

TIN HỌC 11 - ÔN TẬP HỌC KÌ I – NĂM HỌC 2021 – 2022 (HỌC SINH HOÀ NHẬP)

Câu 1: _____ là bộ qui tắc để viết chương trình.

- A. Bảng chữ cái. **B. Cú pháp.** C. Ngữ nghĩa. D. Tất cả ba đáp án đều sai.

Câu 2: Chương trình dịch **KHÔNG** có khả năng nào trong các khả năng sau?

- A. Phát hiện được lỗi cú pháp. C. Tạo được chương trình đích.
B. Thông báo lỗi cú pháp. **D. Phát hiện được lỗi ngữ nghĩa.**

Câu 3: Trong Turbo Pascal, _____ là một dãy liên tiếp không quá 127 kí tự bao gồm chữ số, chữ cái hoặc dấu gạch dưới và bắt đầu bằng chữ cái hoặc dấu gạch dưới.

- A. Tên.** B. Tên dành riêng (từ khóa). C. Tên chuẩn. D. Tên do người lập trình đặt.

Câu 4: Chọn tên hợp lệ trong Turbo Pascal:

- A. Ab@x B. 11BXY C. Bat dau **D. _NTTQ6**

Câu 5: Một số tên được ngôn ngữ lập trình quy định dùng với ý nghĩa riêng xác định, người lập trình không được sử dụng với ý nghĩa khác được gọi là:

- A. Tên. C. Tên chuẩn.
B. Tên dành riêng (từ khóa). D. Tên do người lập trình đặt.

Câu 6: _____ được dùng với ý nghĩa riêng, xác định bằng cách khai báo trước khi sử dụng. Các tên này không được trùng với tên dành riêng.

- A. Tên. C. Tên chuẩn.
B. Tên dành riêng (từ khóa). **D. Tên do người lập trình đặt.**

Câu 7: Trong các biểu diễn dưới đây, biểu diễn nào là từ khóa trong Pascal?

- A. x1, x2, a, b, c, Delta, Giai_PTB2
B. program, uses, const, type, var, begin, end
C. sqr, sqrt, abs, ln, exp, sin, cos, break
D. byte, word, integer, longint, real, extended, char, boolean

Câu 8: Hằng là đại lượng có giá trị _____ trong quá trình thực hiện chương trình.

- A. Thay đổi. C. Có thể thay đổi hoặc không thay đổi.
B. Không thay đổi. D. Tất cả ba đáp án đều đúng.

Câu 9: Biến là đại lượng được đặt tên, dùng để lưu trữ giá trị và giá trị _____ trong quá trình thực hiện chương trình.

- A. Có thể được thay đổi.** C. Cả hai đáp án đều sai.
B. Không được thay đổi. D. Cả hai đáp án đều đúng.

Câu 10: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, các đoạn chú thích được đặt giữa cặp dấu nào?

- A. [và] B. (và) C. /* và */ **D. { và } hoặc (* và *)**

Câu 11: Phát biểu nào dưới đây là hợp lí nhất?

- A. Biến được chương trình dịch bỏ qua.
B. Biến dùng trong chương trình phải khai báo.
C. Biến không thể lưu trữ nhiều loại giá trị khác nhau.
D. Biến là đại lượng chỉ nhận giá trị một lần khi chương trình thực hiện.

Câu 12: Trong cấu trúc chương trình Pascal, phần nào bắt buộc phải có?

