BÀI GIẢNG: ÔN TẬP GIỮA HK1
CHUYÊN ĐỀ: ÔN TẬP GIỮA HK1
MÔN: TIN 10 (CHƯƠNG TRÌNH MỚI)
GIÁO VIÊN: ĐÀO VIẾT PHƯƠNG

MỤC TIÊU

- ✓ *Tổng hợp được lí thuyết trọng tâm kiến thức ôn tập giữa học kì I trong sách Tin 10 – Kết nối tri thức với cuộc sống và Tin 10 – Cánh diều.*
- ✓ *Giới thiệu một số bài tập trọng tâm và mở rộng các bài tập trong mỗi bài học.*

TỔNG QUAN

- Kết nối tri thức với cuộc sống
- Cánh diều

SÁCH KẾT NỐI TRI THỨC VỚI CUỘC SỐNG

- Sách kết nối tri thức với cuộc sông gồm 34 bài chia làm 2 kì.
- Vậy tập trung nửa kì đầu sẽ từ tầm bài 11 trở lại.

Trọng tâm phần này đa phần là lý thuyết sơ lược về công nghệ thông tin.

Tính toán hệ nhị phân cộng, nhân

Đổi hệ $2 \rightarrow 10$, hệ $10 \rightarrow 2$

1 Bài 1: Thông tin và xử lí thông tin

- Thông tin và dữ liệu:
- Qui trình 3 bước.
- Thông tin được hiểu là dữ liệu đã qua xử lí (thông tin có ích)
- Dữ liệu được hiểu là dạng thô chưa được xử lí của thông tin.
- Đơn vị lưu trữ dữ liệu: bit $\rightarrow$ Byte (8bit liên tiếp)
- Ví dụ: 1 0 là 2 bit nhị phân
- 1111 0000 là 1 Byte (240)
- 1000 0001 cũng là 1 Byte nhưng thể hiện 2 giá trị khác nhau (129)
- Đổi đơn vị thì cứ:
- 1Kb = 1024 b
- 1KB = 1024 KB



Bảng 1.1. *Các đơn vị lưu trữ dữ liệu*

Đơn vị	Kí hiệu	Lượng dữ liệu
bit	bit	1 bit
Byte	B	8 bit
Kilobyte	KB	2^{10} B
Megabyte	MB	2^{10} KB
Gigabyte	GB	2^{10} MB

Đơn vị	Kí hiệu	Lượng dữ liệu
Terabyte	TB	2^{10} GB
Petabyte	PB	2^{10} TB
Exabyte	EB	2^{10} PB
Zettabyte	ZB	2^{10} EB
Yottabyte	YB	2^{10} ZB

- Lưu trữ, xử lí truyền thông bằng thiết bị số.

1. Các thiết bị làm việc với thông tin như lưu trữ, truyền dữ liệu hay xử lí thông tin số đều được gọi là thiết bị số. Trong các thiết bị dưới đây, thiết bị nào là thiết bị số? Nếu thiết bị không thuộc loại số thì thiết bị số tương ứng với nó (nếu có) là gì?



a) Đồng hồ *b) Đĩa hát* *c) Bộ thu phát wifi* *d) Thẻ nhớ* *e) Máy tính xách tay*

Đáp án: Bộ thu phát wifi, thẻ nhớ, máy tính xác tay.

1. Định nghĩa nào về Byte là đúng?

A. Là một kí tự **B.** Là đơn vị dữ liệu 8 bit.

C. Là đơn vị đo tốc độ của máy tính. **D.** Là một dãy 8 chữ số.

Đáp án: B

2. Quy đổi các đại lượng sau ra KB.

a) 3 MB b) 2 GB c) 2048 B

Đáp án:

a) 3*1024 b) 2*1024*1024 c) 2048/1024

1. Em hãy so sánh việc gửi thư theo đường bưu điện và gửi thư điện tử theo các tiêu chí tốc độ, chi phí, khả năng lưu trữ.

