

1. MỤC TIÊU

1.1. Kiến thức.

- Thông tin và dữ liệu :
- Vai trò của thiết bị thông minh và tin học đối với xã hội
- Thực hành sử dụng thiết bị số thông dụng
- Mạng máy tính trong cuộc sống hiện đại
- An toàn trên không gian mạng
- Khai thác tài nguyên trên Internet
- Ứng xử trên môi trường số, nghĩa vụ tôn trọng bản quyền
- Phần mềm thiết kế đồ họa
- Bổ sung các đối tượng đồ họa
- Làm việc với các đối tượng đường và văn bản
- Ngôn ngữ lập trình bậc cao và Python
- Biến và lệnh gán

1.2. Kỹ năng:

- Học sinh rèn luyện các kỹ năng:
- Chuyển đổi giữa các đơn vị lưu trữ dữ liệu
- Nhận biết được một số thiết bị thông minh thông dụng. Nêu được ví dụ cụ thể.
- Khai thác sử dụng một số ứng dụng và dữ liệu trên các thiết bị di động như máy tính bảng, điện thoại thông minh.
- Hiểu được sự khác biệt giữa mạng LAN và Internet
- Hiểu được một số công nghệ dựa trên Internet như dịch vụ điện toán đám mây hay kết nối vạn vật (IoT).
- Phân biệt được sơ lược về các phần mềm xấu (mã độc). Biết sử dụng một số công cụ để phòng chống phần mềm xấu.
- Biết được một số nội dung pháp lý liên quan tới việc đưa tin lên mạng và tôn trọng bản quyền thông tin, sản phẩm số.
- Phân biệt được đồ họa vector và đồ họa điểm ảnh.
- Biết và sử dụng được một số chức năng của các lệnh tạo, điều chỉnh các đối tượng đồ họa.
- Biết được các thao tác để vẽ và chỉnh sửa hình, đường cong theo mong muốn.
- Biết khái niệm ngôn ngữ lập trình bậc cao và ngôn ngữ lập trình bậc cao Python.
- Biết cách tạo và thực hiện, cách thiết lập biến, phân biệt được biến và từ khóa trong Python.

2. NỘI DUNG

2.1. Bảng năng lực và cấp độ tư duy

TT	Nội dung kiến thức/kỹ năng	Cấp độ tư duy			
		Nhận biết	Thông hiểu	Vận dụng	Vận dụng cao
		Số câu	Số câu	Số câu	Số câu
1	CĐ 1. Máy tính và xã hội tri thức	2	1		1
2	CĐ 2. Mạng máy tính và Internet	1	2	1	
3	CĐ 3. Đạo đức, pháp luật và văn hóa trong môi trường số.	3	3	1 yn	
4	CĐ 4. Ứng dụng tin học.	5	1 yn	1	
4	CĐ 5. Giải quyết vấn đề với sự trợ giúp của máy tính	4	2	1	1 yn
Tổng		16	9	4	2

2.2. Câu hỏi và bài tập minh họa

Phần 1: Câu hỏi trắc nghiệm

Câu 1: Phát biểu nào sau đây là đúng?

- A. Không có sự phân biệt giữa thông tin và dữ liệu.
- B. Mọi thông tin muốn có được, con người sẽ phải tốn rất nhiều tiền.
- C. Thông tin là kết quả của việc xử lý dữ liệu để nó trở nên có ý nghĩa.
- D. Dữ liệu chỉ có trong máy tính, không tồn tại bên ngoài máy tính.

Câu 2: Nền văn minh thông tin gắn liền với loại công cụ nào?

- A. Máy tính điện tử.
- B. Động cơ hơi nước.
- C. Máy điện thoại.
- D. Máy phát điện.

Câu 3: Một đĩa mềm có dung lượng 1,44MB lưu trữ được 400 trang văn bản. Vậy nếu dùng một ổ đĩa cứng có dung lượng 12GB thì lưu giữ được bao nhiêu trang văn bản?

- A. 3413334.
- B. 350000.
- C. 360000.
- D. 370000.

