

CHƯƠNG TRÌNH TIN HỌC LỚP 11 – HỌC KÌ I

CHƯƠNG I. MỘT SỐ KHÁI NIỆM VỀ LẬP TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH

Bài 1. Khái niệm lập trình và ngôn ngữ lập trình

Bài 2. Các thành phần của ngôn ngữ lập trình

CHƯƠNG II. CHƯƠNG TRÌNH ĐƠN GIẢN

Bài 3. Cấu trúc chương trình

Bài 4. Một số kiểu dữ liệu chuẩn

Bài 5. Khai báo biến

Bài 6. Phép toán, biểu thức, câu lệnh gán

Bài 7. Các thủ tục chuẩn vào/ra đơn giản

Bài 8. Soạn thảo, dịch, thực hiện và hiệu chỉnh chương trình

Bài tập và thực hành 1

CHƯƠNG III. CẤU TRÚC RỄ NHÁNH VÀ LẶP

Bài 9. Cấu trúc rẽ nhánh

Bài 10. Cấu trúc lặp

Bài tập và thực hành 2

CHƯƠNG I. MỘT SỐ KHÁI NIỆM VỀ LẬP TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH (TÓM TẮT LÝ THUYẾT + TRẮC NGHIỆM)

A - TÓM TẮT LÝ THUYẾT

- Cần có chương trình dịch để chuyển **chương trình nguồn** thành **chương trình đích**.
- Có hai loại chương trình dịch: **thông dịch** và **biên dịch**.
- Các thành phần của ngôn ngữ lập trình: **bảng chữ cái**, **cú pháp** và **ngữ nghĩa**.
- Mọi đối tượng trong chương trình đều phải được **đặt tên**:
 - **Tên dành riêng (từ khóa)**: được dùng với ý nghĩa riêng, không được dùng với ý nghĩa khác.
 - **Tên chuẩn**: tên dùng với ý nghĩa nhất định, khi cần dùng với ý nghĩa khác thì phải khai báo.
 - **Tên do người lập trình** (tự **đặt**): cần khai báo trước khi sử dụng.
- **Hằng**: đại lượng có giá trị **không thay đổi** trong quá trình thực hiện chương trình.
- **Biến**: đại lượng được **đặt tên**. Giá trị của biến có thể **thay đổi (biến đổi)** trong quá trình thực hiện chương trình.

B - CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM CHƯƠNG I – MỘT SỐ KHÁI NIỆM VỀ LT & NNLT

TRẮC NGHIỆM BÀI 1

Câu 1: 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 đáp án A, B và C đều sai.

Câu 2: Chương trình viết bằng _____ nói chung không phụ thuộc vào loại máy, có thể thực hiện trên nhiều loại máy tính khác nhau và để thực hiện được thì nó phải được chuyển đổi thành chương trình trên ngôn ngữ máy.

A. Hợp ngữ.

C. Ngôn ngữ lập trình bậc cao.

B. Ngôn ngữ máy.

D. Tất cả đáp án A, B và C đều đúng.

Câu 3: _____ 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.
- B. Chương trình máy tính.
- C. Chương trình ứng dụng.
- D. Chương trình soạn thảo văn bản.

Câu 4: Các loại chương trình dịch:

- A. Biên dịch.
- B. Thông dịch.
- C. Cả hai đáp án đều đúng.
- D. Cả hai đáp án đều sai.

Câu 5: 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 đáp án đều sai.
- D. Cả 2 đáp án đều đúng.

TRẮC NGHIỆM BÀI 2

Câu 6: _____ là bộ quy tắc để viết chương trình.

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

Câu 7: _____ xác định ý nghĩa thao tác cần thực hiện, ứng với tổ hợp kí tự dựa vào ngữ cảnh của nó.

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

Câu 8: Chương trình dịch **KHÔNG** có khả năng nào trong các khả năng sau?

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

Câu 9: 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 10: Chọn **tên không hợp lệ** trong Turbo Pascal:

- A. _ABC
- B. ABC@
- C. ABC123
- D. Abc_123

Câu 11: Chọn **tên hợp lệ** trong Turbo Pascal:

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

Câu 12: 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.
- B. Tên dành riêng (từ khóa).
- C. Tên chuẩn.
- D. Tên do người lập trình đặt.

Câu 13: Một số tên được ngôn ngữ lập trình dùng với ý nghĩa nhất định nào đó. Tuy nhiên, người lập trình có thể khai báo và dùng chúng với ý nghĩa và mục đích khác được gọi là:

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

Câu 14: _____ 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.
- B. Tên dành riêng (từ khóa).
- C. Tên chuẩn.
- D. Tên do người lập trình đặt.

Câu 15: 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 16: Hằng là đại lượng có giá trị _____ trong quá trình thực hiện chương trình.

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

Câu 17: Chọn câu phát biểu **hợp lý nhất**?

- A. Khai báo hằng thường được sử dụng cho một giá trị tại mỗi thời điểm thực hiện chương trình;
- B. Biến đơn là biến chỉ nhận những giá trị không đổi và xuất hiện nhiều lần trong chương trình;
- C. Khai báo hằng thường được sử dụng cho những giá trị không đổi và xuất hiện nhiều lần trong chương trình;
- D. Trong Pascal, tất cả các biến trong chương trình đều phải có giá trị không đổi và xuất hiện nhiều lần trong chương trình;

Câu 18: Hằng **số học** có giá trị:

- A. Giá trị số nguyên, số thực.
- B. Giá trị TRUE, FALSE.
- C. Giá trị được rào trong cặp dấu nháy đơn.
- D. Tất cả đáp án A, B và C đều đúng.

Câu 19: Hằng **logic** có giá trị:

- A. Giá trị số nguyên, số thực.
- B. Giá trị TRUE, FALSE.
- C. Giá trị được rào trong cặp dấu nháy đơn.
- D. Tất cả đáp án A, B và C đều đúng.

Câu 20: Hằng **xâu** có giá trị:

- A. Giá trị số nguyên, số thực.
- B. Giá trị TRUE, FALSE.
- C. Giá trị được rào trong cặp dấu nháy đơn.
- D. Tất cả đáp án A, B và C đều đúng.

Câu 21: Hãy cho biết biểu diễn nào sau đây là biểu diễn hằng trong Turbo Pascal:

- A. word
- B. true
- C. 65'
- D. '4A

Câu 22: Hãy cho biết biểu diễn nào sau đây là biểu diễn hằng trong Turbo Pascal:

- A. integer
- B. -34,5
- C. C5'
- D. 'Hello world!'

Câu 23: 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.
- B. Không được thay đổi.
- C. Cả hai đáp án đều sai.
- D. Cả hai đáp án đều đúng.

Câu 24: Phát biểu nào dưới đây là **hợp lý 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 25: Chú thích _____ đến nội dung chương trình nguồn và được chương trình dịch bỏ qua.

- A. Có ảnh hưởng.
- B. Không ảnh hưởng.
- C. Cả 2 đáp án A và B đều sai.
- D. Cả 2 đáp án A và B đều đúng.

Câu 26: Trong **Pascal**, các đoạn chú thích được đặt giữa cặp dấu nào?

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

ĐÁP ÁN:

CÂU	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
ĐÁP ÁN	A	C	A	C	D	B	C	D	A	B	D	B	C	D	B	B	C	A	B	C	B	D	A	B	B	D