Đáp án:

Loại thư	Đường bưu điện	Điện tử
Tốc độ	Chậm (khoảng từ 2 đến 3 ngày)	Nhanh
Chi phí	Chi phí cao	Chi phí thấp
Khả năng lưu trữ	Thấp	Cao

2. Giả sử để số hóa một cuốn sách kể cả văn bản và hình ảnh cần khối lượng dữ liệu khoảng 50MB. Thư việc một trường có khoảng 2000 cuốn sách. Nếu số hóa thì cần khoảng bao nhiêu GB để lưu trữ? Có thể chứa nội dung đó trong thẻ nhớ 256GB hay không?

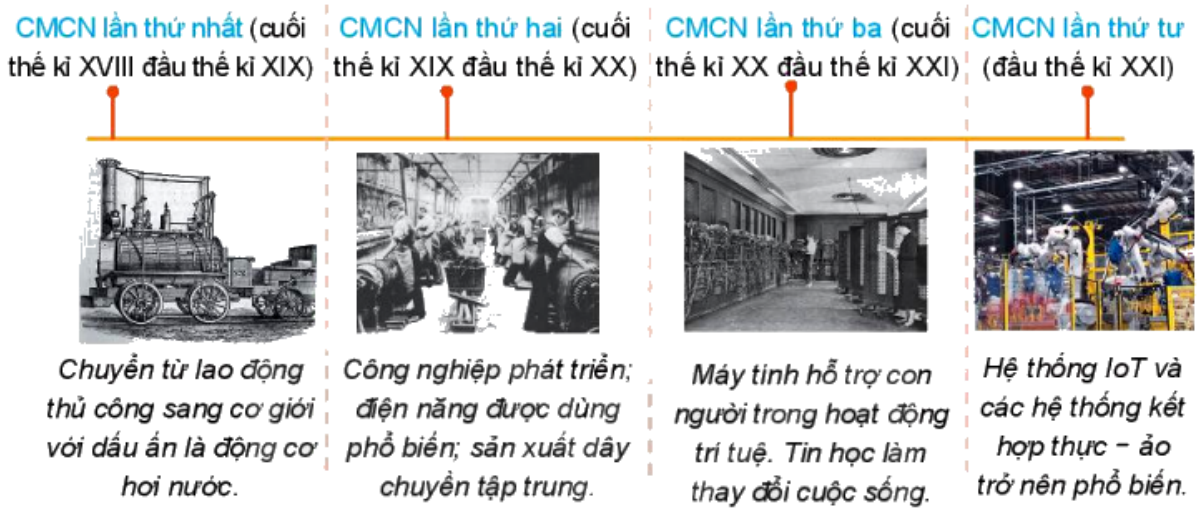
Đáp án:

50*2000 = 100 000 MB/1024 sấp sỉ 97,65 GB

Lưu trong thẻ nhớ 256 GB.

2 Bài 2: Vai trò của thiết bị thông minh

- Thiết bị thông minh chính là thiết bị số, nhưng nó sẽ có khả năng hoạt động tự chủ ở 1 mức độ nào đó và thường có khả năng kết nối với các thiết bị khác.
- Thiết bị số chưa chắc là thiết bị thông minh.



Hình 2.2. *Các thời kì của cách mạng công nghiệp (CMCN)*

1. Thiết bị nào trong các Hình 2.3 là thiết bị thông minh? Tại sao?



a) *Cân điện tử*

b) *Đồng hồ kết nối với điện thoại qua bluetooth*

c) *Máy tính cầm tay*

Hình 2.3

Đáp án:

b) Đồng hồ kết nối với điện thoại qua bluetooth

2. Ngoài những thiết bị đã nêu trong bài, nhà em có những thiết bị thông minh nào?

- Thành tựu:

  Thành tựu xã hội:

  - Quản lý
  - Tự động hóa
  - Thúc đẩy khoa học kĩ thuật

- Thay đổi các xu thế xã hội

Thành tựu tin học:

- Internet
- Hệ điều hành
- Lập trình
- IOT,…

Luyện tập:

1. Thiết bị thông minh nào có thể nhận dạng được hình ảnh?

Đáp án:

Điện thoại, laptop, camera,…

2. Các phần mềm tin học văn phòng đã trở thành các phần mềm được dùng nhiều nhất. Em hãy nêu tác đụng của các phần mềm tin học văn phòng.