- A. Phần khai báo (tên chương trình, thư viện, hằng, biến ...) C. Cả hai đáp án đều sai
B. Phần thân chương trình D. Cả hai đáp án đều đúng

Câu 13: Để BẮT ĐẦU và KẾT THÚC phần thân chương trình ta dùng lệnh:

- A. begin và end **B. begin và end.** C. begin; và end. D. begin. và end;

Câu 14: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, cú pháp để khai báo biến là:

- A. var <danh sách biến>; **C. var <danh sách biến>: <kiểu dữ liệu>;**
B. vars <danh sách biến>: kiểu dữ liệu; D. var <danh sách biến> = <kiểu dữ liệu>;

Câu 15: Để khai báo 3 biến **a, b, c** trong đó **a, b** có kiểu nguyên và **c** có kiểu thực ta sử dụng lệnh:

A. var a, b: integer; c: real;

C. var a, b: integer c: real;

B. var a b: integer; c: real;

D. vars a, b: integer; c: real;

Câu 16: Trong ngôn ngữ lập trình **Pascal**, các biểu diễn của phép toán số học với số nguyên là:

A. +, -, x, :

C. +, -, *, div (chia lấy nguyên), mod (chia lấy dư)

B. +, -, *, /

D. +, -, x, div (chia lấy nguyên), mod (chia lấy dư)

Câu 17: x là biến kiểu **integer**, y là biến kiểu **char**. Nếu thực hiện phép toán **x div y** ta sẽ có kết quả:

A. x div y = 0

C. Không thực hiện được phép tính vì x, y khác kiểu dữ liệu

B. x div y < > 0

D. x div y >= 0

Câu 18: Trong ngôn ngữ lập trình **Pascal**, biểu thức số học **a²** được viết như sau:

A. a.a

B. a x a

C. sqrt(a)

D. a*a hoặc sqr(a)

Câu 19: Trong ngôn ngữ lập trình **Pascal**, Biểu thức logic $-1 \leq u \leq 0$ được viết như sau:

A. $-1 \leq u$ or $u \leq 0$

B. $-1 \leq u$ or $u \leq 0$

C. $-1 \leq u$ and $u \leq 0$

D. $-1 \leq u$ and $u \leq 0$

Câu 20: Trong ngôn ngữ lập trình **Pascal**, Biểu thức toán học $\frac{-b + \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$ được viết như sau:

A. $(-b + \text{sqr}(b*b - 4*a*c)) / (2*a)$

C. $(-b + \text{sqr}(b*b - 4*a*c)) / (2*a)$

B. $[-b + \text{sqr}(b*b - 4*a*c)] / (2*a)$

D. $[-b + \text{sqr}(b*b - 4*a*c)] / (2*a)$

Câu 21: Biểu thức nào sau đây **ĐÚNG** khi cả A và B đều **ĐÚNG**?

A. A + B

B. A and B

C. not(A or B)

D. not(A) or not(B)

Câu 22: Trong ngôn ngữ lập trình **Pascal**, câu lệnh gán có dạng:

A. <tên biến> := <biểu thức>;

C. <tên biến> =: <biểu thức>;

B. <tên biến> : = <biểu thức>;

D. <tên biến> = : <biểu thức>;

Câu 23: Trong ngôn ngữ lập trình **Pascal**, để thực hiện phép gán giá trị biểu thức **(a + b)** cho biến S, ta viết:

A. a+b := S;

B. S = a + b;

C. S =: a + b;

D. S := a + b;

Câu 24: Cú pháp của thủ tục **nhập dữ liệu** vào từ bàn phím là:

A. real(<Danh sách biến vào>); hoặc realln(<Danh sách biến vào>);

B. read(<Danh sách biến vào>); hoặc readln(<Danh sách biến vào>);

C. Cả hai đáp án đều đúng.

D. Cả hai đáp án đều sai.

Câu 25: Để hiển thị trên màn hình nội dung **Xin chào!**, sau đó **con trỏ** văn bản **nằm ngay sát phía sau** dữ liệu vừa mới đưa ra màn hình, ta thực hiện:

A. right('Xin chào!');

C. write('Xin chào!');

B. write(Xin chào!);

D. writeln('Xin chào!');

Câu 26: Để hiển thị trên màn hình nội dung **Hello world!**, sau đó **con trỏ** văn bản **nhảy xuống đầu dòng dưới**, ta thực hiện:

A. right('Hello world!');

C. writeln('Hello world!');

B. write('Hello world!');

D. writeln('Hello world!');

Câu 27: Để nhập giá trị cho 3 biến **R1, R2** và **R3** ta dùng lệnh:

A. real(R1, R2, R3);

C. readln(R1 R2 R3);

B. read(R1 R2 R3);

D. readln(R1, R2, R3);

Câu 28: Cú pháp của thủ tục **đưa dữ liệu ra** màn hình là:

A. right(<Danh sách kết quả ra>); hoặc rightln(<Danh sách kết quả ra>);

B. write(<Danh sách kết quả ra>); hoặc writeln(<Danh sách kết quả ra>);

C. Cả hai đáp án đều đúng.

D. Cả hai đáp án đều sai.

Câu 29: Câu lệnh **writeln(Ket qua la:);** hiển thị trên màn hình nội dung:

- A. Ket qua la B. Ket qua la: C. (Ket qua la:) **D. Báo lỗi câu lệnh**

Câu 30: Sau khi thực hiện đoạn lệnh:

`a := 2021; write('a = ', a);`

sẽ hiển thị trên màn hình nội dung:

- A. 'a = ', a **B. a = 2021** C. 2021= a D. 2021= 2021

Câu 31: Trong **Turbo Pascal**, để **thực thi** (chạy) chương trình:

- A. Nhấn phím F9 C. Nhấn tổ hợp phím Alt + F9
B. Nhấn tổ hợp phím Ctrl+F9 D. Nhấn tổ hợp phím Shift + F9

Câu 32: Trong **Turbo Pascal**, để **biên dịch** chương trình:

- A. Nhấn phím F9 C. Nhấn tổ hợp phím Ctrl + F9
B. Nhấn tổ hợp phím Alt + F9 D. Nhấn tổ hợp phím Shift + F9

Câu 33: Với cấu trúc rẽ nhánh **if <điều kiện> then <câu lệnh>;** thì **điều kiện** là:

- A. Biểu thức logic.** C. Biểu thức quan hệ.
B. Biểu thức số học. D. Tất cả ba đáp án đều đúng.

Câu 34: Với cấu trúc rẽ nhánh **if <điều kiện> then <câu lệnh>;** thì **câu lệnh** được thực hiện khi:

- A. Điều kiện không tính được; **C. Điều kiện được tính toán và cho giá trị đúng;**
B. Điều kiện được tính toán xong; D. Điều kiện được tính toán và cho giá trị sai;

Câu 35: Trong ngôn ngữ lập trình **Pascal**, cấu trúc câu lệnh **if-then dạng thiếu** có dạng:

- A. if <điều kiện> then <câu lệnh > **C. if <điều kiện> then <câu lệnh>;**
B. if <điều kiện>; then <câu lệnh> D. if <điều kiện>; then <câu lệnh>;

Câu 36: Cho **a** là một biến có kiểu dữ liệu là **số nguyên**. Hãy chọn đoạn lệnh viết **ĐÚNG**:

- A. if a mod 3 = 0 then write(a, ' chia hết cho 3')
B. if a mod 3 = 0; then write(a, ' chia hết cho 3')
C. if a mod 3 = 0 then write(a, ' chia hết cho 3');
D. if a mod 3 = 0; then write(a, ' chia hết cho 3');

Câu 37: Với cấu trúc rẽ nhánh **if <điều kiện> then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>;** thì **câu lệnh 1** được thực hiện khi:

- A. Điều kiện sai. C. Điều kiện đúng hoặc sai.
B. Điều kiện đúng. D. Điều kiện không tính toán được.

Câu 38: Với cấu trúc rẽ nhánh **if <điều kiện> then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>;** thì **câu lệnh 2** được thực hiện khi:

- A. Điều kiện sai.** C. Điều kiện không tính toán được.
B. Điều kiện đúng. D. Sau khi câu lệnh 1 được thực hiện.

