

NỘI DUNG ÔN TẬP KIỂM TRA TIN HỌC 11 - CUỐI KÌ II – NĂM HỌC 2021 - 2022

Câu 1: Cho biết **f1** là biến tệp văn bản và tệp **trai.txt** có chứa tọa độ của các trại mà thầy hiệu trưởng cần tới tham quan. Biết các tọa độ cách nhau bởi dấu khoảng cách và không chứa kí tự xuống dòng. Hãy cho biết ý nghĩa câu lệnh sau:

```
assign(f1, 'trai.txt'); reset(f1);  
readln(f1, x1, y1);
```

- A. Mở tệp f1 ra để ghi dữ liệu.
- B. Mở tệp f1 ra để đọc dữ liệu.
- C. Mở tệp f1 ra để ghi dữ liệu và ghi giá trị x1 và y1 vào tệp trai.txt.
- D. Mở tệp f1 ra để đọc dữ liệu và lấy 2 giá trị trong tệp trai.txt và gán cho biến x1, y1.

Câu 2: Sau khi thực hiện đoạn lệnh:

```
uses crt;  
var s1, s2: string;  
begin  
  clrscr;  
  s1 := 'TAT'; s2 := 'THANH';  
  if length(s1) < length(s2) then writeln(s1) else writeln(s2);  
  readln  
end.
```

thì trên màn hình hiển thị nội dung:

- A. TAT
- B. THANH
- C. Ket qua: TAT
- D. Ket qua: THANH

Câu 3: Sau khi thực hiện đoạn lệnh:

```
uses crt;  
var i: byte; s, kq: string;  
begin  
  clrscr;  
  s := ' 11 A 12 ';  
  kq := '';  
  for i := 1 to length(s) do  
    if s[i] <> ' ' then kq := kq + s[i];  
  writeln(kq);  
  readln  
end.
```

thì trên màn hình hiển thị nội dung:

- A. 11A12
- B. 11 A 12
- C. Ket qua: 11A12
- D. Ket qua: 11 A 12

Câu 4: Cho biết **tep1** là biến tệp văn bản, **a** là biến kiểu nguyên và tệp **dulieu.txt** có nội dung đang lưu trữ là: **321**. Hãy cho biết sau khi thực hiện đoạn lệnh sau:

```
assign(tep1, 'dulieu.txt'); reset(tep1);  
readln(tep1, a);  
write('Du lieu doc tu tep la: ', a);
```

thì trên màn hình hiển thị nội dung:

- A. Du lieu doc tu tep la: 321

B. 'Du lieu doc tu tep la: '321

C. Du lieu doc tu tep la: a

D. 'Du lieu doc tu tep la: ', a

Câu 5: Cho trước **var f1: text**; Hãy cho biết sau khi thực hiện đoạn lệnh sau:

```
a := 3; b := 7; assign(f1, 'ketqua.txt'); rewrite(f1);  
writeln(f1, 'Ket qua la: ', sqr(a+b));
```

thì tệp **ketqua.txt** chứa nội dung gì?

A. 3

B. 7

C. Ket qua la: 100

D. Ket qua la: 10

Câu 6: Cho biết **f1** là biến tệp văn bản và tệp **TRAI.txt** có chứa tọa độ của các trại mà thầy hiệu trưởng cần tới tham quan. Biết các tọa độ cách nhau bởi dấu khoảng cách và không chứa kí tự xuống dòng. Hãy cho biết ý nghĩa câu lệnh sau:

```
while not eof(f) do  
begin  
    read(f, x, y); d:=sqrt(x*x+y*y);  
    writeln('khoảng cách :', d:10:2);  
end;
```

A. Trong khi con trỏ chưa chỉ tới cuối dòng thì còn lấy 2 giá trị để gán vào 2 biến x và y sau đó tính và in khoảng cách ra màn hình.

B. Trong khi con trỏ chưa chỉ tới cuối dòng thì còn lấy 2 giá trị để gán vào 2 biến x và y sau đó tính và ghi khoảng cách vào tệp Trai.txt.

C. Trong khi con trỏ chưa chỉ tới cuối tệp thì còn lấy 2 giá trị để gán vào 2 biến x và y sau đó tính và in khoảng cách ra màn hình.

D. Trong khi con trỏ chưa chỉ tới cuối tệp thì còn lấy 2 giá trị để gán vào 2 biến x và y sau đó tính và ghi khoảng cách vào tệp Trai.txt.