Đáp án:

Soạn thảo, lập lịch, tạo bảng biểu, dữ liệu, quản lí, sao kê, …

3 Bài 3: Kiểu dữ liệu

Năm 2001 Việt Nam đã ban hành Tiêu chuẩn TCVN 6909:2001 về Bộ mã kí tư Tiếng Việt 16 – bit để sử dụng chung. Tiêu chuẩn này hoàn toàn phù hợp với tiêu chuẩn quốc tế về Unicode. Nó quy định mỗi kí tự đều được biểu diễn bằng 2 byte (các kí tự đã có trong bảng mã ASCII được bổ sụng vào phía trước 8 bit giá trị 0). Năm 2017, Việt Nam cũng đã ban hành quy định bắt buộc sử dụng UTF – 8 để biểu diễn bộ kí tự Unicode trong máy tính, trong đó sử dụng 1 byte để mã hóa các kí tự La tinh không dấu, sử dụng 2 byte để mã hóa các nguyên âm có dấu cùng các kí tự đ, Đ và chỉ dùng 3 byte để mã hóa một số rất ít các kí tự đặc biệt, UTF – 8 (8 – bit Unicode Transformation Format) là một trong những hệ thống định dạng chuyển đổi cho phép mã hóa kí tự với độ dài khác nhau (từ 1 tới 4 byte) dành cho Unicode.

Như vậy, hiểu một cách ngắn gọn, các bảng mã ASCII và Unicode quy định cách biểu diễn kí tự.

1. Sử dụng phụ lục Bảng mã ASCII mở rộng trang 165, hãy xác định mã nhị phân và mã thập phân của các kí tự S, G, K.

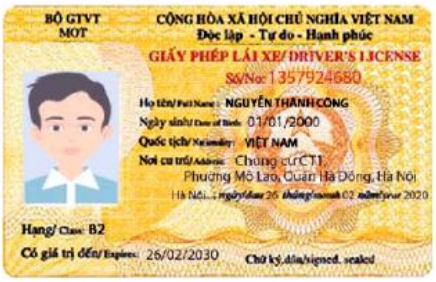
2. Trong bảng mã UNICODE, mỗi kí tự Tiếng Việt theo UTF – 8 được biểu diễn bao nhiêu byte?

A. 1 byte **B.** 2 byte **C.** 4 byte **D.** từ 1 đến 3 byte

Đáp án: D

1. Giấy phép lái xe có các thông tin nêu ở cột bên trái của bảng sau. Hãy ghép mỗi thông tin ở cột bên trái với kiểu dữ liệu thích hợp ở cột bên phải.

Thông tin	Kiểu dữ liệu
Ảnh	Số
Số	
Họ tên	Văn bản
Ngày sinh	Hình ảnh
Quốc tịch	Âm thanh
Nơi cư trú	



Đáp án:

Thông tin	Kiểu dữ liệu
Ảnh	Số
Số	
Họ tên	Văn bản
Ngày sinh	Hình ảnh
Quốc tịch	Âm thanh
Nơi cư trú	

2. Câu trả lời nào đúng cho câu hỏi "Tại sao cần xây dựng mã Unicode?"

A. Để đảm bảo bình đẳng cho mọi quốc gia trong ứng dụng tin học.

B. Bảng mã ASCII mã hóa mỗi kí tự bởi 1 byte. Giá thành thiết bị lưu trữ ngày càng rẻ nên không cần phải sử dụng các bộ kí tự mã hóa bởi 1 byte.

C. Dùng một bảng mã chung cho mọi quốc gia, giải quyết vấn đề thiếu vị trí cho bộ kí tự của một số quốc gia, đáp ứng nhu cầu dùng nhiều ngôn ngữ đồng thời trong một ứng dụng.

Đáp án: C.

