.

11.13. 1) – Mẫu trang nội dung; 2) – Trang có cấu trúc phân cấp; 3) – Trang tiêu đề; 4) – Biểu tượng phần mềm trình chiếu PowerPoint.

11.14. c → a → b.

11.15. Cấu trúc phân cấp thường được dùng trong soạn thảo văn bản, tạo bài trình chiếu,... Đây là một công cụ giúp làm cho nội dung trình bày có bố cục mạch lạc, dễ hiểu, giúp truyền tải thông tin và quản lí nội dung tốt hơn. Cấu trúc này thực sự hữu ích để tổ chức trình bày nội dung một vấn đề. Nhờ đó, người xem dễ dàng hiểu được bố cục của nội dung được trình bày.

BÀI 12. ĐỊNH DẠNG ĐỐI TƯỢNG TRÊN TRANG CHIẾU

12.1. A. **12.2.** C.

12.3. B. **12.4.** a, b, d, f: Đúng; c, e: Sai.

12.5. D. **12.6.** D.

12.7. 1 – c; 2 – d; 3 – a; 4 – b. **12.8.** b) → c → a → d.

12.9. (1) – mẫu định dạng; (2) – chủ đề; (3) – bản quyền; (4) – vị trí hợp lí.

12.10. Mẫu bố trí (Layout) là các mẫu được thiết kế sẵn của phần mềm trình chiếu, liên quan đến việc sắp xếp vị trí của nội dung trên trang chiếu: vị trí của tất cả các đối tượng trên trang như tiêu đề, nội dung, bảng, biểu đồ, đồ hoạ SmartArt, hình ảnh,... cũng như phông chữ, kiểu chữ, cỡ chữ, màu chữ. Mỗi vị trí dành sẵn là vùng giới hạn trong đường chấm trên bố cục trang chiếu. Mẫu bố trí được áp dụng cho từng trang chiếu và được hiển thị khi chọn lệnh **New Slide** hoặc **Layout** trong thẻ **Home**.