Câu 39: Trong ngôn ngữ lập trình **Pascal**, cấu trúc câu lệnh **if-then-else dạng đủ** có dạng:

- A. if <điều kiện> then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>;**
B. if <điều kiện> then <câu lệnh 1>; else <câu lệnh 2>;
C. if <điều kiện>; then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>;
D. if <điều kiện>; then <câu lệnh 1>; else <câu lệnh 2>;

Câu 40: Hãy chọn đoạn lệnh thích hợp để **kiểm tra tính chẵn lẻ** của số nguyên **a**:

- A. if a mod 2 = 0 then write(a, ' là số chẵn.') else write(a, ' là số lẻ.');**
B. if a mod 2 = 0 then write(a, ' là số chẵn. '); else write(a, ' là số lẻ. ');
C. if a mod 2 = 0 then write(a, ' là số lẻ.') else write(a, ' là số chẵn. ');
D. if a mod 2 = 0 then write(a, ' là số lẻ. '); else write(a, ' là số chẵn. ');

Câu 41: Lập trình là sử dụng _____ và các câu lệnh của ngôn ngữ lập trình cụ thể để mô tả dữ liệu và diễn đạt các thao tác của thuật toán.

A. Cấu trúc dữ liệu.

C. Cấu trúc chương trình.

B. Cấu trúc tính toán.

D. Tất cả ba đáp án đều sai.

Câu 42: _____ là chương trình đặc biệt có chức năng chuyển đổi chương trình được viết bằng ngôn ngữ lập trình bậc cao thành chương trình thực hiện được trên máy tính.

A. Chương trình dịch.

C. Chương trình ứng dụng.

B. Chương trình máy tính.

D. Chương trình soạn thảo văn bản.

Câu 43: Các bước trong chương trình **biên dịch**:

A. Duyệt, phát hiện lỗi, kiểm tra tính đúng đắn của các câu lệnh trong chương trình nguồn.

B. Dịch toàn bộ chương trình nguồn thành một chương trình đích có thể thực hiện trên máy và có thể lưu trữ lại để sử dụng về sau.

C. Cả hai bước đều sai.

D. Cả hai bước đều đúng.

Câu 44: Hằng **số học** có giá trị:

A. Giá trị số nguyên, số thực.

C. Giá trị được rào trong cặp dấu nháy đơn.

B. Giá trị TRUE, FALSE.

D. Tất cả ba đáp án đều đúng.

Câu 45: Hằng **logic** có giá trị:

A. Giá trị số nguyên, số thực.

C. Giá trị được rào trong cặp dấu nháy đơn.

B. Giá trị TRUE, FALSE.

D. Tất cả ba đáp án đều đúng.

Câu 46: Hằng **xâu** có giá trị:

A. Giá trị số nguyên, số thực.

C. Giá trị được rào trong cặp dấu nháy đơn.

B. Giá trị TRUE, FALSE.

D. Tất cả ba đáp án đều đúng.

Câu 47: Để khai báo tên chương trình **Xin_chao** ta chọn lệnh:

A. program Xin_chao

C. programe Xin_chao;

B. program Xin_chao;

D. programs Xin_chao;

Câu 48: Kiểu kí tự (**char**) dùng các kí tự thuộc bảng mã gì?

A. VNI

B. ABC

C. ASCII

D. Unicode

Câu 49: Các kiểu dữ liệu chuẩn cho biết:

A. Phạm vi giá trị của kiểu dữ liệu có thể lưu trữ

B. Dung lượng bộ nhớ cần thiết để lưu trữ dữ liệu

C. Các phép toán qui định có thể tác động lên kiểu dữ liệu đó

D. Cả ba đáp án

Câu 50: Các lệnh đưa dữ liệu vào và ra được gọi chung là:

A. Đưa dữ liệu ra màn hình.

C. Các lệnh chuẩn vào ra đơn giản.

B. Nhập dữ liệu vào từ bàn phím.

D. Các thủ tục chuẩn vào ra đơn giản.

--- HẾT ---