4 Bài 4: Hệ nhị phân và số nguyên

Kĩ thuật ướm số

1. Em hãy đổi các số sau tử hệ thập phân sang hệ nhị phân.

a) 13 b) 155 c) 76

Đáp án:

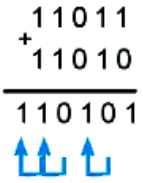
a) $13 = 8 + 4 + 0 + 1 \rightarrow 1101$

b) $155 = 128 + 27 = 128 + 16 + 8 + 2 + 1 \rightarrow 1001\ 1011$

c) $76 = 64 + 8 + 4 \rightarrow 100\ 1100$

2. Em hãy đổi các số sau từ hệ nhị phân sang hệ thập phân.

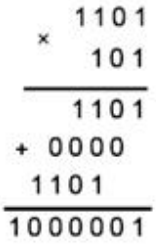
a) 110011 b) 10011011 c) 1001110



Hình 4.2. *Thực hiện phép cộng*

Bảng 4.1. *Bảng cộng và nhân trong hệ nhị phân*

x	y	x + y	x × y
0	0	0	0
0	1	1	0
1	0	1	0
1	1	10	1



Hình 4.3. *Thực hiện phép nhân*

Thực hiện tính toán trên máy tính luôn theo quy trình sau:



Hình 4.4. *Quy trình thực hiện phép tính trên máy tính*

1. Hãy thực hiện các phép tính sau đây theo quy trình Hình 4.4.

a) 125 + 17. b) 250 + 175. c) 75 + 112.

2. Em hãy thực hiện các phép tính sau đây theo quy trình Hình 4.4.

a) 15 × 6. b) 11 × 9. c) 125 × 4.

5 Bài 5: Dữ liệu logic

- Mệnh đề là một câu nói, một phép so sánh, một lời khẳng định. Mang trong mình tính đúng, sai. Một mệnh đề chỉ có thể đúng hoặc sai (1 trong 2 mà thôi!)

p	q	p AND q	p OR q	p XOR q	NOT p
1	1	1	1	0	0
1	0	0	1	1	0
0	1	0	1	1	1
0	0	0	0	0	1

Cho bảng 5.3 như sau. Phương án nào có kết quả sai?

Bảng 5.3. *Giá trị của biểu thức lôgic p AND NOT q*

Phương án	p	q	p AND NOT q
A.	0	1	0
B.	1	0	1
C.	0	0	1
D.	1	1	0

Đáp án:

Độ ưu tiêu của not cao hơn and và or nên not thực hiện trước:

- A 0*(not 1) = 0*0 = 0 khớp với 0 D
- B 1*(not 0) = 1*1 = 1 khớp với 1 D
- C 0*(not 0) = 0*1 = 0 không khớp với 1 → Đáp án Sai
- D 1*(not 1) = 1*0 = 0 khớp với 0 D

6 Bài 6: Dữ liệu âm thanh, hình ảnh

1. Khi số hóa âm thanh, chu kì lấy mẫu tăng thì lượng thông tin lưu trữ tăng hay giảm?

Đáp án:

Tăng, âm thanh sẽ hay và chân thực hơn.

2. Tốc độ bit 128 Kb/s (còn được viết là Kbps) nghĩa là gì?

Đáp án:

Dịch được 128 Kilo bit trên 1 giây.

1. Hình ảnh hiển thị trên màn hình máy tính sử dụng hệ màu nào?

A. Đỏ - Lam – Vàng (RBY)

B. Đỏ - Lục – Lam (RGB)

C. Xanh lơ – Hồng sẫm – Vàng (CMY)

D. Xanh lơ – Hồng sẫm – Vàng – Đen (CMYK)

Đáp án: B

7 Bài 8: Mạng máy tính

- LAN: cục bộ → nhỏ hẹp → căn phòng, căn hộ → cá nhân, doanh nghiệp quản lý.
- WAN: diện rộng → quốc gia → ISP quản lý.
- Internet: toàn thế giới → không có ai sở hữu.
- 3 loại dịch vụ đám mây:
- SaaS: phần mềm như 1 dịch vụ (office 365,…)
- PaaS: nên tảng như 1 dịch vụ (gg map,…)
- IaaS: hạ tầng như một dịch vụ (one drive, google drive,…)

8 Bài 9: An toàn không gian mạng

- Phần mềm độc hại là phần mềm viết ra với ý đồ xấu, gây ra các tác động không mông muốn.
- Virus và worm là các phần mềm độc hại có khả năng lây nhiễm; Trojan là phần mềm nội gián để ăn cắp thông tin và chiếm đoạt quyền trên máy.
- Để phòng ngừa phần mềm độc hại, không lấy từ trên mạng hoặc sao chép qua các thiết bị nhớ những phần mềm mà mình không biết rõ. Khi nhận được email hay tin nhắn có liên kết, nếu không rõ về nguồn gốc thì không nên mở.
- Hãy sử dụng các phần mềm chống phần mềm độc hại để bảo vệ máy tính.

