

ÔN TẬP CUỐI HK1-K11

Hãy chọn phương án ghép phù hợp nhất. Ngôn ngữ lập trình là gì:

Phương tiện để soạn thảo văn bản trong đó có chương trình

Ngôn ngữ Pascal hoặc C

Phương tiện diễn đạt thuật toán để máy tính thực hiện công việc

Phương tiện diễn đạt thuật toán

Phát biểu nào sau đây chắc chắn sai?

Để giải bài toán bằng máy tính phải viết chương trình mô tả thuật toán giải bài toán đó

Mọi người sử dụng máy tính đều phải biết lập chương trình

Máy tính điện tử có thể chạy các chương trình

Một bài toán có thể có nhiều thuật toán để giải

Hãy chọn phương án ghép đúng. Ngôn ngữ máy là

Bất cứ ngôn ngữ lập trình nào mà có thể diễn đạt thuật toán để giao cho máy tính thực hiện

Ngôn ngữ để viết các chương trình mà mỗi chương trình là một dãy lệnh máy trong hệ nhị phân

Các ngôn ngữ mà chương trình viết trên chúng sau khi dịch ra hệ nhị phân thì máy có thể chạy được

Diễn đạt thuật toán để có thể giao cho máy tính thực hiện

Phát biểu nào dưới đây là sai khi nói về biên dịch và thông dịch?

Chương trình dịch của ngôn ngữ lập trình bậc cao gọi là biên dịch còn thông dịch là chương trình dịch dùng với hợp ngữ

Một ngôn ngữ lập trình có thể có cả chương trình thông dịch và chương trình biên dịch

Thông dịch lần lượt dịch và thực hiện từng câu lệnh còn biên dịch phải dịch trước toàn bộ chương trình sang mã nhị phân thì mới có thể thực hiện được

Biên dịch và thông dịch đều kiểm tra tính đúng đắn của câu lệnh

Chương trình dịch có chức năng :

Dịch các câu lệnh viết bằng ngôn ngữ bậc cao ra ngôn ngữ máy.

Dịch các câu lệnh viết bằng ngôn ngữ bậc cao hoặc bậc thấp ra ngôn ngữ máy.

Không có khả năng kiểm tra lỗi cú pháp

A đúng và B đúng

Phát biểu nào dưới đây là đúng

Ngữ nghĩa trong ngôn ngữ lập trình phụ thuộc nhiều vào ý muốn của người lập trình tạo ra

Mỗi ngôn ngữ lập trình đều có 3 thành phần là bảng chữ cái, cú pháp và ngữ nghĩa, nên việc khai báo kiểu dữ liệu, hằng, biến,... được áp dụng chung như nhau cho mọi ngôn ngữ lập trình

Cú pháp của một ngôn ngữ lập trình là bộ quy tắc cho phép người lập trình viết chương trình trên ngôn ngữ đó

Các ngôn ngữ lập trình đều có chung một bộ chữ cái

Phát biểu nào dưới đây là hợp lý nhất khi nói về biến?

Biến là đại lượng nhận giá trị trước khi chương trình thực hiện

Biến là đại lượng được đặt tên và có giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình

Biến có thể lưu trữ nhiều loại giá trị khác nhau

Biến có thể đặt hoặc không đặt tên gọi

Trong tin học, hằng là đại lượng

Có giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình

Có giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình

Được đặt tên

Có thể thay đổi giá trị hoặc không thay đổi giá trị tùy thuộc vào bài toán

Phát biểu nào dưới đây là hợp lí nhất khi nói về tên?

Tên gọi là đại lượng nhận giá trị trước khi chương trình thực hiện

Tên gọi là đại lượng được đặt tên và có giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình

Tên gọi có thể lưu trữ nhiều loại giá trị khác nhau

Tên gọi do người lập trình tự đặt theo quy tắc do từng ngôn ngữ lập trình xác định

Các thành phần của ngôn ngữ lập trình là

Chương trình thông dịch và chương trình biên dịch

Chương trình dịch, bảng chữ cái, cú pháp, ngữ nghĩa

Bảng chữ cái, cú pháp, ngữ nghĩa

Tên dành riêng, tên chuẩn và tên do người lập trình định nghĩa

Khái niệm nào sau đây là đúng về tên dành riêng

Tên dành riêng là tên do người lập trình đặt

Tên dành riêng là tên đã được ngôn ngữ lập trình qui định dùng với ý nghĩa riêng xác định, không được sử dụng với ý nghĩa khác

Tên dành riêng là tên đã được ngôn ngữ lập trình qui định dùng với ý nghĩa riêng xác định, có thể được định nghĩa lại

Tên dành riêng là các hằng hay biến

Khai báo nào sau đây là đúng về tên chuẩn?

