|  |  |
| --- | --- |
| SỞ GIÁO DỤC & ĐÀO TẠO TP.HCM  **TRƯỜNG THPT NGUYỄN VĂN LINH** | **ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP GIỮA HỌC KỲ I**  **MÔN: TIN HỌC– LỚP 11** |

**1- Hãy chọn phương án ghép đúng. Ngôn ngữ máy là:**

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

**B.** ngôn ngữ để viết các chương trình mà mỗi chương trình là một dãy lệnh máy trong hệ nhị phân;

**C.** các ngôn ngữ mà chương trình viết trên chúng sau khi dịch ra hệ nhị phân thì máy có thể chạy được;

**D.** diễn đạt thuật toán để có thể giao cho máy tính thực hiện;

**[<br>]**

**2- Chương trình dịch là chương trình có chức năng:**

**A.** Chuyển đổi chương trình được viết bằng ngôn ngữ lập trình bậc cao thành chương trình thực hiện được trên máy;

**B.** Chuyển đổi chương trình được viết bằng ngôn ngữ lập trình Pascal thành chương trình thực hiện được trên máy;

**C.** Chuyển đổi chương trình được viết bằng ngôn ngữ máy thành chương trình thực hiện được trên máy;

**D.** Chuyển đổi chương trình được viết bằng ngôn ngữ lập trình bậc cao thành chương trình hợp ngữ;

**[<br>]**

**3- Ngôn ngữ nào là ngôn ngữ duy nhất mà máy tính có thể hiểu được**

**A.** Ngôn ngữ lập trình bậc cao

**B.** Hợp ngữ

**C.** Ngôn ngữ máy

**D.** Thông dịch

**[<br>]**

**4- Sự khác nhau cơ bản của thông dich và biên dịch là**

**A.** Thông dịch sau khi kết thúc có văn bản lưu trữ

**B.** Biên dịch là dịch lần lượt từng câu lệnh

**C.** Biên dịch khi kết thúc có tệp để lưu trữ lại

**D.** Thông dịch là soạn sẵn ra đoạn chương trình ra để dịch

**[<br>]**

**5- Hãy chọn phương án ghép đúng. Ngôn ngữ máy là:**

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

**B.** ngôn ngữ để viết các chương trình mà mỗi chương trình là một dãy lệnh máy trong hệ nhị phân;

**C.** các ngôn ngữ mà chương trình viết trên chúng sau khi dịch ra hệ nhị phân thì máy có thể chạy được;

**D.** diễn đạt thuật toán để có thể giao cho máy tính thực hiện;

**[<br>]**

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

**A.** 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;

**B.** Một ngôn ngữ lập trình có thể có cả chương trình thông dịch và chương trình biên dịch;

**C.**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;

**D.** Biên dịch và thông dịch đều kiểm tra tính đúng đắn của câu lệnh;

**[<br>]**

**7- Sơ đồ của chương trình dịch nào sau đây là đúng**

**A.** Chương trình nguồn - chương trình dịch - chương trình đích

**B.** Chương trình bậc cao - chương trình nguồn - chương tình đích

**C.** Chương trình dịch - chương trình đích - chương trình nguồn

**D.** Thông dịch - chương trình dịch - biên dịch

**[<br>]**

**8- Các thành phần của ngôn ngữ lập trình là:**

**A.** Chương trình thông dịch và chương trình biên dịch;

**B.** Chương trình dịch, bảng chữ cái, cú pháp, ngữ nghĩa;

**C.** Bảng chữ cái, cú pháp, ngữ nghĩa;

**D.** Tên dành riêng, tên chuẩn và tên do người lập trình định nghĩa;

**[<br>]**

**9- Tên nào không đúng trong ngôn ngữ Pascal?**

**A.** khongdung

**B.** \_dung\_

**C.** 2x

**D.** tensai12

**[<br>]**

**10- Hãy chọn biểu diễn tên đúng trong những biểu diễn sau?**

**A.** !vietnam

**B.** =tendung

**C.** 123abc

**D.** Van\_hoc11

**[<br>]**

**12- Trong những biểu diễn dưới đây, biểu diễn nào là từ khóa trong Pascal?**

**A.** End

**B.** Sqrt

**C.** Crt

**D.** LongInt

**[<br>]**

**13- Trong tin học, hằng là đại lượng:**

**A.** có giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình;

**B.