9 Bài 11: Đạo đức văn hóa trong môi trường số

Những hành vi vi phạm về đạo đức, pháp luật và văn hóa khi sử dụng mạng:

- Đưa tin không phù hợp lên mạng.
- Công bố thông tin cá nhân không được phép.
- Phát tán thư điện tử, tin nhắn rác.
- Vi phạm bản quyền.
- Bắt nạt qua mạng.
- Ứng xử thiếu văn hóa.
- Khi đưa tin lên mạng, hãy xém xét nội dung các tin bài có vi phạm các quy định của pháp luật hay không. Đừng quên rằng, việc chia sẻ một tin vi phạm luật cũng là vi phạm luật.
- Ngay khi đưa tin không pháp luật, vẫn phải tính đến các hậu quả của nó khi nó vi phạm những chuẩn mực đạo đức.
- Quyền tác giả là quyền của tổ chức, cá nhân đối với tác phẩm do mình sáng tạo ra hoặc sở hữu. Khái niệm quyền tác giả và bản quyền không hoàn toàn tương đồng, tuy nhiên, trong thực tế chúng thường được dùng chung. Trong các văn bản pháp luật Việt Nam sử dụng thuật ngữ chính là quyền tác giả.
- Phần mềm và dữ liệu số đặc biệt dễ bị xâm phạm bản quyền do dễ sao chép, dễ phát tán.
- Việc vi phạm bản quyền là hành vi phạm pháp, làm tổn hại đến việc kinh doanh của các chủ sở hữu, ảnh hưởng xấu đến sự phát triển của những ngành tạo ra sản phẩm trí tuệ, trong đó có tin học.
- Nhà nước đã ban hành nhiều quy định xử lí các hành vi vi phạm bản quyền. Hãy tôn trọng bản quyền để phát triển các ngành sản phẩm trí tuệ , trong đó có tin học.

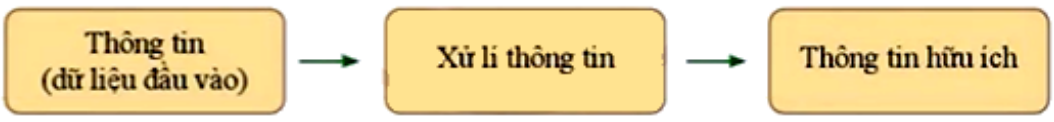
SÁCH CÁNH DIỀU

** Phân tích mục lục:*

- Những mục trọng tâm sách cánh diều:
- Tin học và xử lí thông tin
- Internet
- Đạo đức pháp luật trong môi trường số

1 Bài 1: Dữ liệu, thông tin

- Thông tin và dữ liệu



Hình 1. Rút ra thông tin từ dữ liệu

- Qui trình 3 bước:
- Thông tin được hiểu là dữ liệu đã qua xử lý (thông tin có ích)

- Dữ liệu được hiểu là dạng thô chưa được xử lí của thông tin.

Tin học: ngành khoa học nghiên cứu các phương pháp và quá trình tổ chức, lưu trữ, xử lí và truyền dẫn thông tin tự động bằng các phương tiện kỹ thuật, chủ yếu bằng máy tính.

Công nghệ thông tin: tập hợp các phương pháp khoa học, các phương tiện và công cụ kĩ thuật hiện đại (chủ yếu là kĩ thuật máy tính và viễn thông) nhằm tổ chức khai thác và sử dụng có hiệu quả các nguồn tài nguyên thông tin phong phú và tiềm năng trong mọi lĩnh vực hoạt động con người và xã hội.

✓ Thông tin có thể biểu diễn dưới các dạng khác nhau.

✓ Dữ liệu được thu thập và sử dụng để từ đó rút ra thông tin, từ dữ liệu đầu vào có thể rút ra nhiều thông tin khác nhau.