Tên chuẩn là tên do người lập trình đặt

Tên chuẩn là tên đã được ngôn ngữ lập trình qui định dùng với ý nghĩa riêng xác định, không được sử dụng với ý nghĩa khác

Tên chuẩn là tên đã được ngôn ngữ lập trình qui định dùng với ý nghĩa riêng xác định, có thể được định nghĩa lại

Tên chuẩn là các hằng hay biến

Từ khóa USES dùng để:

Khai báo tên chương trình

Khai báo hằng

Khai báo biến

Khai báo thư viện

Khai báo hằng nào là đúng trong các khai báo sau:

Const A : 50;

CONst A=100;

Const : A=100;

Tất cả đều sai

Phần thân chương trình bắt đầu bằngvà kết thúc bằng ...?

BEGIN...END.

BEGIN...END
BEGIN...END,
BEGIN...END;

Xét chương trình Pascal dưới đây: PROGRAM vi_du; BEGIN Writeln ('Xin chao cac ban'); Writeln('Moi cac ban lam quen voi Pascal'); END. Chọn phát biểu sai?

Khai báo tên chương trình là vi_du

Khai báo tên chương trình là vi_du

Thân chương trình có hai câu lệnh

Chương trình không có khai báo hằng

Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, giả sử $x := a/b$; thì x phải khai báo kiểu dữ liệu nào?

Longint

integer

word

real

Biến X nhận giá trị là 0.7. Khai báo nào sau đây là đúng?

var X: Boolean;

var X: real;

var X: char;

A và B đúng

Khai báo nào sau đây đúng?

Var x, y: Integer;

Var x, y= Integer;

Var x, y Of Integer;

Var x, y := Integer;

Danh sách các biến là một hoặc nhiều tên biến, các tên biến được viết cách nhau bởi:

Dấu chấm phẩy (;)

Dấu phẩy (,)

Dấu chấm (.)

Dấu hai chấm (:)

Trong Pascal, cú pháp để khai báo biến là:

Var < Danh sách biến > = < Kiểu dữ liệu >;

Var < Danh sách biến > : < Kiểu dữ liệu >;

< Danh sách biến > : < Kiểu dữ liệu >;

Var < Danh sách biến >;

Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, từ khóa Var dùng để:

Khai báo hằng

Khai báo thư viện

Khai báo biến

Khai báo tên chương trình

Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, hằng và biến khác nhau cơ bản như thế nào?

Hằng và biến là hai đại lượng mà giá trị đều có thể thay đổi được trong quá trình thực hiện chương trình

Hằng không cần khai báo còn biến phải khai báo

Hằng là đại lượng có giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình, biến là đại lượng có giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình

Hằng và biến bắt buộc phải khai báo

Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, từ khoá CONST dùng để:

Khai báo tên chương trình

Khai báo hằng

Khai báo biến

Khai báo thư viện.

Hãy chọn phương án đúng. Biểu thức: $25 \bmod 3 + 5 / 2 * 3$ có giá trị là :

8.0;

15.5;

15.0;

8.5;

Biểu thức nào sau kiểm tra "n là một số nguyên dương chẵn"?