** có giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình;

**C.** được đặt tên;

**D.** có thể thay đổi giá trị hoặc không thay đổi giá trị tùy thuộc vào bài toán;

**[<br>]**

**14- Tên dành riêng được ngôn ngữ lập trình dùng với ý nghĩa nào?**

**A.** Dùng với ý nghĩa riêng xác định, người lập trình không được sử dụng với ý nghĩa khác;

**B.** Dùng với ý nghĩa nhất định nào đó, người lập trình có thể khai báo và dùng chúng với ý nghĩa và mục đích khác;

**C.** Dùng với ý nghĩa riêng, xác định bằng cách khai báo trước khi sử dụng;

**D.** Không bắt buộc.

**[<br>]**

**15- Tên chuẩn được ngôn ngữ lập trình dùng với ý nghĩa nào?**

**A.** Dùng với ý nghĩa riêng xác định, người lập trình không được sử dụng với ý nghĩa khác;

**B.** Dùng với ý nghĩa nhất định nào đó, người lập trình có thể khai báo và dùng chúng với ý nghĩa và mục đích khác;

**C.** Dùng với ý nghĩa riêng, xác định bằng cách khai báo trước khi sử dụng;

**D.** Không bắt buộc.

**[<br>]**

**16- Tên do người lập trình đặt được ngôn ngữ lập trình dùng với ý nghĩa nào?**

**A.** Dùng với ý nghĩa riêng xác định, người lập trình không được sử dụng với ý nghĩa khác;

**B.** Dùng với ý nghĩa nhất định nào đó, người lập trình có thể khai báo và dùng chúng với ý nghĩa và mục đích khác;

**C.** Dùng với ý nghĩa riêng, xác định bằng cách khai báo trước khi sử dụng;

**D.** Không bắt buộc.

**[<br>]**

**17- Chọn phát biểu sai trong các phát biểu sau?**

**A.** Nói chung, chương trình thường gồm hai phần: phần khai báo và phần thân;

**B.** Phần thân chương trình nhất thiết phải có;

**C.** Phần khai báo nhất thiết phải có;

**D.** Phần thân chương trình có thể không chứa một lệnh nào;

**[<br>]**

**18- Trong ngôn ngữ Pascal, từ khóa PROGRAM dùng để khai báo:**

**A.** Tên chương trình;

**B.** Hằng;

**C.** Biến;

**D.** Thư viện;

**[<br>]**

**19- Trong ngôn ngữ Pascal, từ khóa USES dùng để khai báo:**

**A.** Tên chương trình;

**B.** Hằng;

**C.** Biến;

**D.** Thư viện;

**[<br>]**

**20- Trong ngôn ngữ Pascal, từ khóa CONST dùng để khai báo:**

**A.** Tên chương trình;

**B.** Hằng;

**C.** Biến;

**D.** Thư viện;

**[<br>]**

**21- Chọn câu phát biểu hợp lí nhất?**

**A.** Trong Pascal, tất cả các biến trong chương trình đều phải đặt tên và khai báo cho chương trình dịch biết để lưu trữ và xử lí;

**B.** Trong Pascal, tất cả các biến trong chương trình đều phải có một giá trị tại mỗi thời điểm thực hiện chương trình;

**C.** Khai báo hằng thường được sử dụng cho kiểu của hằng;

**D.** Biến đơn là biến chỉ nhận kiểu của hằng;

**[<br>]**

**22- Kiểu dữ liệu nào có phạm vi giá trị nhỏ nhất?**

**A.** byte

**B.** integer

**C.** word

**D.** longint

**[<br>]**

**23- Hãy chọn phương án ghép sai. Ngôn ngữ lập trình cung cấp một số kiểu dữ liệu chuẩn để:**

**A.** người lập trình biết phạm vi giá trị cần lưu trữ;

**B.** người lập trình biết dung lượng bộ nhớ cần thiết để lưu trữ;

**C.** người lập trình biết có các phép toán nào có thể tác động lên dữ liệu;

**D.** người lập trình không cần đặt thêm các kiểu dữ liệu khác;

**[<br>]**

**24- Khai báo nào sau đây là sai?**

**A.** Var y5 : integer;

**B.** Var 5y;

**C.** Var x, y, cha : real;

**D.** Var abc\_123: char;

**[<br>]**

**25- Trường hợp nào dưới đây là tên biến trong Pascal?**

**A.** toan-hoc;

**B.** toan\_hoc;

**C.** \_toan hoc;

**D.** 11toan;

**[<br>]**

**26- Biến X có thể nhận các giá trị 1; 100; 150; 200 và biến Y có thể nhận các giá trị 1; 0,2; 0,3; 1,99. Khai báo nào trong các khai báo sau là đúng?**