✓ Bài toán xử lí thông tin có đầu vào là những dữ liệu (nguồn thông tin), đầu ra là thông tin hữu ích.

✓ Các bước xử lí thông tin của máy tính gồm: nhận dữ liệu, xử lí dữ liệu, đưa ra kết quả.

Câu 1: Con người làm gì khi muốn lưu trữ hay trao đổi thông tin?

Đáp án:

Khi muốn lưu trữ hay trao đổi thông tin: chuyển thông tin thành các dữ liệu dưới nhiều dạng và hình thức khác nhau, rồi lưu trữ và trao đổi qua các hình thức khác nhau (chữ viết, dữ liệu số,…)

Câu 2: Em hãy cho biết các bước xử lí thông tin của máy tính hay một hệ thống xử lí thông tin nói chung.

Đáp án:

Các bước xử lí thông tin của máy tính hay một hệ thống xử lí thông tin nói chung:

Bước 1: Thu thập dữ liệu (từ các dữ liệu có sẵn).

Bước 2: Xử lí dữ liệu.

Bước 3: Lưu trữ thông tin.

Bước 4: Truyền đạt thông tin.

2 Máy tính và những thành tựu khoa học

- Xử lí tính toan cực nhanh
- Đơn vị lưu trữ dữ liệu
- Trong tin học, tốc độ tính toán của máy tính là số phép tính thực hiện được trong một giây, gọi tắt là flops (viết tắt của Floating – point Operations Per Second).

Cách viết	Cách đọc	Giá trị
B (Byte)	Bai	1 B = 8 bit
KB (Kilobyte)	Ki-lô-bai	1 024 B = 2^{10} B
MB (Megabyte)	Mê-ga-bai	1 024 KB = 2^{20} B
GB (Gigabyte)	Gi-ga-bai	1 024 MB = 2^{30} B
TB (Terabyte)	Tê-ra-bai	1 024 GB = 2^{40} B
PB (Petabyte)	Pê-ta-bai	1 024 TB = 2^{50} B
EB (Exabyte)	Êch-xa-bai	1 024 PB = 2^{60} B
ZB (Zettabyte)	Zet-ta-bai	1 024 EB = 2^{70} B
YB (Yottabyte)	I-ô-ta-bai	1 024 ZB = 2^{80} B

2 Máy tính và những thành tựu khoa học

Tóm tắt bài học

- Đơn vị đo lượng dữ liệu là byte (B) và các bội số 2^{10} (1 024) lần của byte, tuần tự là KB, MB, GB, TB, PB, EB, ZB, YB.
- Máy tính có tốc độ rất nhanh, lưu trữ lượng dữ liệu rất lớn, có thể tự động bắt đầu làm việc và làm việc liên tục trong thời gian dài, không nhầm lẫn.
- Internet, máy tìm kiếm, mạng xã hội, trí tuệ nhân tạo làm thay đổi xã hội loài người.

Bài 1: Em hãy nêu tên một số thiết số lữu trữ dữ liệu có dung lượng từ một Terabyte trở lên.

Đáp án:

Thiết bị số lưu trữ dữ liệu có dung lượng từ 1TB trở lên là ổ cứng HDD.

Bài 2: Em hãy cho biết máy tính có thể làm việc nhiều ngày không nghỉ hay không.

Đáp án:

Máy tính có thể làm việc nhiều ngày không nghỉ. Có nhiều lợi ích khi không tắt máy tính như: nhanh chóng, tiện lợi hơn, không tốn thời gian khởi động khi sử dụng luôn; máy tính sẽ luôn được cập nhật liên tục; luôn nắm quyền truy cập máy.

Bài 3: Em hãy nêu 4 tên viết tắt của đơn vị lưu trữ dữ liệu, theo thứ tự tăng dần.

Đáp án:

4 tên viết tắt của đơn vị lưu trữ dữ liệu, theo thứ tự tăng dần: B; KB; MB; GB.

Bài 1: Xem thông tin về cấu hình máy tính em đang xử dụng và cho biết:

1) Tốc độ của xử lí.