Câu 4: Máy tìm kiếm đầu tiên phổ biến ra đời vào năm bao nhiêu?

- A. 2000.
- B. 1994.
- C. 1996.
- D. 2001.

Câu 5: Wide Area Network, viết tắt là WAN là loại mạng nào?

- A. Mạng diện rộng.
- B. Mạng toàn cầu.
- C. Kết nối vệ tinh.
- D. Kết nối cơ sở.

Câu 6: Việc chia sẻ các tài nguyên mạng theo nhu cầu qua Internet miễn phí hoặc trả phí theo hạn mức sử dụng được gọi là dịch vụ gì?

- A. Dịch vụ số.
- B. Dịch vụ điện toán đám mây.
- C. Dịch vụ điện toán số.
- D. Dịch vụ big data

Câu 7: Điều nào sau đây là **không** đúng khi nói về cơ chế phát tán của worm?

- A. Lừa người sử dụng tải phần mềm.
- B. Tận dụng lỗ hổng bảo mật của hệ điều hành.
- C. Gán mình vào một tệp khác để khi tệp đó được sử dụng thì phát tán.
- D. Chủ động phát tán qua thư điện tử và tin nhắn, lợi dụng sự bất cẩn của người dùng.

Câu 8: Nối các hoạt động ở cột A với nguy cơ ở cột B sao cho phù hợp

A (Hoạt động)	B (Nguy cơ)
1. Học trực tuyến.	a. Lộ thông tin cá nhân.
2. Chơi game.	b. Tin giả.
3. Sử dụng thư điện tử.	c. Nghiện mạng.
4. Trò chuyện trực tuyến.	d. Bị lừa đảo.
5. Tham gia mạng xã hội.	e. Nhiễm phần mềm độc hại
6. Đọc báo mạng.	f. Bị quấy rối, bắt nạt.

- A. 1; 2-c; 3-a,e; 4-a,c,e; 5-a,b,c,e,f; 6-b.
- B. 1-f; 2-a,c; 3-a,e; 4-a,c,f; 5-a,b,c,e,f; 6-b.
- C. 1-f; 2-a,c; 3-a,e; 4-a,c,f; 5-a,b,f; 6-b.
- D. 1; 2-c; 3-e; 4-a,c,f; 5-a,b,c,f; 6-b.

Câu 10: Quyền của tổ chức, cá nhân đối với tác phẩm do mình sáng tạo ra hoặc sở hữu là quyền gì?

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

Câu 11: Đầu là hành vi vi phạm về đạo đức, pháp luật và văn hóa khi sử dụng mạng?

- A. Bắt nạt qua mạng.
- B. Phát tán thư điện tử, tin nhắn rác.
- C. Ứng xử thiếu văn hóa.
- D. Cả A, B, C đều đúng.

Câu 12: Luật An ninh mạng được ban hành năm nào?

- A. 2017.
- B. 2018.
- C. 2019.
- D. 2020.

Câu 13: Trong các hành vi sau, hành vi nào **không** vi phạm bản quyền?

- A. Phá khóa phần mềm chỉ để thử khả năng phá khóa chứ không dùng.
- B. Dùng nhờ một phần mềm trên máy tính của người khác.
- C. Sử dụng các phần mềm lậu.
- D. Sao chép các đĩa cài đặt phần mềm.

Câu 14: Nếu đăng trên mạng xã hội nhận xét có tính xúc phạm đến một người khác thì hành vi này là:

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

Câu 15: Bản quyền của phần mềm **không** thuộc về đối tượng nào?

- A. Người đầu tư.
- B. Người lập trình.
- C. Người mua quyền sử dụng.
- D. Người mua quyền tài sản.

Câu 16: Thiết kế đồ họa là:

- A. Tạo ra sản phẩm bằng hình ảnh để truyền tải thông tin đến người xem.
- B. Quá trình giải quyết vấn đề thông qua sự kết hợp giữa hình ảnh và chữ.
- C. Tạo ra sản phẩm bằng hình ảnh, chữ để truyền tải thông tin đến người xem.
- D. Quá trình giải quyết vấn đề thông qua hình ảnh, để truyền thông tin đến người xem.