Câu 7: Khi tiến hành **mở tệp ở chế độ ghi dữ liệu vào tệp** và **KHÔNG TÌM THẤY** tệp thì:

A. Tệp sẽ được tạo ra với nội dung rỗng.

B. Chương trình thông báo lỗi “không tìm thấy tệp”.

C. Chương trình bị đứng máy do lặp tìm kiếm tệp.

D. Chương trình sẽ tìm kiếm tên tệp khác gần giống để thay thế.

Câu 8: Khi tiến hành **mở tệp ở chế độ ghi dữ liệu vào tệp** và **TÌM THẤY** tệp thì:

A. Nội dung trong tệp sẽ bị xóa để chuẩn bị ghi dữ liệu mới vào tệp.

B. Nội dung trong tệp sẽ giữ nguyên và chuẩn bị ghi dữ liệu mới vào cuối tệp.

C. Nội dung trong tệp sẽ giữ nguyên và chuẩn bị ghi dữ liệu mới vào đầu tệp.

D. Cả ba đáp án đều sai.

Câu 9: Trong mặt phẳng hệ tọa độ Descartes vuông góc, cho 2 điểm $M(x_1, y_1)$ và $N(x_2, y_2)$. Hãy viết câu lệnh tính khoảng cách **d** từ điểm M đến N:

A. **d:= sqrt(sqr(x1-x2)+sqr(y1-y2));**

B. d:= sqrt(sqr(x1+ x2)-sqr(y1+y2));

C. d:= sqrt(sqr(x1-x2)+sqr(y1-y2));

D. d:= sqrt(sqr(x1+x2)-sqr(y1+y2));

Câu 10: Trong mặt phẳng hệ tọa độ Descartes vuông góc, cho điểm $M(x, y)$. Hãy viết câu lệnh tính khoảng cách d từ điểm M đến gốc tọa độ O :

- A. $d := \text{sqr}(x*x + y*y);$
- B. $d := \text{sqr}(x*x - y*y);$
- C. $d := \text{sqrt}(\text{sqr}(x) + \text{sqr}(y));$
- D. $d := \text{sqr}(\text{sqrt}(x) + \text{sqrt}(y));$
- A.restart(<biên tập>);

Câu 11: Hãy chọn các **thao tác ghi** trên tệp văn bản chứa dữ liệu là:

- A. Thông báo mở tệp để đọc=> Đọc dữ liệu trong tệp=> Đóng tệp=> Gán biến tệp với tên tệp
- B. Thông báo mở tệp để đọc=> Đọc dữ liệu trong tệp=> Gán biến tệp với tên tệp=> Đóng tệp
- C. Gán biến tệp với tên tệp=> Thông báo mở file để ghi dữ liệu mới=> Ghi dữ liệu mới=> Đóng tệp
- D. Gán biến tệp với tên tệp=> Thông báo mở file để ghi dữ liệu mới=> Đọc dữ liệu trong tệp=> Đóng tệp

Câu 12: Hãy chọn thứ tự hợp lý nhất khi thực hiện các **thao tác đọc** dữ liệu từ tệp:

- A. Mở tệp => Gán tên tệp với biến tệp => Đọc dữ liệu từ tệp => Đóng tệp.
- B. Mở tệp => Đọc dữ liệu từ tệp => Gán tên tệp với biến tệp => Đóng tệp.
- C. Gán tên tệp với biến tệp => Mở tệp => Đọc dữ liệu từ tệp => Đóng tệp.
- D. Gán tên tệp với biến tệp => Đọc dữ liệu từ tệp => Mở tệp => Đóng tệp.

Câu 13: Để khai báo **trực tiếp** biến mảng một chiều, ta sử dụng cú pháp:

- A. `var <tên mảng>: array[kiểu chỉ số] of <kiểu phần tử>`
- B. `var <tên biến mảng>: array[kiểu chỉ số] of <kiểu phần tử>;`
- C. `var <tên kiểu mảng>: array[kiểu chỉ số] of <kiểu phần tử>;`
- D. `var <tên biến mảng>: array[kiểu phần tử] of <kiểu chỉ số>;`

Câu 14: Để khai báo **gián tiếp** biến mảng một chiều, ta sử dụng cú pháp:

- A. `type <tên mảng> = array[kiểu chỉ số] of <kiểu phần tử>;`
`var <tên biến mảng>: <tên mảng>;`
- B. `type <tên biến mảng> = array[kiểu chỉ số] of <kiểu phần tử>;`
`var <tên mảng>: <tên biến mảng>;`
- C. `type <tên kiểu mảng> = array[kiểu chỉ số] of <kiểu phần tử>;`
`var <tên mảng>: <tên kiểu mảng>`
- D. `type <tên kiểu mảng> = array[kiểu chỉ số] of <kiểu phần tử>;`
`var <tên biến mảng>: <tên kiểu mảng>;`