2) Dung lượng ở đĩa cứng

Đáp án:

Bước 1: Nhấn tổ hợp phím "Windows + R" để mở hộp thoại RUN, sau đó bạn nhập "dxdiag" và nhấn "OK", bạn nhấn "Yes" khi có thông báo xuất hiện.

ADVERTISING

Bước 2: Cửa sổ DirectX Diagnostic Tool hiện lên, bạn sẽ thấy những thông số về CPU, RAM, phiên bản Windows... ở tab System. Bạn chuyển sang tab Display để xem thông số card màn hình, dung lượng card.

Bài 2: Theo em, những thành tựu nào của ngành tin học là nổi bật nhất? Tại sao?

Đáp án:

Những thành tựu nào của của ngành tin học là nổi bật nhất: Máy tính điện tử có thể tính toán nhanh, có thể lưu trữ lượng dữ liệu khổng lồ, có khả năng làm việc tự động và chính xác. Trí tuệ nhân tạo hỗ trợ công việc và phục vụ đời sống cho con người.

Bài 1: Đơn vị đo tốc độ tính toán của máy tính là gì?

Đáp án:

Hertz (Hz) Là đơn vị dùng để đo tốc độ xử lý của CPU trong máy tính.

Bài 2: Với Internet, tin học đã có được những thành tựu nổi bật nhất.

Đáp án:

Với internet, tin học đã có những thành tựu lớn làm thay đổi cuộc sống của loài người. Chúng ta có thể thấy được Internet đã và đang chi phối hầu như mọi lĩnh vực, từ bác sĩ, kĩ sư, thầy giáo đến những nhân viên làm việc văn phòng. Internet thật sự đã hỗ trợ rất nhiều cho công việc trong hiện nay.

3 Bài 4: Tin học trong phát triển kinh tế xã hội

- Chuyển đổi số (Digital Transformation) là việc sử dụng dữ liệu và công nghệ số để thay đổi một cách tổng thể và toàn diện tất cả các khía cạnh của đời sống kinh tế - xã hội, tái định hình chúng ta sống, làm việc và liên hệ với nhau (Theo QĐTTg số 749 ngày 03/06//2020 về Chương trình chuyển đổi số Quốc gia).
- Công nghệ thông tin rất quan trọng trong quản trị tri thức, khai thác tri thức toàn cầu, tạo ra tri thức mới, sáng tạo và đổi mới để cạnh tranh hiểu quả.

4 Bài 5: Mạng máy tính với cuộc sống

- Tích cực:
  - Mở rộng phương thức học tập, nguồn tài liệu.
  - Mở rộng phương thức làm việc, tăng hiệu quả.
  - Nâng cao chất lượng cuộc sống.
- Tiêu cực:
  - Lười suy nghĩ, ít động não.
  - Nghiện Internet.
  - Bị tuyên truyền bởi những thông tin xấu, độc hại về tư tưởng.
  - Bị tiêm nhiễm thói quen xấu.

- Bị lừa đảo qua mạng.
- Bị bắt nạt qua mạng.

5 Bài 6: Điện toán đám mây và internet vạn vật

- LAN: cục bộ → nhỏ hẹp → căn phòng, căn hộ → cá nhân, doanh nghiệp quản lý.
- WAN: diện rộng → quốc gia → ISP quản lý.
- Internet: toàn thế giới → không có ai sở hữu.
- 3 loại dịch vụ đám mây:
- SaaS: phần mềm như 1 dịch vụ (office 365,…)
- PaaS: nên tảng như 1 dịch vụ (gg map,…)
- IaaS: hạ tầng như một dịch vụ (one drive, google drive,…)
- Nhà thông minh
- Giao thông thông minh
- Nông nghiệp thông minh
- Hiểu đơn giản là hệ thống hoạt động tự động từ việc lấy dữ liệu ngoài môi trường và vận hành theo những qui ước do con người lập trình.

IoT: hệ thống liên mạng bao gồm các phương tiện và vật dụng, các thiết bị thông minh. Các thiết bị đó được gắn các cảm biến, được cài đặt phần mềm chuyên dụng giúp chúng có thể tự động kết nối, thu thập và trao đổi dữ liệu trên cơ sở hạ tầng Internet mà không nhất thiết phải có sự tương tác trực tiếp giữa con người với con người hay con người với máy tính.