Câu 17: Có mấy loại đồ họa cơ bản?

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

Câu 18: Đâu **không** phải hình có sẵn Inkscape cung cấp?

- A. Hình vuông, hình chữ nhật. C. Hình trăng khuyết, hình đám mây.
B. Hình tròn, hình elip. D. Hình đa giác, hình ngôi sao.

Câu 19: Đâu **không** phải thuộc tính cơ bản của đối tượng hình vuông, hình chữ nhật được Inkscape cung cấp?

- A. Chiều rộng. B. Chiều dài. C. Đường chéo. D. Bán kính của góc bo.

Câu 20: Trong Inkscape, mỗi đoạn cong biểu diễn bởi bao nhiêu điểm?

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

Câu 21: Trong Inkscape, để vẽ đối tượng đường, chúng ta thực hiện mấy bước?

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

Câu 22: Trong Inkscape, để thay đổi chất lượng ảnh cần thay đổi giá trị số trong phần nào sau đây?

- A. Page. B. Selection. C. Filename. D. Image size.

Câu 23: Trong Inkscape, mục Filename dùng để làm gì?

- A. Kích thước và độ phân giải của ảnh. C. Vùng xuất ảnh.
B. Tên tệp và đường dẫn tới tệp. D. Thay đổi kích thước tệp.

Câu 24: Điền từ còn thiếu vào chỗ trống “Để máy tính hiểu và thực hiện được những chương trình viết bằng (1)....., các chương trình đó cần được dịch sang (2)..... nhờ một chương trình chuyên dụng gọi là (3).....”:

- A. (1) ngôn ngữ lập trình bậc cao; (2) mã nhị phân; (3) chương trình chuyên ngữ.
B. (1) ngôn ngữ lập trình bậc cao; (2) ngôn ngữ lập trình bậc thấp; (3) chương trình chuyên ngữ.
C. (1) ngôn ngữ lập trình bậc cao; (2) ngôn ngữ máy; (3) chương trình dịch.
D. (1) ngôn ngữ lập trình bậc cao; (2) hợp ngữ; (3) chương trình dịch.

Câu 25: Python do ai tạo ra và ra mắt lần đầu vào năm nào?

- A. James Gosling, năm 1994. C. Guido van Rossum, 1991.
B. James Gosling, năm 1986. D. Guido van Rossum, 1984.

Câu 26: Điền từ còn thiếu vào chỗ trống “Ngôn ngữ lập trình bậc cao có các câu lệnh được viết gần với (1)..... giúp cho việc đọc, hiểu chương trình (2)..... hơn”:

- A. (1) ngôn ngữ tự nhiên; (2) dễ dàng. C. (1) ngôn ngữ máy; (2) của máy dễ dàng.
B. (1) ngôn ngữ tự nhiên; (2) chuyên nghiệp. D. (1) ngôn ngữ máy; (2) chuyên nghiệp.

Câu 27: Môi trường lập trình của Python có các chế độ nào?

- A. Chế độ gõ lệnh trực tiếp và chế độ soạn thảo. C. Chế độ soạn thảo và chế độ lưu trữ.
B. Chế độ gõ lệnh trực tiếp và chế độ sử dụng lệnh có sẵn. D. Chế độ soạn thảo và chế độ chỉnh sửa.

Câu 28: Tên (định danh) của một vùng nhớ dùng để lưu trữ giá trị (dữ liệu) và giá trị đó có thể được thay đổi khi thực hiện chương trình là khái niệm của:

- A. Con trỏ. B. Ấn. C. Biến. D. Hằng.

Câu 29: Trong ngôn ngữ Python, tên nào sau đây đặt **sai** theo quy tắc?

- A. 11tinhoc. B. tinhoc11. C. tin_hoc. D. _11.