$(n > 0) \text{ and } (n \bmod 2 = 0)$

$(n > 0) \text{ and } (n \text{ div } 2 = 0)$

$(n > 0) \text{ and } (n \bmod 2 <> 0)$

$(n > 0) \text{ and } (n \bmod 2 <> 0)$

Biểu thức điều kiện để kiểm tra 1 số nguyên N bất kì chia hết cho 1 số nguyên K là:

$N \bmod K <> 0;$

$N \text{ Div } K = 0;$

$N \bmod K = 0;$

$N \text{ div } K = 1;$

Biểu thức điều kiện để kiểm tra 1 số nguyên N bất kì không chia hết cho 1 số nguyên K là:

$N \bmod K = 1;$

$N \text{ Div } K <> 0;$

$N \bmod K <> 0;$

$N \text{ div } K = 1;$

Cho biểu thức sau: $(a \bmod 3 = 0) \text{ and } (a \bmod 4 = 0)$, Số a nhận giá trị nào sau đây để biểu thức cho kết quả là TRUE?

24

16

20

15

Cho đoạn chương trình: Begin a := 100; b := 30; x := a div b ; Write(x); End. Cho biết kết quả sau khi thực hiện lệnh :

10

33

3

1

Trong Pascal, phép toán MOD với số nguyên có tác dụng gì ?

Chia lấy phần nguyên

Chia lấy phần dư

Làm tròn số

Thực hiện phép chia

Để thực hiện gán giá trị 10 cho biến X. Phép gán nào sau đây là đúng ?

X = 10;

X := 10;

X =: 10;

X : = 10;

Hàm cho giá trị bằng bình phương của x là :

Sqrt(x);

Sqr(x);

Abs(x);

Exp(x);

Để nhập giá trị cho 2 biến a và b ta dùng lệnh :

Write(a,b);

Real(a,b);

Readln(a,b);

Read('a,b');

Để in giá trị lưu trong 2 biến a và b ra màn hình ta dùng lệnh:

Write(a,b);

Real(a,b);

Readln(a,b);

Read('a,b');

Câu lệnh nào để nhập dữ liệu trong Pascal

Real(biểu thức);

Read(biểu thức);

Begin(biểu thức);

Write(biểu thức);

Trong Turbo Pascal, để thoát khỏi phần mềm:

Nhấn tổ hợp phím Alt + X

Nhấn tổ hợp phím Ctrl + E

Nhấn tổ hợp phím Ctrl + X

Nhấn tổ hợp phím Alt + E

Trong Turbo Pascal, để chạy chương trình:

Nhấn tổ hợp phím Shift + F9

Nhấn phím Ctrl + F9

Nhấn tổ hợp phím Ctrl + F7

Nhấn tổ hợp phím Alt + F9

Trong Turbo Pascal, để lưu một chương trình:

Nhấn tổ hợp phím Alt + F5

Nhấn tổ hợp phím Alt + F2

Nhấn phím F2

Nhấn phím F5

Câu lệnh xóa màn hình trong thư viện CRT có dạng :

Clear screen;

Clear scr;

Clrscr;

Clr scr;

Để biểu diễn chu vi tam giác có các cạnh mà độ dài cạnh chỉ nằm trong phạm vi từ 1 tới 10, ta có thể dùng kiểu dữ liệu :

integer

longint

byte

real

Trường hợp cần thiết nhất phải khai báo biến thực để lưu giá trị của đại lượng :

Thương số của phép chia 5 cho 5.

Số học sinh của trường.

Diện tích hình tròn.

Số ký tự có trong văn bản.

Từ khóa Program dùng để

Khai báo thư viện

Khai báo hằng

Khai báo biến

Khai báo tên chương trình

Lệnh writeln khi không có tham số có tác dụng :

Xóa màn hình .

Xuống dòng .

Giăng màn hình chờ gõ một phím.

Xuất ra màn hình ra kí tự **writeln**.

Thủ tục Writeln dùng để:

Đưa dữ liệu ra màn hình, con trỏ sẽ chuyển xuống dòng tiếp theo

Đưa dữ liệu ra màn hình, con trỏ không chuyển xuống dòng tiếp theo

Nhập dữ liệu từ bàn phím, con trỏ chuyển xuống dòng tiếp theo

Nhập dữ liệu từ bàn phím, con trỏ sẽ không xuống dòng

Thủ tục Readln dùng để:

Đưa dữ liệu ra màn hình, con trỏ sẽ chuyển xuống dòng tiếp theo

Đưa dữ liệu ra màn hình, con trỏ không chuyển xuống dòng tiếp theo

Nhập dữ liệu từ bàn phím, con trỏ chuyển xuống dòng tiếp theo

Nhập dữ liệu từ bàn phím, con trỏ sẽ không xuống dòng

Chương trình dịch không có khả năng nào trong các khả năng sau?