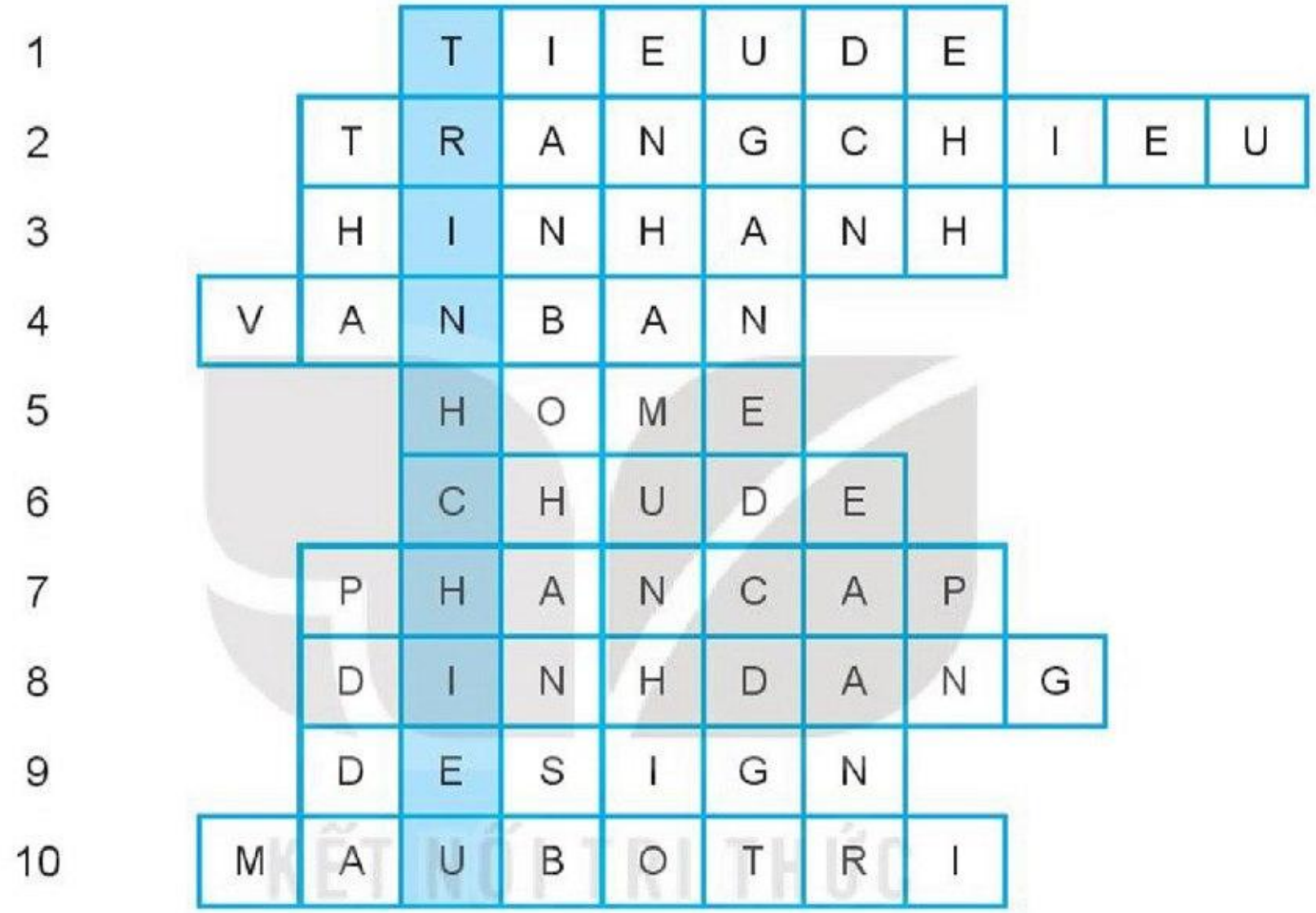
Mẫu định dạng (Theme) là các mẫu được thiết kế sẵn của phần mềm trình chiếu, liên quan đến các yếu tố định dạng trang chiếu như về hoạ tiết, màu sắc,

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

văn bản, hiệu ứng,... và cả việc sắp xếp vị trí của nội dung trên trang chiếu. Mẫu được áp dụng cho những trang được chọn hoặc có thể toàn bộ các trang (nếu không chọn trang) để tạo cho bài trình bày trông chuyên nghiệp, thống nhất. Các mẫu định dạng được hiển thị trong nhóm **Themes** trên thẻ **Design**.

12.11. Đáp án ô chữ:

Từ khoá TRINHCHIEU (TRÌNH CHIẾU).



KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

BÀI 13. THỰC HÀNH TỔNG HỢP: HOÀN THIỆN BÀI TRÌNH CHIẾU

13.1. a, c, d, e, g: Đúng; b, f: Sai.

13.2. d → a → e → c → b.

13.3. f → b → d → c → a → e.

13.4. D.

13.5. Hướng dẫn:

Các phần mềm trình chiếu đều cung cấp chức năng để người sử dụng có thể đặt thời gian chuyển giữa các trang chiếu sau một khoảng thời gian nhất định. Sử dụng chức năng này, khi trình chiếu người trình bày không cần dùng chuột để điều khiển sự xuất hiện của các trang chiếu. Tuy nhiên, cần tính toán thời gian trình bày chính xác và hợp lí để việc trình bày và việc chuyển trang không bị sai lệch.

Bước 1. Mở tệp trình chiếu **Truonghocxanh.pptx**.

Bước 2. Chọn trang chiếu số 1.

Bước 3. Nháy chuột chọn **Transitions**. Quan sát nhóm lệnh **Timing**.