**A.** Var X, Y : byte;

**B.** Var X, Y : real;

**C.** Var X : real; Y : byte;

**D.** Var X : BYTE; Y : real;

**[<br>]**

**27- Cách khai báo tên chương trình đúng?**

**A.** Progarm Vidu;

**B.** Program Vidu;

**C.** Program: Vidu;

**D.** Progam Vidu;

**[<br>]**

**28- Cấu trúc chương trình gồm phần nào?**

**A.** Phần khai báo và phần thân

**B.** Phần thân và phần Begin …end.

**C.** Phần khai báo tên chương trình

**D.** Phần bắt đầu và phần kết thúc

**[<br>]**

**29- Trường hợp nào sau đây không phải là lệnh gán trong Pascal?**

**A.** a := 10 ;

**B.** a + b := 1000 ;

**C.** cd := 50 ;

**D.** a := a\*2 ;

**[<br>]**

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

**A.** X := 10;

**B.** X = 10;

**C.** X =: 10;

**D.** X : = 10;

**[<br>]**

**31- Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, biểu thức số học nào sau đây là hợp lệ?**

**A.** 7a + 8b + 9;

**B.** a + 2\*b + 3\*c;

**C.** C\*sqt(A)

**D.** X\*y(x+y);

**[<br>]**

**32- X := Y ; có nghĩa là:**

**A.** Gán giá trị X cho Y

**B.** Gán giá trị Y cho X

**C.** So sánh xem X có bằng Y hay không

**D.** Ý nghĩa khác

**[<br>]**

**33- Cho x và y là các biến đã khai báo kiểu thực, câu lệnh nào sau đây là đúng?**

**A.** Read(x,5);

**B.** Read( ‘ x= ’ , x);

**C.** Read(x:5:2);

**D.** Read(x,y);

**[<br>]**

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

**A.** Write(a,b);

**B.** Real(a,b);

**C.** Read(a,b);

**D.** Read(‘a,b’);

**[<br>]**

**35- Câu lệnh nào sau đây dùng để nhập một số từ bàn phím vào biến x?**

**A.** Write(‘Nhap x = ’);

**B.** Write(x);

**C.** Read(x);

**D.** Read(‘X’);

**[<br>]**

**36- Câu lệnh nào sau đây dùng để in giá trị lưu trong biến x ra màn hình:**

**A.** Write(x);

**B.** Read(x);

**C.** Write(‘X’);

**D.** Không có câu lệnh nào đúng

**[<br>]**

**37- Cú pháp của thủ tục xuất dữ liệu ra màn hình?**

**A.** Read (<danh sách kết quả ra>);

**B.** Write<danh sách kết quả ra>;

**C.** Write(<danh sách kết quả ra>);

**D.** Write(<danh sách kết quả ra>)

**[<br>]**

**38- Để lưu chương trình trong Free Pascal ta dùng phím / tổ hợp phím?**

**A.** F2

**B.** F3

**C.** F9

**D.** Ctrl + F9

[<br>]

**39- Trong ngôn ngữ lập trình Free Pascal, để chạy chương trình ta dùng tổ hợp phím?**

**A.** Alt + F9

**B.** Shift + F9

**C.** Ctrl + F9

**D.** Ctrl + Alt + F9

[<br>]

**40- Trường hợp nào dưới đây là tên biến trong Pascal?**

**A.** Giai-Ptrinh-Bac 2;

**B.** Ngay\_sinh;

**C.** \_Noi sinh;

**D.** 2x;

[<br>]

**41- Chuyển phép toán A picture containing shape

Description automatically generated sang cách viết trong Pascal nào sau đây là đúng?**

**A.** abs(x\*x\*x + sqrt(m-2) + c\*c)

**B.** abs\*(x\*x\*x + sqrt(m-2) + c\*c)

**C**. abs (x\*x\*x + sprt(m-2) + c\*c)

**D.** abs(x\*x\*x + sqr(m-2) + c\*c)

[<br>]

**42- Khai báo nào sau đây đúng?**

**A.** Var x, y: Integer;

**B.** Var x, y=Integer;

**C.** Var x, y Of Integer;

**D.** Var x, y := Integer;

[<br>]

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

**A.** Dấu chấm phẩy (;)

**B.** Dấu phẩy (,)

**C.** Dấu chấm (.)

**D.** Dấu hai chấm (:)

[<br>]

**44- Trong Pascal, cú pháp để khai báo biến là:**

**A.** Var < Danh sách biến > = < Kiểu dữ liệu >;

**B.** Var < Danh sách biến > : < Kiểu dữ liệu >;

**C.** < Danh sách biến > : < Kiểu dữ liệu >;

**D.** Var < Danh sách biến >;

[<br>]

**45- Khai báo nào sau đây là sai?**

**A.** Var a, b, c : integer;

**B.** Var 1, 2, 3 : integer;

**C.** Var x, y, z : real;

**D.** Var a1, b2, c3 : char;

[<br>]

**46- Hãy chọn phát biểu đúng về biến trong ngôn ngữ lập trình?**

**A.** Biến là đại lượng có giá trị không đổi

**B.** Biến phải được khai báo trước khi sử dụng

**C.** Tên biến được đặt tùy ý

**D.** Tên biến có thể được bắt đầu bằng chữ số

[<br>]

**47- Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, câu lệnh nào sau đây là hợp lệ ?**

**A.** x := 5a + 7b;

**B.** x := 5\*a + 7\*b;

**C.** x :={a + b}\*c;

**D.** a := X\*y(x+y);

[<br>]

**48- Hãy chọn biểu diễn tên đúng trong những biểu diễn sau?**

**A.** !vietnam

**B.** =tendung

**C.** 123abc

**D.** Van\_hoc11

**[<br>]**

**49- Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, biểu thức số học nào sau đây là hợp lệ?**

**A.** a + 8b + 9;

**B.** 2\*x+ abs(3\*y)

**C.** d – 3x

**D.** xy^2

**[<br>]**

**50- Hãy chọn biểu diễn tên sai trong những biểu diễn sau?**

**A.** vietnam

**B.** =tendung

**C.** a\_b

**D.** Van\_hoc11