Phát hiện được lỗi cú pháp

Phát hiện được lỗi ngữ nghĩa

Tạo được chương trình đích

Thông báo lỗi cú pháp

Biết rằng a, b, c là độ dài ba cạnh của một tam giác, biểu thức quan hệ nào sau đây cho kết quả true?

$b + c > a$

$c - a > b$

$b - a \geq c$

$b - c > a$

Biểu thức $7 \bmod 3$ có giá trị là:

2

3

0

1

Biểu thức $10 \div 4$ có giá trị là:

2

3

0

1

Trong Turbo Pascal, tên là một dãy liên tiếp không quá ... kí tự bao gồm chữ số, chữ cái hoặc dấu gạch dưới và bắt đầu bằng chữ cái hoặc dấu gạch dưới.

Em hãy điền vào dấu ...

125

255

127

257

Chọn biểu diễn tên sai trong các biểu diễn dưới đây:

Toantin11

Baitap_11

_11Baitap

11Toantin

Chương trình được viết bằng NNLT bậc cao thường gồm:

Phần thân

Phần khai báo

Tên chương trình và thư viện

Phần khai báo và phần thân

Trong Pascal, phần khai báo có thể có các khai báo cho:

Tên chương trình

Thư viện

Hằng, biến và chương trình con

Tất cả đều đúng

Trong Pascal, cú pháp để khai báo tên chương trình là:

Program <tên chương trình>.
Program <tên chương trình>
Program <tên chương trình>;
Program <tên chương trình>,

Cú pháp khai báo hằng là:

CONST < Tên hằng > = < Giá trị >;
CONST < Tên hằng > = < Giá trị >
CONST < Tên hằng > =: < Giá trị >,
CONST < Tên hằng > := < Giá trị >;

Cú pháp lệnh lặp For – do dạng tiến:

for < biến đếm > = < Giá trị cuối > downto < Giá trị đầu > do < câu lệnh >;
for < biến đếm > := < Giá trị cuối > downto < Giá trị đầu > do < câu lệnh >;
for < biến đếm > = < Giá trị cuối > down < Giá trị đầu > do < câu lệnh >;
for < biến đếm > := < Giá trị đầu > to < Giá trị cuối > do < câu lệnh >;

Cú pháp lệnh lặp For – do dạng lùi:

for < biến đếm > = < Giá trị cuối > downto < Giá trị đầu > do < câu lệnh >;
for < biến đếm > := < Giá trị cuối > downto < Giá trị đầu > do < câu lệnh >;
for < biến đếm > = < Giá trị cuối > down < Giá trị đầu > do < câu lệnh >;
for < biến đếm > := < Giá trị đầu > downto < Giá trị cuối > do < câu lệnh >;

Kiểu dữ liệu của biến đếm trong lệnh lặp For – do:

Cùng kiểu với giá trị đầu và giá trị cuối

Chỉ cần khác kiểu với giá trị đầu

Cùng kiểu với các biến trong câu lệnh

Không cần phải xác định kiểu dữ liệu

Trong lệnh lặp For – do: (chọn phương án đúng nhất)

Giá trị đầu phải nhỏ hơn giá trị cuối

Giá trị đầu phải nhỏ hơn hoặc bằng giá trị cuối

Giá trị đầu phải lớn hơn giá trị cuối

Giá trị đầu phải bằng giá trị cuối

Vòng lặp While – do kết thúc khi nào

Khi một điều kiện cho trước được thỏa mãn

Khi đủ số vòng lặp

Khi tìm được Output

Tất cả các phương án

Cú pháp: IF <ĐIỀU KIỆN> THEN <CÂU LỆNH> ; Trong đó : <ĐIỀU KIỆN> là

Biểu thức logic

Biểu thức số học

Biểu thức quan hệ

Một câu lệnh

Cú pháp: IF <ĐIỀU KIỆN> THEN <CÂU LỆNH> ; TRONG ĐÓ : <CÂU

LỆNH> ĐÚNG SAU THEN ĐƯỢC THỰC HIỆN KHI

<ĐIỀU KIỆN> được tính toán xong

<ĐIỀU KIỆN> không được tính toán

<ĐIỀU KIỆN> được tính toán và cho giá trị đúng

<ĐIỀU KIỆN> được tính toán và cho giá trị sai

Cú pháp: IF <ĐIỀU KIỆN> THEN <CÂU LỆNH 1> ELSE <CÂU LỆNH 2> ;