– **Sound**: Cho phép người sử dụng chọn âm thanh xuất hiện khi chuyển trang chiếu.

– **Duration**: Thời gian thực hiện hiệu ứng chuyển.

– **On Mouse Click**: Chọn tuỳ chọn này khi muốn trang chiếu tiếp theo chỉ xuất hiện khi nháy chuột lúc trình chiếu. Tuỳ chọn này giúp người trình bày chủ động thời gian khi trình bày.

– **After**: Chọn tuỳ chọn này và nhập thời gian để trang chiếu tự động chuyển sang trang tiếp theo sau khoảng thời gian đã nhập.

Như vậy, nếu em muốn trang chiếu số 1 hiển thị trong khoảng thời gian 30 giây rồi tự động chuyển sang trang chiếu số 2 thì em thiết đặt thời gian trong ô **After** là **00:30:00**.

Bước 4. Chọn trang chiếu số 2 và thực hiện đặt thời gian.

Bước 5. Thực hiện tương tự để đặt thời gian cho các trang chiếu tiếp theo.

Lưu ý: Nếu muốn đặt cùng một thời gian chuyển trang chiếu cho tất cả các trang trong tệp trình chiếu em cần chọn đồng thời tất cả các trang rồi thiết đặt thời gian trong ô **After**.

Chủ đề 5

GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH

BÀI 14. THUẬT TOÁN TÌM KIẾM TUẦN TỰ

14.1. B. **14.2.** D. **14.3.** D.

14.4. C. **14.5.** B. **14.6.** C.

14.7. 1 – a; 1 – c; 2 – b; 2 – d.

14.8. (1) – vị trí đầu tiên; (2) – bằng; (3) – đã hết;
(4) – "Tìm thấy"; (5) – "Không tìm thấy".

14.9. Lập bảng liệt kê các bước thực hiện thuật toán tìm kiếm tuần tự tương tự Hình 14.2 trong Hoạt động 1 của SGK.

14.10. Hướng dẫn:

Bước 1. Tìm kiếm thông tin trên Internet, lập bảng danh sách khoảng 10 mặt hàng và đơn giá của mỗi mặt hàng.

Bước 2. Chỉ ra tên một mặt hàng mà em thích nhất.

Bước 3. Lập bảng liệt kê các bước thực hiện thuật toán tìm kiếm tuần tự để tìm tên mặt hàng mà em thích nhất trong danh sách ở Bước 1.

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

BÀI 15. THUẬT TOÁN TÌM KIẾM NHỊ PHÂN

15.1. B. **15.2.** D. **15.3.** B.

15.4. C. **15.5.** C. **15.6.** C.

15.7. 1 – c; 1 – d; 2 – a; 2 – b.

15.8. (1) – "Không tìm thấy"; (2) – giá trị cần tìm xuất hiện ở vị trí giữa; (3) – nửa trước; (4) – nửa sau.

15.9. a) Danh sách học sinh sắp xếp theo thứ tự tăng dần của Điểm là:

TT	Họ tên	Điểm
1	Nguyễn Châu Anh	7,5
2	Hà Minh Đức	8,0
3	Văn Minh Hằng	8,5
4	Nguyễn Phương Chi	9,0
5	Ngô Phương Thảo	9,5
6	Ngô Hà Trang	10

b) Các bước thực hiện thuật toán tìm kiếm nhị phân để tìm học sinh được điểm 9,5 môn Tin học

Vùng tìm kiếm là dãy số: 7,5 8,0 8,5 9,0 9,5 10

Bước 1. Chọn phần tử ở giữa, đó là **8,5**. So sánh ta có 9,5 > 8,5, do đó vùng tìm kiếm thu hẹp chỉ còn nửa sau của danh sách.

Bước 2. Chọn phần tử ở giữa, đó là **9,5**. So sánh ta có 9,5 = 9,5, tìm thấy giá trị cần tìm nên thuật toán dừng lại.