Câu 15: Khai báo biến **DTB** để lưu trữ điểm trung bình môn tin học của 45 học sinh, ta sử dụng:

- A. `var DTB: array[0..44] of real;`
- B. `var DTB: array[0..44] of integer;`
- C. `var DTB: array[0..43] of real;`
- D. `var DTB: array[0..45] of integer;`

Câu 16: Khai báo biến **DTB** để lưu trữ điểm trung bình môn tin học của 35 học sinh, ta sử dụng:

- A. `type KieuDTB = array[0..34] of real; var DTB: KieuDTB;`
- B. `type KieuDTB = array[0..33] of real; var DTB: KieuDTB;`
- C. `type DTB = array[0..34] of real; var KieuDTB: DTB;`
- D. `type DTB = array[0..35] of real; var KieuDTB: DTB;`

Câu 17: Cho trước **var A: array[1..N] of real;** Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

```
for i:= 1 to N do  
begin
```

```
write('Nhap gia tri phan tu thu ', i, ': '); readln(A[i]);  
end;
```

A. Nhập dữ liệu cho mảng.

B. Đưa dữ liệu của mảng ra màn hình.

C. Thông báo nhập giá trị cho từng phần tử của mảng và chờ người dùng nhập vào.

D. Cả ba đáp án đều sai.

Câu 18: Cho trước **var A: array[1..N] of real;** Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

```
write('Day so vua nhap vao la: ');  
for i:= 1 to N do write(A[i]:4);
```

A. Hiện thị trên màn hình nội dung: “A[i]:4 “

B. Hiện thị trên màn hình nội dung: “Day so vua nhap vao la: “

C. Hiện thị trên màn hình nội dung: “Day so vua nhap vao la: A[i]:4 “

D. Cả ba đáp án đều sai.

Câu 19: Cho trước **var A: array[1..N] of longint;** Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

```
t:= A[1];  
for i:= 2 to N do  
    if A[i] > t then t:= A[i];
```

A. Tìm phần tử lớn nhất của mảng.

B. Tìm phần tử nhỏ nhất của mảng.

C. Tìm phần tử lớn nhất từ A[2] đến A[N].

D. Cả ba đáp án đều đúng.

Câu 20: Cho trước **var A: array[1..N] of byte;** Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

```
t:= A[1];  
for i:= 2 to N do  
    if A[i] < t then t:= A[i];
```

A. Tìm phần tử lớn nhất của mảng.

B. Tìm phần tử nhỏ nhất của mảng.

C. Tìm phần tử nhỏ nhất từ A[2] đến A[N].

D. Cả ba đáp án đều đúng.

Câu 21: Cho trước **var B: array[1..N] of real;** Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

```
tong:= 0;  
for i:= 1 to N do  
    if B[i] mod 2 = 0 then tong:= tong + B[i];
```

A. Gán giá trị 0 cho biến *tong*.

B. Tính tổng giá trị của các phần tử ở trong mảng.

C. Tính tổng giá trị của các phần tử là số lẻ ở trong mảng.

D. Tính tổng giá trị của các phần tử là số chẵn ở trong mảng.

Câu 22: Cho trước **var B: array[1..N] of real;** Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

```
tong:= 0;  
for i:= 1 to N do  
    if B[i] mod 2 <> 0 then tong:= tong + B[i];
```

A. Gán giá trị 0 cho biến *tong*.

B. Tính tổng giá trị của các phần tử ở trong mảng.

C. Tính tổng giá trị của các phần tử là số lẻ ở trong mảng.

D. Tính tổng giá trị của các phần tử là số chẵn ở trong mảng.

Câu 23: Cho trước **var A: array[1..50] of integer;** Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

```
for i:= 1 to 50 do A[i]:= random(301) - random(301);
```

- A. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 50 số nguyên;
- B. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 50 số nguyên, mỗi số có giá trị tuyệt đối không vượt quá 50.
- C. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 50 số nguyên, mỗi số có giá trị tuyệt đối không vượt quá 300.**
- D. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 50 số nguyên, mỗi số có giá trị tuyệt đối không vượt quá 301.

Câu 24: Cho trước **var A: array[1..99] of integer;** Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

```
for i:= 99 downto 1 do A[i]:= random(201) - random(201);
```

- A. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 99 số nguyên;
- B. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 99 số nguyên, mỗi số có giá trị tuyệt đối không vượt quá 99.
- C. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 99 số nguyên, mỗi số có giá trị tuyệt đối không vượt quá 200.**
- D. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 99 số nguyên, mỗi số có giá trị tuyệt đối không vượt quá 201.