TRONG ĐÓ : <CÂU LỆNH 2> ĐƯỢC THỰC HIỆN KHI

<CÂU LỆNH 1> không được thực hiện , biểu thức <ĐIỀU KIỆN> sai

<CÂU LỆNH 1> được thực hiện, biểu thức <ĐIỀU KIỆN> sai

Tất cả đều đúng

Tất cả đều sai

Câu lệnh nào sau đây là đúng

if a = 5 then a := d + 1 ; else a := d + 2 ;

if a = 5 then a := d + 1 else a := d + 2 ;

if a = 5 then a = d + 1 ; else a = d + 2 ;

if a = 5 then a := d + 1 else a := d + 2

Muốn kiểm tra đồng thời ba giá trị A, B, C có cùng lớn hơn 0 hay không, ta viết câu lệnh if thế nào cho đúng

if A, B, C > 0 then

if A > 0 , B > 0 , C > 0 then

if A > 0 and B > 0 and C > 0 then

if (A > 0) and (B > 0) and (C > 0) then

Để mô tả cấu trúc rẽ nhánh, pascal dùng câu lệnh

if - then

for - do

while - do

tất cả đều đúng

Để mô tả cấu trúc lặp với số lần biết trước, pascal dùng câu lệnh

if - then

for - do

while - do

tất cả đều đúng

Để mô tả cấu trúc lặp với số lần không biết trước, pascal dùng câu lệnh

if - then

for - do

while - do

tất cả đều sai

Hoạt động của lệnh for - do, ở dạng lặp tiến, câu lệnh viết sau từ khóa do được thực hiện

ngẫu nhiên, từ giá trị đầu đến giá trị cuối

ngẫu nhiên, từ giá trị cuối đến giá trị đầu

tuần tự, từ giá trị cuối đến giá trị đầu

tuần tự, từ giá trị đầu đến giá trị cuối

Cú pháp : While <điều kiện> do < câu lệnh > ; TRONG ĐÓ : < câu lệnh > là
một câu lệnh đơn
một câu lệnh ghép
câu lệnh đơn hoặc ghép
tất cả đều sai

Xét đoạn lệnh sau : For i:= 10 downto 1 do If (i mod 3= 0) then write(‘ ,i) ; Kết quả ta được :
9 7 6 5 3 1
2 4 6 8
9 6 3 0
9 6 3

Kết quả của phép tính : $n := 84 \text{ div } 8$; $n := n \bmod 3$; $n := n + 8$; là :
 $n = 8$
 $n = 9$
 $n = 10$
 $n = 1$

Xét đoạn lệnh sau : $S := 0$; $i := 1$; While ($S < 50$) do Begin $S := S + i * i$; $i := i + 1$; end ; Khi ra khỏi vòng lặp, i có giá trị :
55
6
60
91

Xét đoạn lệnh sau : While ($i \leq 5$) do Begin $S := S + 2 * i$; $i := i + 1$; end ; Khi ra khỏi vòng lặp, S có giá trị :
55
30
60
91

Sau thực hiện đoạn lệnh : $Tich := 1$; for i:=n downto 1 do $tich := tich * i$;
Khi $n = 6$ thì $tich = 126$
Khi $n = 4$ thì $tich = 26$
Khi $n = 3$ thì $tich = 5$
Khi $n = 5$ thì $tich = 120$

Thực hiện đoạn chương trình sau đây: $a := 2$; while $a < 15$ do $a := a * 2$; write(a) ; Giá trị nào dưới đây là giá trị của a hiện trên màn hình
16
2
8
32

Trong Pascal, sau khi thực hiện xong câu lệnh: For i:=10 downto 1 do write(i) ; Giá trị biến i sẽ là