Câu 30: Quy tắc đặt tên biến là:

- A. Chỉ gồm các chữ cái tiếng Anh, các chữ số từ 0 đến 9 và kí tự gạch dưới “_”.
B. Không bắt đầu bằng chữ số.
C. Phân biệt chữ hoa và chữ thường.
D. Cả A, B, C đều đúng.


Phần 2: Câu hỏi đúng – sai

Câu 1: Do mâu thuẫn ở một diễn đàn trên mạng, một nhóm nữ sinh B đánh một bạn nữ A. Các bạn ở xung quanh đã không can ngăn mà còn quay phim rồi đưa lên mạng xã hội facebook. Do có nhiều bình luận thiếu thiện ý trên mạng xã hội dẫn đến xấu hổ với bạn bè, A đã bỏ nhà ra đi không để lại lời nhắn.

- a). Hành vi vi phạm đạo đức là hành vi đánh bạn, đưa video lên mạng gián tiếp cổ vũ bạo lực học đường, bình luận thiếu thiện ý.
b). Tranh luận, cãi nhau trên facebook là hành vi có thể dẫn đến nhiều vấn đề tiêu cực.
c). Vì một mình bạn A bị đánh nên có thể bạn nữ đó là người có lỗi, các bạn còn lại có thể chụp ảnh quay video của bạn A lên facebook.
d). Tất cả mọi người đều có quyền chia sẻ bài đăng của nhóm bạn để lan rộng cho xã hội cùng biết.


Câu 2: Quan sát hình vẽ bông hoa sau:



- a). Để vẽ bông hoa trên, ta kết hợp vẽ một hình sao và hình tròn.
- b). Để tạo cánh hoa tròn, ta vẽ một ngôi sao sau đó ta tùy chỉnh thông số Spoke ratio cho ngôi sao.
- c). Sử dụng nút lệnh  để vẽ hình tròn.
- d). Để tô màu cho bông hoa trên, ta có thể sử dụng cả màu tô và màu vẽ.

Câu 3: Quan sát hình vẽ:



- a). Để vẽ con chuột trên, ta kết hợp vẽ một hình tam giác, sử dụng đối tượng tùy chỉnh đối tượng đường.
- b). Để tạo độ cong cho phần thân con chuột, ta chuyển đổi đối tượng hình khối sang đối tượng đường, nối các điểm nút lại và chuyển vị trí điểm neo để tạo độ cong.
- c). Sử dụng nút lệnh  để vẽ mắt con chuột.
- d). Để tô màu cho con chuột trên, ta chỉ có thể sử dụng màu tô.

Câu 4: Ngôn ngữ lập trình bậc cao có các câu lệnh được viết gần với ngôn ngữ tự nhiên giúp cho việc đọc, hiểu chương trình dễ dàng hơn.

Python là một ngôn ngữ lập trình bậc cao phổ biến trong nghiên cứu và giáo dục.

- a). Python là một ngôn ngữ lập trình bậc cao miễn phí.
- b). Chương trình được viết bằng ngôn ngữ lập trình bậc cao là dễ nhất.
- c). Máy tính có thể đọc hiểu trực tiếp ngôn ngữ lập trình bậc cao.
- d). Python là một ngôn ngữ lập trình mã nguồn đóng.

Câu 5: Cho lệnh sau:

```
>>>a,b,c=6,8,10
>>>(a+b)*3+c**2-(a+b+c)
```

- a). Tên biến là a, b, c.
- b). a, b, c được gán các giá trị lần lượt là 6, 8, 10 và có kiểu dữ liệu số nguyên.
- c). Lệnh trên cho kết quả là 38.
- d). Lệnh trên cho kết quả là kiểu xâu.

2.3. Đề minh họa

Phần 1. Câu hỏi trắc nghiệm khách quan:

Câu 1: Văn bản, số, hình ảnh, âm thanh, phim ảnh trong máy tính được gọi chung là:

- A. Dữ liệu.
- B. Thông tin.
- C. Lệnh.
- D. Chỉ dẫn.

Câu 2: Nền văn minh thông tin gắn liền với loại công cụ nào?

- A. Máy tính điện tử.
- B. Động cơ hơi nước.
- C. Máy điện thoại.
- D. Máy phát điện.