Câu 25: Cho **s1 := 'EF'; s2 := 'abcEfGfEF';** khi đó biểu thức **pos(s1, s2)** sẽ có giá trị là:

- A. 7**
- B. 8
- C. 45
- D. 78

Câu 26: Cho **s1 := 'abH'; s2 := 'abcEFfGfEF';** khi đó biểu thức **pos(s1, s2)** sẽ có giá trị là:

- A. 0**
- B. 1
- C. 12
- D. Báo lỗi.

Câu 27: Nếu hàm **eof(<tên biến tệp>)** cho giá trị bằng true thì con trỏ tệp nằm ở vị trí:

- A. Đầu dòng.
- B. Đầu tệp.
- C. Cuối dòng.
- D. Cuối tệp.**

Câu 28: Nếu hàm **eofln(<tên biến tệp>)** cho giá trị bằng true thì con trỏ tệp nằm ở vị trí:

- A. Đầu dòng.
- B. Đầu tệp.
- C. Cuối dòng.**
- D. Cuối tệp.

Câu 29: Cho trước **var B: array[1..N] of real;** Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

```
tong:= 0;  
for i:= 1 to N do  
    if B[i] > 0 then tong:= tong + B[i];
```

- A. Gán giá trị 0 cho biến *tong*.
- B. Tính tổng giá trị của các phần tử ở trong mảng.
- C. Tính tổng giá trị của các phần tử lớn hơn 0 ở trong mảng.**
- D. Tính tổng giá trị của các phần tử nhỏ hơn 0 ở trong mảng.

Câu 30: Cho trước **var B: array[1..N] of real;** Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

```
tong:= 0;  
for i:= 1 to N do  
    if B[i] < 0 then tong:= tong + B[i];
```

- A. Gán giá trị 0 cho biến *tong*.
- B. Tính tổng giá trị của các phần tử ở trong mảng.
- C. Tính tổng giá trị của các phần tử lớn hơn 0 ở trong mảng.
- D. Tính tổng giá trị của các phần tử nhỏ hơn 0 ở trong mảng.**

Câu 31: Cho trước `s := '10 ki tu'`; khi đó biểu thức `Length(s)` sẽ có giá trị là:

- A. 6
- B. 8**
- C. 9
- D. 10

Câu 32: Kết quả của biểu thức `Length('Bay muoi ba')` là:

- A. Bay muoi ba
- B. 'Bay muoi ba'
- C. 73
- D. 11**

Câu 33: Để tham chiếu tới phần tử của mảng, ta sử dụng cú pháp:

- A. Tên biến mảng[chỉ số phần tử]**
- B. Tên biến mảng[kiểu phần tử]
- C. Tên biến mảng[kiểu chỉ số]
- D. Tên biến mảng[kiểu mảng]

Câu 34: Để tham chiếu tới phần tử của xâu ta sử dụng cú pháp:

- A. Tên biến xâu[chỉ số xâu]
- B. Tên biến xâu[chỉ số phần tử]**
- C. Tên biến xâu[kiểu số xâu]
- D. Tên biến xâu[kiểu phần tử]

Câu 35: Cho khai báo `var hoten: string[30]`; để tham chiếu tới phần tử thứ 11 của biến xâu `hoten` ta sử dụng:

- A. hoten
- B. hoten[10]
- C. hoten11
- D. hoten[11]**

Câu 36: Cho `var A: array[1..99] of integer`; để tham chiếu tới phần tử thứ 40 của biến mảng A, ta sử dụng:

- A. A40
- B. A[40]**
- C. A[1..40]
- D. A[1..99]

Câu 37: Thủ tục `randomize` dùng để làm gì?

- A. Khởi tạo cơ chế sinh số ngẫu nhiên.
- B. Cho giá trị là số nguyên ngẫu nhiên trong đoạn từ 0 đến n-1.
- C. Khởi tạo cơ chế sinh số ngẫu nhiên. Sử dụng thủ tục này trước khi dùng hàm `random(n)`.**
- D. Cả ba đáp án đều sai.

Câu 38: Hàm chuẩn cho giá trị là số nguyên ngẫu nhiên trong đoạn từ 0 đến n-1 là:

- A. round(n)
- B. readln(n)
- C. random(n)**

D.randomize(n)

Câu 39: Cho trước **var f1: text**; Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

```
assign(f1, 'xuat.txt'); rewrite(f1);
```

- A. Gắn tên tệp cho biến tệp và mở tệp ở chế độ ghi dữ liệu vào tệp.
- B. Gắn tên tệp cho biến tệp và mở tệp ở chế độ đọc dữ liệu từ tệp.
- C. Gắn tên tệp cho biến tệp và ghi dữ liệu vào tệp.
- D. Gắn tên tệp cho biến tệp và đọc dữ liệu từ tệp.