15.10. Hướng dẫn:

Bước 1. Tìm kiếm thông tin trên Internet, lập bảng danh sách khoảng 10 cuốn sách và đơn giá của mỗi cuốn sách.

Bước 2. Sắp xếp tên sách theo thứ tự của bảng chữ cái.

Bước 3. Chỉ ra tên một cuốn sách mà em thích nhất.

Bước 4. Liệt kê các bước thực hiện thuật toán tìm kiếm nhị phân để tìm tên cuốn sách mà em thích nhất trong danh sách ở Bước 2.

Bước 5. Ghi ra đơn giá của cuốn sách tìm thấy ở Bước 4.

BÀI 16. THUẬT TOÁN SẮP XẾP

16.1. c → a → b.

16.2. A.

16.3. B.

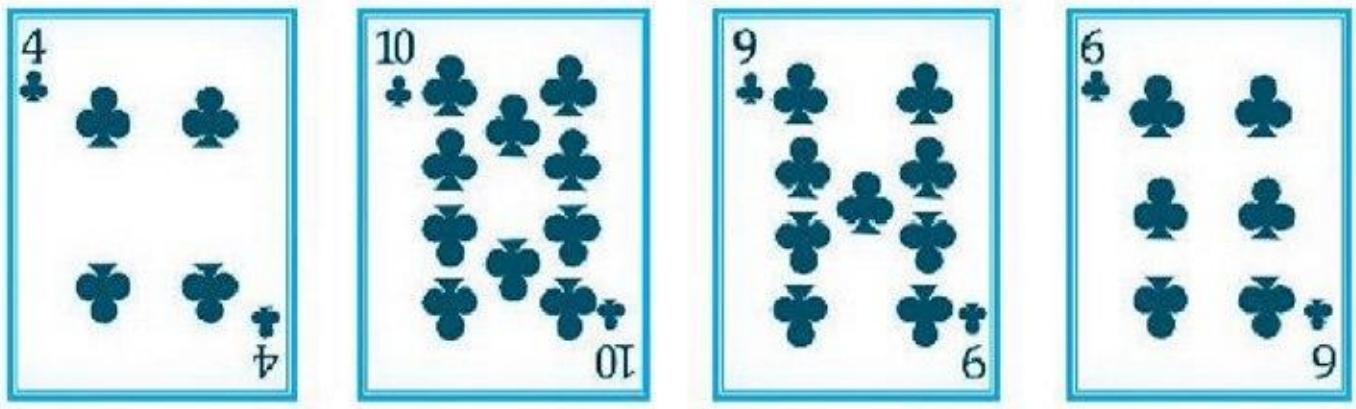
16.4. A.

16.5. A.

16.6. C.

16.7. a) An sắp xếp theo thuật toán sắp xếp nổi bọt.

b) Mô phỏng lại thuật toán sắp xếp nổi bọt với các quân bài:



Vòng lặp thứ nhất: So sánh quân 6 và quân 9, vì 9 > 6 không đúng thứ tự nên quân 6 đổi chỗ cho quân 9. So sánh quân 6 với quân 10, vì 10 > 6 không đúng thứ tự nên quân 6 đổi chỗ cho quân 10. So sánh tiếp quân 6 với quân 4, vì 4 < 6 đúng thứ tự nên giữ nguyên vị trí. Kết thúc vòng lặp thứ tự các quân bài như sau: Quân 4, quân 6, quân 10, quân 9.

Vòng lặp thứ hai: So sách quân 9 với quân 10, vì 10 > 9 không đúng tứ tự nên quân 9 đổi chỗ cho quân 10. So sánh quân 9 với quân 6, vì 6 < 9 đúng thứ tự nên giữ nguyên vị trí. Kết thúc vòng lặp thứ tự các quân bài như sau: Quân 4, quân 6, quân 9, quân 10.