Câu 3: Cách mạng công nghiệp 4.0 bắt đầu diễn ra vào lúc nào?

- A. Cuối thế kỉ XX đầu thế kỉ XXI.
- B. Đầu thế kỉ XXI.
- C. Cuối thế kỉ XVIII đầu thế kỉ XIX.
- D. Cuối thế kỉ XIX đầu thế kỉ XX.

Câu 4: Để đảm bảo an toàn giao thông bằng xe tự hành, hệ thống cần tích hợp thêm gì?

- A. Cảm biến và phần mềm dự đoán va chạm.
- B. Hệ thống loa mạnh.
- C. Hệ thống điều hòa không khí.
- D. Hệ thống giải trí đa phương tiện.

Câu 5: Tên tiếng anh của điện toán đám mây là gì?

- A. Cloud Computing.
- B. Zoom Cloud Meeting.
- C. Google Meet.
- D. Gmail.

Câu 6: Trường hợp nào **không** thích hợp để sử dụng mạng LAN?

- A. Tòa nhà.
- B. Cơ quan.
- C. Nhà riêng.
- D. Quận/huyện.

Câu 7: Dựa vào hiểu biết của bản thân, đâu **không** là phần mềm chống phần mềm độc hại?

- A. BKAV.
- B. Ubuntu.
- C. Kaspersky.
- D. Antivirus.

Câu 8: Theo em biện pháp nào **không** giúp chia sẻ thông tin một cách an toàn trong môi trường số?

- A. Tin tưởng hoàn toàn các địa chỉ bắt đầu bằng https://...

- B. Thay đổi mật khẩu các tài khoản mạng sau một thời gian sử dụng.
- C. Đặt và sử dụng mật khẩu mạnh cho các tài khoản mạng.
- D. Không tùy tiện tiết lộ thông tin cá nhân của bản thân hay của người khác trên mạng xã hội.

Câu 9: Có một truyện ngắn, tác giả để trên website để mọi người có thể đọc. Những hành vi nào sau đây là vi phạm bản quyền?

- A. Tải về máy của mình để đọc.
- B. Tải về và đăng lại trên trang Facebook của mình cho bạn bè cùng đọc.
- C. Đăng tải đường link trên trang Facebook của mình cho mọi người tìm đọc.
- D. Chụp ảnh màn hình những đoạn hay để sau này đọc lại.

Câu 10: Công bố thông tin cá nhân hay tổ chức mà không được phép là loại hành vi vi phạm gì?

- A. Không vi phạm.
- B. Vi phạm pháp luật.
- C. Vi phạm đạo đức.
- D. Cả C và D đều đúng.

Câu 11: Đưa thông tin không phù hợp lên mạng có thể bị coi là vi phạm gì?

- A. Không vi phạm.
- B. Tùy theo nội dung và hậu quả.
- C. Vi phạm đạo đức.
- D. Vi phạm pháp luật.

Câu 12: Đây là hành vi vi phạm về đạo đức, pháp luật và văn hóa khi sử dụng mạng?

- A. Bắt nạt qua mạng.
- B. Phát tán thư điện tử, tin nhắn rác.
- C. Ứng xử thiếu văn hóa.
- D. Cả A, B, C đều đúng.

Câu 13: Luật An ninh mạng được ban hành năm nào?

- A. 2017.
- B. 2018.
- C. 2019.
- D. 2020.

Câu 14: Đạo đức là:

- A. Hệ thống các quy tắc, chuẩn mực xã hội mà con người phải tự giác thực hiện phù hợp với lợi ích cộng đồng, xã hội.
- B. Hệ thống các quy tắc, chuẩn mực xã hội mà con người bắt buộc phải thực hiện phù hợp với lợi ích cộng đồng, xã hội; nếu không sẽ bị phạt.
- C. Hệ thống các quy tắc, chuẩn mực xã hội.
- D. Cả A, B, C đều đúng.