Câu 40: Cho trước **var f2: text**; Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

```
assign(f2, 'nhap.txt'); reset(f2);
```

- A. Gắn tên tệp cho biến tệp và mở tệp ở chế độ ghi dữ liệu vào tệp.
- B. Gắn tên tệp cho biến tệp và mở tệp ở chế độ đọc dữ liệu từ tệp.
- C. Gắn tên tệp cho biến tệp và ghi dữ liệu vào tệp.
- D. Gắn tên tệp cho biến tệp và đọc dữ liệu từ tệp.

Câu 41: Cho trước **var f2: text**; Để mở tệp **ketqua.txt** ở chế độ ghi dữ liệu, ta dùng đoạn lệnh:

- A. **assign(f2, 'ketqua.txt'); rewrite(f2);**
- B. assign(f2, 'ketqua.txt'); reset(f2);
- C. rewrite(f2); assign(f2, 'ketqua.txt');
- D. reset(f2); assign(f2, 'ketqua.txt');

Câu 42: Cho trước **var f2: text**; Để mở tệp **dulieu.txt** ở chế độ đọc dữ liệu, ta dùng đoạn lệnh:

- A. assign(f2, 'dulieu.txt'); rewrite(f2);
- B. **assign(f2, 'dulieu.txt'); reset(f2);**
- C. rewrite(f2); assign(f2, 'dulieu.txt');
- D. reset(f2); assign(f2, 'dulieu.txt');

Câu 43: Sau khi thực hiện các lệnh **st := 'Computer Hoang Long'**; **delete(st, 9, 6)**; thì biến **st** sẽ lưu trữ giá trị:

- A. 'ComputerLong'
- B. **'Computer Long'**
- C. 'CompuLong'
- D. 'Compu Long'

Câu 44: Cho trước **st := 'Computer Hoang Long'**; Hãy chọn tham số thích hợp cho thủ tục **delete(st, __, __)**; để khi thực hiện, biến **st** sẽ có giá trị là **'Hoang Long'**:

- A. 1, 8
- B. 8, 1
- C. **1, 9**
- D. 9, 1

Câu 45: Sau khi thực hiện các lệnh **hoten := 'Dao Mai'**; **insert('Hoa ', hoten, 5)**; thì biến **hoten** sẽ lưu trữ giá trị:

- A. 'DaoHoaMai'
- B. 'Dao HoaMai'
- C. **'Dao Hoa Mai'**
- D. 'DaoHoa Mai'

Câu 46: Cho trước `ht:= 'Tran Hung'`; Hãy chọn tham số thích hợp cho thủ tục `insert(____,ht,____)`; để khi thực hiện, biến `ht` sẽ nhận giá trị `'Tran Thanh Hung'`:

- A. 'Thanh', 5
- B. 'Thanh ', 6**
- C. ' Thanh ', 5
- D. ' Thanh ', 6

Câu 47: Cho trước `mahocsinh := '11A12.34'`; thì biểu thức `copy(mahocsinh, 1, 5)` có kết quả:

- A. '0'
- B. '11A12'**
- C. '12.34'
- D. '11A12.34'

Câu 48: Cho trước `hoten := 'Nguyen Ngoc Thi'`; Hãy chọn tham số thích hợp cho biểu thức `copy(____,____,____)` để khi thực hiện kết quả sẽ là `'Ngoc'`:

- A.hoten, 8, 4**
- B.hoten, 4, 8
- C. 8, 4, hoten
- D.4, 8, hoten

Câu 49: Cho trước `var A: array[1..10] of integer`; Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?
`for i:= 1 to 10 do A[i]:= random(100);`

- A. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 10 số nguyên;
- B. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 10 số nguyên, mỗi số có giá trị trong đoạn từ 0 đến 99.**
- C. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 10 số nguyên, mỗi số có giá trị tuyệt đối không vượt quá 99.
- D. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 10 số nguyên, mỗi số có giá trị tuyệt đối không vượt quá 100.