Bài 1: Em hãy tìm kiếm những thông tin về những công ty Việt Nam đang cung cấp dịch vụ Điện toán đám mây.

Đáp án:

Viettel Cloud: Được xây dựng với quy mô tài nguyên hơn 17.000 máy chủ có năng lực lưu trữ trên 30.000 Terabyte dữ liệu, Nền tảng này hiện đang cung cấp cho hơn 14.500 khách hàng trên toàn quốc, dưới dạng Public Cloud và Private Cloud. T

+ VNPT Cloud: Với tổng số 1.000 server có năng lực lưu trữ 10.000 Terabyte. VNPT Cloud hiện có khoảng 800 khách hàng tổ chức, doanh nghiệp đang sử dụng dịch vụ.

+ VNG Cloud: Với tổng 5.350 server có năng lực lưu trữ: 12.100 Terabyte. Hiện VNG Cloud có khoảng 650 doanh nghiệp đang sử dụng dịch vụ.

+ CMC Cloud: Gồm 278 server có năng lực lưu trữ 15.000 Terabyte. Nền tảng hiện có khoảng 6.000 khách hàng đang sử dụng dịch vụ.

Bài 2: Theo em, IoT đem lại lợi ích gì?

Đáp án: IoT giúp nâng cao hiệu quả công việc cho phép thu thập dữ liệu dùng dự đoán nhu cầu và làm ra sản phẩm phù hợp hơn, chất lượng hơn. Cung cấp lượng dữ liệu lớn, tăng tính kết nối, tối ưu sản phẩm, cung cấp dịch vụ tiện ích,…

Câu 1: Nếu mỗi cơ quan tự xây dựng hệ thống cung cấp dịch vụ ứng dụng công nghệ theo tin theo cách riêng thì có thể có dẫn tới hạn chế nào sau đây?

1) Nhân viên của cơ quan này không thể truy cập trang web của cơ quan khác.

2) Tốn kém về thời gian, chi phí xây dựng và bảo trì.

3) Lãng phí tài nguyên thiết bị số và đường truyền.

4) Các dịch vụ không tương thích với nhau, chẳng hạn các bảng biểu dữ liệu, báo cáo không thông nhất về khuôn dạng.

Đáp án: Cả 4 hạn chế trên.

Câu 2: Điện toán đám mây không thể cung cấp những dịch vụ nào trong các dịch vụ sau đây?

1) Dịch vụ ứng dụng lưu trữ.

2) Dịch vụ thư tín điện tử.

3) Dịch vụ bảo trì phần cứng và phần mềm tại gia đình.

4) Dịch vụ cung cấp máy chủ.

5) Dịch vụ cung cấp ứng dụng văn phòng.

Đáp án: 3) Dịch vụ bảo trì phần cứng và phần mềm tại gia đình.

6 Bài 8: Tuân thủ pháp luật trong môi trường số

- Bản quyền thông tin và sản phẩm số:

Quyền tác giả là quyền của tác giả với những sáng tạo tinh thần và văn hóa (gọi tắt là tác phẩm) của mình. Các sản phẩm số cũng được bảo vệ bởi quyền tác giả. Ví dụ, Luật sở hữu trí tuệ được áp dụng cho cả những xuất bản phẩm đã được số hóa (như bài viết, tranh ảnh, video, …) và các sản phẩm kí thuật số (như trang web, phần mềm, …)

Tóm tắt bài học

Cần có ý thức và hành động đảm bảo tính an toàn và hợp pháp khi chia sẻ thông tin trong môi trường số:

- Có những hiểu biết cơ bản về các quy định của pháp luật liên quan tới bản quyền, thông tin cá nhân và việc chia sẻ thông tin trong môi trường số.
- Tôn trọng bản quyền sản phẩm thông tin của người khác.
- Tôn trọng thông tin cá nhân của người khác.
- Thực hiện những biện pháp an ninh như sử dụng mật khẩu mạnh, phần mềm diệt virus.
- Không tuỳ tiện tiết lộ thông tin cá nhân của bản thân hay của người khác.
- Hạn chế đăng nhập trên máy tính lạ hoặc thông qua mạng không đáng tin cậy.