Câu 15: Trang web của một công ty kinh doanh trò chơi trực tuyến có đăng bản giới thiệu về trò chơi. Nội dung bài giới thiệu và các video minh họa được dịch và lấy từ trang web của nhà sản xuất game nước ngoài. Công ty chưa liên hệ để xin phép nhà sản xuất đó. Vậy công ty đã vi phạm Luật Sở hữu trí tuệ tại các khoản nào của Điều 28 Luật Sở hữu trí tuệ số 50/2005/QH11 (sửa đổi bổ sung năm 2019)?

- A. Khoản 7, 8, 10.
- B. Khoản 1, 8, 10.
- C. Khoản 7, 9, 10.
- D. Khoản 1, 8, 11.

Câu 16: Inkscape là phần mềm gì?

- A. Miễn phí để chỉnh sửa video.
- B. Miễn phí để tạo, chỉnh sửa sản phẩm đồ họa vector.
- C. Chỉnh sửa văn bản.
- D. Đọc hại.

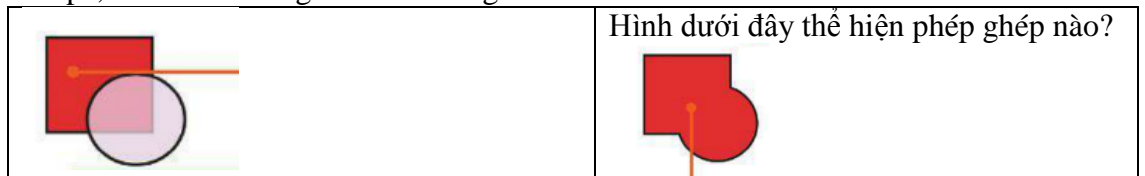
Câu 17: Đây **không** phải thuộc tính cơ bản của đối tượng hình vuông, hình chữ nhật được Inkscape cung cấp?

- A. Chiều rộng.
- B. Chiều dài.
- C. Đường chéo.
- D. Bán kính của góc bo.

Câu 18: Thuộc tính Spoke ratio có ở hình nào?

- A. Hình vuông.
- B. Hình chữ nhật.
- C. Hình elip.
- D. Hình sao.

Câu 19: Trong Inkscape, cho hình vuông và hình tròn góc:



- A. Phép cắt.
- B. Phép giao.
- C. Phép hợp.
- D. Phép động.

Câu 20: Trong Inkscape, để định dạng cho đường tròn từ nét liền sang nét đứt như Hình 13.2 cần điều chỉnh trong bảng chọn nào?



- A. Color.
- B. Fill.
- C. Stroke style.
- D. Stroke paint.

Câu 21: Điền từ còn thiếu vào chỗ trống “Trong Inkscape, độ cong tại mỗi điểm neo phụ thuộc vào (1)..... và (2)..... tại điểm đó. Độ cong tại mỗi điểm neo thay đổi bằng cách (3)..... điểm chỉ hướng”:

- A. (1) điểm chỉ hướng; (2) đường chỉ hướng; (3) kéo thả.

- B. (1) điểm chỉ hướng; (2) hướng cong; (3) kéo thả.
 C. (1) điểm chỉ hướng; (2) đường chỉ hướng; (3) thêm bớt.
 D. (1) điểm chỉ hướng; (2) hướng cong; (3) thêm bớt.

Câu 22: Trong Python, chuỗi ký tự được đặt trong dấu nào?

- A. Ngoặc tròn. B. Nháy kép. C. Ngoặc vuông. D. Ngoặc nhọn.

Câu 23: Lệnh print() có chức năng gì?

- A. In kết quả của một phép tính ra màn hình.
 B. In dữ liệu ra màn hình, dữ liệu đó phải ở dạng chuỗi ký tự hoặc logic.
 C. In dữ liệu ra màn hình, có thể in ra một hoặc nhiều giá trị đồng thời.
 D. In dữ liệu ra màn hình, nhưng chỉ in được một giá trị duy nhất.

Câu 24: Dùng câu lệnh print và ký tự nào để viết được đoạn văn xuống dòng giữa chuỗi?