Câu 50: Để khai báo biến kiểu `xâu`, ta sử dụng cú pháp:

- A. `var <tên biến>: string`
- B. `var <tên biến>: string[255];`
- C. `var <tên biến>: string[độ dài của xâu];`
- D. `var <tên biến>: string[độ dài lớn nhất của xâu];`**

Câu 51: Cho khai báo `var b: string`; để khởi tạo `xâu rỗng` cho biến `b` ta sử dụng lệnh:

- A. `b := '';`**
- B. `b := ' ';`
- C. `b := 0;`
- D. `b := '0';`

Câu 52: Cho trước khai báo `var hoten: string[30]`; và 2 phép gán `ho := 'Nguyen '`; `ten := 'Tung'`; để gán giá trị `'Nguyen Thanh Tung'` cho biến `hoten`, ta dùng lệnh:

- A. `hoten := ho + ten;`
- B. `hoten := ho + 'Thanh' + ten;`
- C. `hoten := ho + 'Thanh ' + ten;`**
- D. `hoten := ho + ' Thanh ' + ten;`

Câu 53: Thủ tục `delete(st, vt, n)` có công dụng:

- A. Xóa `n` ký tự.
- B. Xóa `n` ký tự của biến `xâu st`.
- C. Xóa `n` ký tự của biến `xâu st` bắt đầu từ vị trí `vt`.**
- D. Tất cả đáp án A, B và C đều sai.

Câu 54: Hàm **copy(S, vt, N)** có công dụng:

- A. Tạo xâu gồm N kí tự liên tiếp.
- B. Tạo xâu gồm N kí tự liên tiếp bắt đầu từ vị trí vt .
- C. Tạo xâu gồm N kí tự liên tiếp bắt đầu từ vị trí vt của xâu S .
- D. Cả ba đáp án đều sai.

Câu 55: Cho trước **ch := 'd'**; khi đó kết quả của biểu thức **upcase(ch)** là:

- A. 'D'
- B. "D"
- C. 'd'
- D. "d"

Câu 56: Dữ liệu thuộc kiểu dữ liệu nào sau đây được lưu trữ ở bộ nhớ ngoài (đĩa từ, CD,...) và không bị mất khi tắt nguồn điện?

- A. Kiểu dữ liệu chuẩn.
- B. Kiểu dữ liệu tệp.
- C. Kiểu dữ liệu có cấu trúc.
- D. Cả ba đáp án đều đúng.

Câu 57: Loại tệp nào sau đây được phân loại theo cách tổ chức dữ liệu?

- A. Tệp văn bản, tệp có cấu trúc.
- B. Tệp có cấu trúc, tệp truy cập tuần tự.
- C. Tệp truy cập tuần tự, tệp truy cập trực tiếp.
- D. Tệp truy cập trực tiếp, tệp văn bản.

Câu 58: Hãy chọn phương án ghép đúng. Tệp truy cập tuần tự:

- A. Cho phép truy cập đến một dữ liệu nào đó trong tệp chỉ bằng cách bắt đầu từ đầu tệp và đi qua lần lượt tất cả các dữ liệu trước nó.
- B. Cho phép tham chiếu đến dữ liệu cần truy cập bằng cách xác định trực tiếp vị trí của dữ liệu đó.
- C. Là tệp mà các phần tử của nó được tổ chức theo một cấu trúc nhất định.
- D. Là tệp mà dữ liệu được ghi dưới dạng các ký tự theo mã ASCII.

Câu 59: Để có thể thao tác với tệp dữ liệu trên đĩa thông qua biến tệp cho trước thì bước đầu tiên chúng ta phải làm gì?

- A. Gắn tên tệp cho biến tệp.
- B. Mở tệp để ghi dữ liệu vào tệp.
- C. Mở tệp để đọc dữ liệu từ tệp.
- D. Đóng tệp.

Câu 60: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, cú pháp để gắn tên tệp cho biến tệp là:

- A. <biến tệp>:= <tên tệp>;
- B. <tên tệp>:= <biến tệp>;
- C. assign(<biến tệp>, <tên tệp>);
- D. assign(<tên tệp>, <biến tệp>);

Câu 61: Trong một chương trình Pascal, sau khi đã đóng tệp bằng thủ tục đóng tệp thì có thể mở lại tệp đó hay không?

- A. Không được phép mở lại.
- B. Được phép mở lại 1 lần duy nhất.
- C. Được phép mở lại vô số lần tùy ý.

D. Cần phải gắn lại tên tệp cho biến tệp trước khi mở.

Câu 62: Cho trước **var f1, f2: text; assign(f1, 'nhap.txt'); assign(f2, 'xuat.txt');** Để đóng 2 tệp **nhap.txt** và **xuat.txt** ta dùng đoạn lệnh:

A. `close('nhap.txt');` `close('xuat.txt');`

B. `close('nhap.txt', 'xuat.txt');`

C. `close(f1); close(f2);`

D. `close(f1, f2);`

Câu 63: Cho khai báo:

```
type KieuMangSoThuc = array[0..100] of real;
```

```
var MangSoThuc: KieuMangSoThuc;
```

để tham chiếu tới phần tử thứ **49** của biến mảng **MangSoThuc**, ta sử dụng:

A. `MangSoThuc[48]`

B. `MangSoThuc[49]`

C. `KieuMangSoThuc[48]`

D. `KieuMangSoThuc[49]`

Câu 64: Để **khai báo biến xâu**, ta cần phải có các thông tin gì?