Vòng lặp thứ ba: So sánh quân 10 với quân 9, vì 9 < 10 đúng thứ tự nên giữ nguyên vị trí. Vậy dãy đã được sắp xếp.

16.8. A. **16.9.** D.

16.10. Mô phỏng các bước sắp xếp dãy số 83, 5, 8, 12, 65, 72, 71 theo thuật toán nổi bọt:

83, 5, 8, 12, 65, 72, 71 → 5, 83, 8, 12, 65, 71, 72.

5, 83, 8, 12, 65, 71, 72 → 5, 8, 83, 12, 65, 71, 72.

5, 8, 83, 12, 65, 71, 72 → 5, 8, 12, 83, 65, 71, 72.

5, 8, 12, 83, 65, 71, 72 → 5, 8, 12, 65, 83, 71, 72.

5, 8, 12, 65, 83, 71, 72 → 5, 8, 12, 65, 71, 83, 72.

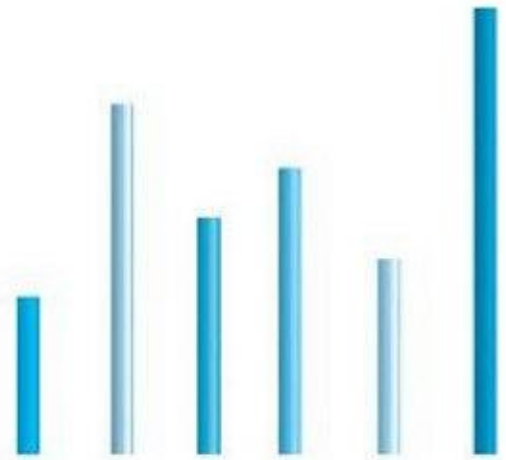
5, 8, 12, 65, 71, 83, 72 → 5, 8, 12, 65, 71, 72, 83.

Sau 6 vòng lặp thì dãy số mới được sắp xếp đúng theo yêu cầu.

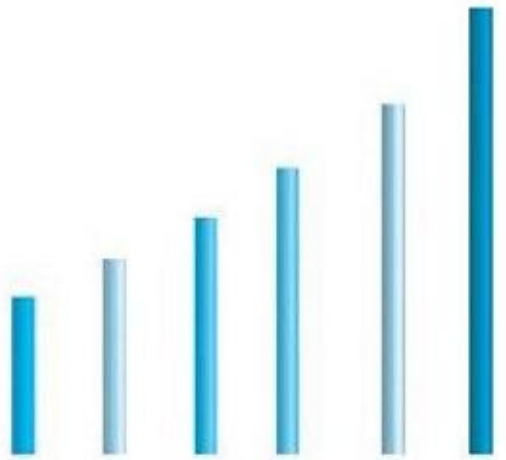
16.11. Thuật toán sắp xếp chọn.

16.12. a) An dùng thuật toán sắp xếp chọn, Khoa dùng thuật toán sắp xếp nổi bọt.

b) Theo cách của bạn An:

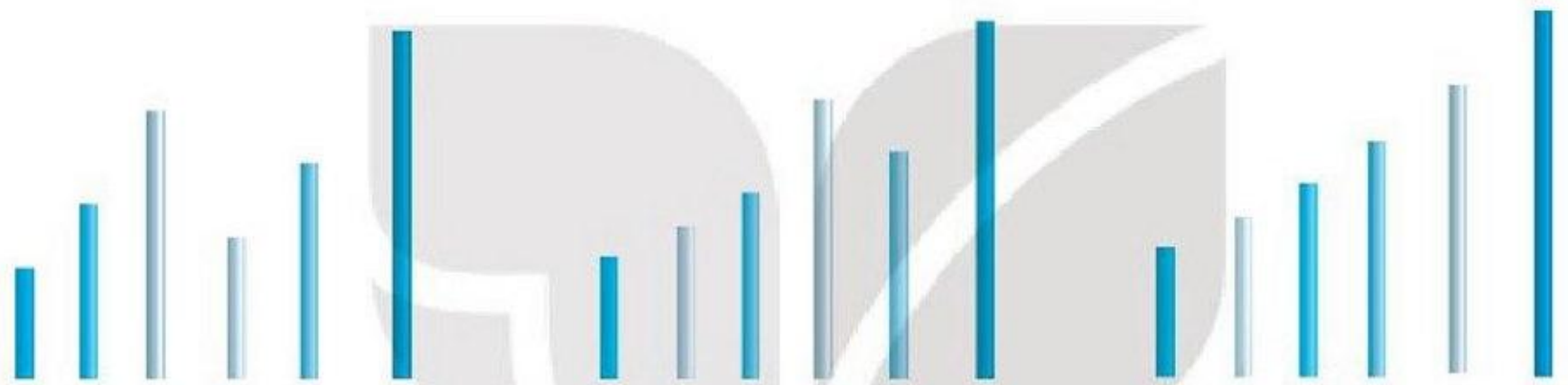


Vòng lặp thứ nhất



Vòng lặp thứ hai

Theo cách của bạn Khoa:



Vòng lặp thứ nhất Vòng lặp thứ hai Vòng lặp thứ ba

Vậy cách sắp xếp của An nhanh hơn cách sắp xếp của Khoa.

16.13.

Vòng lặp thứ nhất: Em gái là người thấp nhất nên đổi chỗ em gái với bố. Thứ tự mới bây giờ là em gái, bố, mẹ, Hải.

Vòng lặp thứ hai: Hải là người thấp nhất trong dãy còn lại nên Hải đổi chỗ với bố. Thứ tự mới bây giờ là em gái, Hải, mẹ, bố.

Vòng lặp thứ ba: Mẹ ở đúng vị trí nên thứ tự sắp xếp đã đúng.

16.14. a) Dãy số đã được sắp xếp theo thuật toán sắp xếp chọn.

b) Dãy số có thể sắp xếp theo thuật toán nổi bọt như sau:

Vòng lặp thứ nhất:

10	7	3	13	2	8	5

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

10	7	3	13	2	5	8
10	7	3	2	13	5	8
10	7	2	3	13	5	8
10	2	7	3	13	5	8
2	10	7	3	13	5	8

Vòng lặp thứ hai:

2	10	7	3	13	5	8
2	10	7	3	5	13	8
2	10	3	7	5	13	8
2	3	10	7	5	13	8

Vòng lặp thứ ba:

2	3	10	7	5	13	8
2	3	10	7	5	8	13
2	3	10	5	7	8	13
2	3	5	10	7	8	13

Vòng lặp thứ tư:

2	3	5	10	7	8	13
2	3	5	7	10	8	13

Vòng lặp thứ năm:

2	3	5	7	10	8	13
2	3	5	7	8	10	13

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

Vậy sắp xếp theo thuật toán nổi bọt sẽ cần 5 vòng lặp, trong khi đó sắp xếp theo thuật toán chọn sẽ cần 8 vòng lặp. Vậy thuật toán nổi bọt trong trường hợp này nhanh hơn.

16.15. Kết quả các vòng lặp thực hiện sắp xếp nổi bọt để sắp xếp điểm theo thứ tự tăng dần:

Đầu vào	Vòng lặp thứ nhất	Vòng lặp thứ hai	Vòng lặp thứ ba	Vòng lặp thứ tư
7,5	7,0	7,0	7,0	7,0
9,0	7,5	7,5	7,5	7,5
8,0	9,0	8,0	8,0	8,0
8,5	8,0	9,0	8,5	8,5
7,0	8,5	8,5	9,0	9,0

Kết quả các vòng lặp thực hiện sắp xếp chọn để sắp xếp điểm theo thứ tự tăng dần:

7,5	9,0	8,0	8,5	7,0	Đầu vào
7,0	9,0	8,0	8,5	7,5	
7,0	7,5	9,0	8,5	8,0	
7,0	7,5	8,0	9,0	8,5	
7,0	7,5	8,0	8,5	9,0	

Danh sách sẽ được sắp xếp lại như bảng sau:

TT	Họ tên	Điểm
1	Lê Đức Huy	7,0
2	Nguyễn Châu Anh	7,5
3	Hà Minh Đức	8,0
4	Văn Minh Hằng	8,5
5	Nguyễn Phương Chi	9,0

KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam xin trân trọng cảm ơn các tác giả có tác phẩm, tư liệu được sử dụng, trích dẫn trong cuốn sách này.

Chịu trách nhiệm xuất bản:
Chủ tịch Hội đồng Thành viên NGUYỄN ĐỨC THÁI
Tổng Giám đốc HOÀNG LÊ BÁCH

Chịu trách nhiệm nội dung:
Tổng biên tập PHẠM VĨNH THÁI

Biên tập lần đầu: PHẠM THỊ THANH NAM – NGUYỄN THỊ NGUYÊN THUÝ
Thiết kế sách: PHẠM NGỌC THÀNH
Trình bày bìa: NGUYỄN BÍCH LA
Sửa bản in: NGUYỄN NGỌC TÚ
Chế bản: CÔNG TY CỔ PHẦN DỊCH VỤ XUẤT BẢN GIÁO DỤC HÀ NỘI

Bản quyền thuộc Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam
Tất cả các phần của nội dung cuốn sách này đều không được sao chép, lưu trữ, chuyển thể dưới bất kì hình thức nào khi chưa có sự cho phép bằng văn bản của Nhà xuất bản Giáo dục Việt Nam.

BÀI TẬP TIN HỌC 7

Mã số: G1BH7I001H22

In ..... cuốn (QĐ .....), khổ 17 x 24cm.

In tại .....

Số ĐKXB: 520-2022/CXBIPH/13-280/GD

Số QĐXB: ..... /QĐ-GD ngày ... tháng ... năm 2022

In xong và nộp lưu chiểu tháng ..... năm .....

Mã số ISBN: 978-604-0-31702-5



HUÂN CHƯƠNG HỒ CHÍ MINH



BỘ SÁCH BÀI TẬP LỚP 7 – KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

1. Bài tập Ngữ văn 7, tập một
2. Bài tập Ngữ văn 7, tập hai
3. Bài tập Toán 7, tập một
4. Bài tập Toán 7, tập hai
5. Bài tập Khoa học tự nhiên 7
6. Bài tập Công nghệ 7
7. Bài tập Lịch sử và Địa lí 7, phần Lịch sử
8. Bài tập Lịch sử và Địa lí 7, phần Địa lí
9. Bài tập Mĩ thuật 7
10. Bài tập Âm nhạc 7
11. Bài tập Giáo dục công dân 7
12. Bài tập Tin học 7
13. Bài tập Hoạt động trải nghiệm, hướng nghiệp 7
14. Tiếng Anh 7 – Global Success – Sách bài tập

Các đơn vị đầu mối phát hành

- **Miền Bắc:** CTCP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Hà Nội
  CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục miền Bắc
- **Miền Trung:** CTCP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Đà Nẵng
  CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục miền Trung
- **Miền Nam:** CTCP Đầu tư và Phát triển Giáo dục Phương Nam
  CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục miền Nam
- **Cửu Long:** CTCP Sách và Thiết bị Giáo dục Cửu Long

Sách điện tử: http://hanhtrangso.nxbgd.vn

Kích hoạt để mở học liệu điện tử: Cào lớp nhũ trên tem để nhận mã số. Truy cập http://hanhtrangso.nxbgd.vn và nhập mã số tại biểu tượng chìa khoá.

ISBN 978-604-0-31702-5

9 786040 317025

Giá: 14.000 đ