

Bài Tập Chương 1
TRÒ CHƠI ĐOÁN Ô CHỮ

1. Đây là nội dung chương trình học sinh sẽ học ở Tin Học lớp 11? **15 Ô**
2. Dựa vào điều này mà ngôn ngữ lập trình và chương trình dịch biết được tổ hợp các ký tự dùng trong chương trình có hợp lệ hay không? **6 Ô**
3. Tập các ký tự dùng để viết chương trình của một ngôn ngữ lập trình cụ thể? **10 Ô**
4. Tên gọi của những đại lượng được đặt tên dùng để lưu trữ giá trị và giá trị đó có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình? **4 ô**
5. Tên gọi của một loại chương trình có chức năng chuyển đổi từ Ngôn ngữ lập trình bậc cao sang Ngôn ngữ máy? **15 ô**
6. Một cách gọi khác của Tên dành riêng? **6 ô**
7. Tên của một ngôn ngữ lập trình bậc cao hay còn gọi là Ngôn ngữ học đường? **6 Ô**
8. Loại của một ngôn ngữ lập trình thích hợp với số đông người lập trình? **13 ô**
9. Tên của một loại hằng mà giá trị của nó chỉ là True/False? **9 ô**

TRẮC NGHIỆM GAME

1. Chương trình đích là chương trình nguồn đã được chương trình dịch chuyển đổi sang:
A. Ngôn ngữ máy
B. Ngôn ngữ bậc cao
C. Cả 3 đáp án trên đều đúng
D. Hợp ngữ
2. Chương trình dịch có khả năng nào sau đây:
A. Phát hiện lỗi ngữ nghĩa
B. Trò chuyện với người lập trình
C. Phát hiện lỗi cú pháp
D. Thông báo lỗi ngữ nghĩa
3. Chương trình dịch dùng bao nhiêu kỹ thuật dịch:
A. 1
B. 2
C. 3
D. 4
4. Có bao nhiêu *loại* Ngôn ngữ lập trình:
A. 1
B. 4
C. 3
D. 2
5. *Ngôn ngữ* Turbo Pascal là:
A. Tên gọi khác của C⁺⁺
B. Là ngôn ngữ bậc cao
C. Là hợp ngữ
D. Là ngôn ngữ máy
6. Trong các từ sau, từ nào là *từ khóa*?
A. Program
B. ABS
C. Real
D. Byte
7. Ký tự nào dưới đây pascal không quy định trong bảng chữ cái:
A. !
B. @
C. \$
D. *