A. Tên biến xâu.

B. Độ dài lớn nhất của xâu.

C. Tên biến xâu và độ dài lớn nhất của xâu.

D. Cả ba đáp án đều sai.

Câu 65: Cho khai báo **var chugiai: string;** Hãy cho biết độ dài lớn nhất của xâu **chugiai** là:

A. 255

B. 525

C. 552

D. 555

Câu 66: Cho trước khai báo **var hoten: string[30];** và 2 phép gán **ho := 'Tran'; ten := 'Ti';** để gán giá trị **'Tran Quang Ti'** cho biến **hoten**, ta dùng lệnh:

A. `hoten := ho + ten;`

B. `hoten := ho + 'Quang' + ten;`

C. `hoten := ho + 'Quang' + ten;`

D. `hoten := ho + "Quang" + ten;`

Câu 67: Cho **xâu A := 'Tin hoc';** và **xâu B := 'Tin hoc 11';** khi đó:

A. `xâu A < xâu B`

B. `xâu A > xâu B`

C. `xâu A >= xâu B`

D. `xâu A = xâu B`

Câu 68: Thủ tục **insert(s1, s2, vt)** có công dụng:

A. Chèn xâu **s1**.

B. Chèn xâu **s1** vào xâu **s2**.

C. Chèn xâu **s1 vào xâu **s2** bắt đầu ở vị trí **vt**.**

D. Cả ba đáp án đều sai.

Câu 69: Hàm **pos(s1, s2)** có công dụng:

A. Cho vị trí xuất hiện của xâu **s1** trong xâu **s2**.

B. Cho vị trí xuất hiện của xâu **s2** trong xâu **s1**.

C. Cho vị trí xuất hiện đầu tiên của xâu s1 trong xâu s2.

D. Cho vị trí xuất hiện đầu tiên của xâu s2 trong xâu s1.

Câu 70: Dữ liệu kiểu tệp:

A. Được lưu trữ trên ROM.

B. Được lưu trữ trên RAM.

C. Chỉ được lưu trữ trên đĩa cứng.

D. Được lưu trữ trên bộ nhớ ngoài.

Câu 71: Lượng dữ liệu lưu trữ trên tệp có kích thước như thế nào?

A. Tối đa 1byte

B. Tối đa 128MB

C. Tối đa 1GB

D. Có thể rất lớn, chỉ phụ thuộc vào dung lượng đĩa.

Câu 72: Hãy chọn phương án ghép đúng. Tệp văn bản:

A. Cho phép truy cập đến một dữ liệu nào đó trong tệp chỉ bằng cách bắt đầu từ đầu tệp và đi qua lần lượt tất cả các dữ liệu trước nó.

B. Cho phép tham chiếu đến dữ liệu cần truy cập bằng cách xác định trực tiếp vị trí của dữ liệu đó.

C. Là tệp mà các phần tử của nó được tổ chức theo một cấu trúc nhất định.

D. Là tệp mà dữ liệu được ghi dưới dạng các ký tự theo mã ASCII.

Câu 73: Loại tệp nào sau đây được phân loại theo cách thức truy cập?

A. Tệp văn bản, tệp có cấu trúc.

B. Tệp có cấu trúc, tệp truy cập tuần tự.

C. Tệp truy cập tuần tự, tệp truy cập trực tiếp.

D. Tệp truy cập trực tiếp, tệp văn bản.

Câu 74: Để khai báo 2 biến tệp văn bản **tep1**, **tep2** ta sử dụng lệnh:

A. var tep1, tep2 : txt;

B. var tep1, tep2 : text;

C. var tep 1, tep 2 : txt;

D. var tep 1, tep 2 : text;

Câu 75: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, cú pháp để mở tệp ở chế độ ghi dữ liệu vào tệp là:

A. repeat(<biến tệp>);

B. reset(<biến tệp>);

C. restart(<biến tệp>);

D. rewrite(<biến tệp>);

Câu 76: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, sau khi làm việc với tệp cần phải đóng tệp. Cú pháp để đóng tệp là:

A. close(<tên tệp>);

B. close(<biến tệp>);

C. close;

D. close all;

Câu 77: Mảng một chiều là:

A. Dãy hữu hạn các phần tử cùng kiểu. Mảng được đặt tên và mỗi phần tử của nó có một chỉ số.

B. Dãy hữu hạn các phần tử cùng kiểu. Mảng không được đặt tên và mỗi phần tử của nó có một chỉ số.

- C. Dây hữu hạn các phần tử khác kiểu. Mảng được đặt tên và mỗi phần tử của nó có một chỉ số.
D. Dây vô hạn các phần tử cùng kiểu. Mảng được đặt tên và mỗi phần tử của nó có một chỉ số.
Câu 78: Xâu là dãy các kí tự trong bộ mã _____, mỗi kí tự được gọi là một phần tử của xâu. Số lượng kí tự trong một xâu được gọi là độ dài xâu. Xâu có độ dài bằng 0 gọi là xâu rỗng.

A. ACSI
B. ASCI
C. ACSII
D. ASCII

Câu 79: Khai báo biến **ten** để lưu trữ tên của một học sinh (biết độ dài tên không quá 6 kí tự):

A. var ten: string
B. var ten: string6;
C. var ten: string[6]
D. var ten: string[6];

Câu 80: Cho trước **hoten := 'Nguyen Le Huyen'**; thì phần tử nào của xâu **hoten** có giá trị là '**g**':

A. hoten
B. hoten2
C. hoten[1]
D. hoten[2]

Câu 81: Cho xâu **A := '114115'**; và xâu **B := '113115114116'**; khi đó:

A. xâu A > xâu B
B. xâu A < xâu B
C. xâu A <= xâu B
D. xâu A = xâu B

Câu 82: Hàm **Length(s)** có công dụng:

A. Cho giá trị số.
B. Cho giá trị xâu.
C. Cho giá trị kí tự.
D. Cho giá trị là độ dài xâu s.

Câu 83: Hàm **upcase(ch)** có công dụng:

A. Cho chữ cái in hoa.
B. Cho chữ cái in thường.
C. Cho chữ cái in hoa ứng với chữ cái trong ch.
D. Cho chữ cái in thường ứng với chữ cái trong ch.

Câu 84: Xâu đối xứng còn được gọi là:

A. xâu palin.
B. xâu drome.
C. xâu palindrome.
D. Cả ba đáp án đều sai.

Câu 85: Phát biểu nào sau đây là đúng?

A. Số lượng phần tử của tệp là cố định.
B. Kích thước tệp có thể rất lớn.
C. Dữ liệu một tệp được lưu trữ trên đĩa thành một vùng dữ liệu liên tục.
D. Tệp lưu trữ lâu dài trên đĩa, không thể xóa tệp trên đĩa.

Câu 86: Phân loại tệp theo tiêu chí gì?

- A. Theo tệp văn bản hoặc tệp có cấu trúc.
- B. Theo cách tổ chức dữ liệu hoặc cách thức truy cập.**
- C. Theo tệp truy cập tuần tự hoặc tệp truy cập trực tiếp.
- D. Cả ba đáp án đều đúng.

Câu 87: Hãy chọn phương án ghép đúng. Tệp truy cập trực tiếp:

- A. Cho phép truy cập đến một dữ liệu nào đó trong tệp chỉ bằng cách bắt đầu từ đầu tệp và đi qua lần lượt tất cả các dữ liệu trước nó.
- B. Cho phép tham chiếu đến dữ liệu cần truy cập bằng cách xác định trực tiếp vị trí của dữ liệu đó.**
- C. Là tệp mà các phần tử của nó được tổ chức theo một cấu trúc nhất định.
- D. Là tệp mà dữ liệu được ghi dưới dạng các ký tự theo mã ASCII.

Câu 88: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, cú pháp để **khai báo biến tệp văn bản** là:

- A. var <tên tệp>: txt;
- B. var <tên tệp>: text;
- C. var <tên biến tệp>: txt;
- D. var <tên biến tệp>: text;**

Câu 89: Để gán tên tệp **nhap.txt** trong ổ đĩa **D** cho biến tệp **f1** ta dùng lệnh:

- A. f1 := nhap.txt;
- B. f1 := 'D:\nhap.txt';
- C. assign(f1, nhap.txt);
- D. assign(f1, 'D:\nhap.txt');**

Câu 90: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, cú pháp để **mở tệp ở chế độ đọc dữ liệu từ tệp** là:

- A. repeat(<biến tệp>);
- B. reset(<biến tệp>);**
- C. restart(<biến tệp>);
- D. rewrite(<biến tệp>);