- A. Cặp dấu nháy đơn. C. Cặp dấu nháy kép.
 B. Cặp ba dấu nháy kép. D. Không thể thực hiện được

Câu 25: Các từ đặc biệt tham gia vào cấu trúc của ngôn ngữ lập trình, không được phép đặt tên biến hay các định danh trùng là?

- A. Câu lệnh. B. Từ khóa. C. Khóa. D. Định danh mẫu.

Câu 26: Điều **không** phải quy tắc đặt tên biến trong Python?

- A. Không trùng với từ khóa. C. Không bắt đầu bằng chữ in hoa.
 B. Bắt đầu bằng chữ cái hoặc dấu “_”. D. Chỉ chứa chữ cái, chữ số và dấu “_”.

Câu 27: Viết các lệnh in ra màn hình thông tin như sau $1 \times 3 \times 5 \times 7 = 105$?

- A. print ("1*3*5*7 = 1*3*5*7") C. print ("1*3*5*7, 1*3*5*7")
 B. print ("1*3*5*7", 1*3*5*7) D. print ("1*3*5*7 =", 1*3*5*7)

Câu 28: Năm 2020 nước ta sản xuất được 247 tỉ kWh điện. Sản lượng điện của nước ta được dự báo sẽ tiếp tục tăng nhanh với tốc độ trung bình 8,6 %/ năm. Em hãy dùng ngôn ngữ lập trình Python ra lệnh cho máy tính để tính sản lượng điện của nước ta sản xuất được trong năm 2021 theo dự báo?

- A. print("Sản lượng điện sản xuất năm 2021 là: ((247 * 8.6)/100) + 247, tỉ kWh").
 B. print("Sản lượng điện sản xuất năm 2021 là: ", (247 * 8.6)/100 + 247, "tỉ kWh").
 C. print("Sản lượng điện sản xuất năm 2021 là: ", 247 * 8.6/100 + 247, tỉ kWh).
 D. print('Sản lượng điện sản xuất năm 2021 là: ', (247 * 8.6)/100 + 247, "tỉ kWh").

Phần 2. Câu hỏi Đúng – Sai:

Câu 1: Tại khu vực doanh trại một đơn vị quân đội, có ghi biển “Cấm quay phim, chụp ảnh”. Nhưng khu vực đó cảnh quan rất sạch và đẹp, bạn A đã lấy điện thoại ra chụp vài bức ảnh để chứng minh mình đã đến đây và đưa lên Facebook cá nhân.

- a). Bạn A hoàn toàn có thể chụp ảnh và đăng mọi thông tin mà mình thích vì đó là quyền cá nhân.
 b). Bạn A có toàn quyền tiếp nhận các thông tin về khu vực quân đội cảnh quan rất sạch và đẹp, có ghi biển “Cấm quay phim, chụp ảnh”.
 c). Mọi người hoàn toàn có thể chia sẻ rộng rãi bài đăng của bạn A.
 d). Bạn A vi phạm điều 12 khoản 2 của Luật Công nghệ thông tin.

Câu 2: Quan sát hình vẽ:



- a). Để vẽ bông hoa trên, ta dùng công cụ tạo đối tượng đường để vẽ hình cánh hoa.
 b). Để tạo độ cong cho phần cánh hoa, ta chuyển đối tượng hình khối sang đối tượng đường, nối các điểm nút lại và chuyển vị trí điểm neo để tạo độ cong.
 c). Bắt buộc phải vẽ từng cánh hoa để tạo nên bông hoa trên.
 d). Để vẽ bông hoa có màu ở trên, ta chỉ cần sử dụng màu vẽ.

Câu 3: Cho lệnh sau:

```
>>>a,b,c=5,9,12.3
>>>(a+b)*3+c**2-(a+b+c)
```

- a). Tên biến là a, b, c.
 b). a, b, c được gán các giá trị lần lượt là 5,9,12.3 và có kiểu dữ liệu số nguyên.
 c). Lệnh trên cho kết quả là 166.
 d). Lệnh trên cho kết quả là kiểu nguyên (int).