

CÂU HỎI ÔN TẬP HỌC KỲ 2 – TIN HỌC 11

1/ Phát biểu nào dưới đây về kiểu mảng là phù hợp?

- (a) Là một tập hợp các số nguyên;
- (b) Độ dài tối đa của mảng là 255;
- (c) Là một dãy hữu hạn các phần tử cùng kiểu; (*)
- (d) Mảng không thể chứa kí tự;

2/ Thế nào là khai báo biến mảng gián tiếp?

- (a) Khai báo mảng của các bản ghi;
- (b) Khai báo mảng xâu kí tự;
- (c) Khai báo mảng hai chiều;
- (d) Khai báo thông qua kiểu mảng đã có; (*)

3/ Phương án nào dưới đây là khai báo mảng hợp lệ?

- (a) Var mang : ARRAY[0..10] OF INTEGER; (*)
- (b) Var mang : ARRAY[0..10] : INTEGER;
- (c) Var mang : INTEGER OF ARRAY[0..10];
- (d) Var mang : ARRAY(0..10) : INTEGER;

4/ Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, về mặt cú pháp câu lệnh nào sau đây là đúng?

- (a) Type mang1c = array(1..100) of char;
- (b) Type mang1c = array[1..100] of char; (*)
- (c) Type 1chieu = array[1..100] of char;
- (d) Type mang = array[1-100] of char;

5/ Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, xâu kí tự là

- (a) Mảng các ký tự;
- (b) Dãy các kí tự trong bảng mã ASCII; (*)
- (c) Tập hợp các chữ cái trong bảng chữ cái tiếng Anh;
- (d) Tập hợp các chữ cái và các chữ số trong bảng chữ cái tiếng Anh;

6/ Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, xâu kí tự không có kí tự nào gọi là:

- (a) Xâu không;
- (b) Xâu rỗng; (*)
- (c) Xâu trắng;
- (d) Không phải là xâu kí tự;

7/ Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, xâu kí tự có tối đa?

- (a) 8 kí tự;
- (b) 16 kí tự;
- (c) 256 kí tự;
- (d) 255 kí tự; (*)

8/ Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, với xâu kí tự có các phép toán là:

- (a) Phép cộng, trừ, nhân, chia;
- (b) Phép cộng và phép trừ;
- (c) Chỉ có phép cộng;
- (d) Phép ghép xâu và phép so sánh; (*)

9/ Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, hai xâu kí tự được so sánh dựa trên:

- (a) Mã của từng kí tự trong các xâu lần lượt từ trái sang phải; (*)
- (b) Độ dài tối đa của hai xâu;
- (c) Độ dài thực sự của hai xâu;
- (d) Số lượng các kí tự khác nhau trong xâu;

10/ Biểu thức quan hệ nào dưới đây cho giá trị TRUE?

- (a) 'MOOR' < 'LOOK';
- (b) 'MATHEMATIC' < 'LOOK';
- (c) 'AB123CD' < ' ';
- (d) 'MOOR' < 'MOORK'; (*)

11/ Biểu thức quan hệ nào dưới đây cho giá trị FALSE?

- (a) 'MOOR' < 'LOOK'; (*)
- (b) 'MOOR' < 'MOORK';
- (c) 'AB123CD' < 'ABCDAB';
- (d) 'ABCDOR' < 'ABDOR';

12/ Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, thủ tục chèn xâu S1 vào xâu S2 bắt đầu từ vị trí vt được viết:

- (a) Insert(vt,S1,S2);
- (b) Insert(S1,S2,vt); (*)

(c) Insert(S1,vt,S2);

(d) Insert(S2,S1,vt);

13/ Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, hàm Length(S) cho kết quả gì?

- (a) Độ dài của S khi khai báo;
(b) Số ký tự hiện có của S không tính các dấu cách;
(c) Số ký tự của S không tính dấu cách cuối cùng;
(d) Số ký tự hiện có của S; (*)

14/ Hãy chọn phương án ghép đúng. Cho S là 'Hanoi-Vietnam'. Kết quả của hàm Length(S) là:

- (a) 12; (b) 13; (*) (c) 14; (d) 15;

15/ Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, hàm Upcase(ch) cho kết quả là:

- (a) Chữ cái in hoa tương ứng với ch; (*) (c) Sâu ch toàn chữ thường;
(b) Sâu ch gồm toàn chữ hoa; (d) Biến ch thành chữ thường;

16/ Dữ liệu kiểu:

- (a) được lưu trữ trên ROM. (c) chỉ được lưu trữ trên đĩa cứng.
(b) được lưu trữ trên RAM. (d) được lưu trữ trên bộ nhớ ngoài. (*)

17/ Số lượng phần tử trong tập:

- (a) Không được lớn hơn 128.
(b) Không được lớn hơn 255.
(c) Phải được khai báo trước.
(d) Không bị giới hạn mà chỉ phụ thuộc vào dung lượng đĩa. (*)

18/ Xét theo cách tổ chức dữ liệu, có thể phân tập thành mấy loại?

- (a) 1. (b) 2. (*) (c) 3. (d) 4.

19/ Xét theo cách thức truy cập, có thể phân tập thành mấy loại?

- (a) 1. (b) 2. (*) (c) 3. (d) 4.

20/ Hãy chọn phương án ghép đúng. Tập truy cập tuần tự:

- (a) cho phép truy cập đến một dữ liệu nào đó trong tập chỉ bằng cách bắt đầu từ đầu tập và đi qua lần lượt tất cả các dữ liệu trước nó. (*)
(b) cho phép tham chiếu đến dữ liệu cần truy cập bằng cách xác định trực tiếp vị trí của dữ liệu đó.
(c) là tập mà các phần tử của nó được tổ chức theo một cấu trúc nhất định.
(d) là tập mà dữ liệu được ghi dưới dạng các ký tự theo mã ASCII.

21/ Hãy chọn phương án ghép đúng. Tập truy cập trực tiếp:

- (a) cho phép truy cập đến một dữ liệu nào đó trong tập chỉ bằng cách bắt đầu từ đầu tập và đi qua lần lượt tất cả các dữ liệu trước nó.
(b) cho phép tham chiếu đến dữ liệu cần truy cập bằng cách xác định trực tiếp vị trí của dữ liệu đó. (*)
(c) là tập mà các phần tử của nó được tổ chức theo một cấu trúc nhất định.
(d) là tập mà dữ liệu được ghi dưới dạng các ký tự theo mã ASCII.

22/ Trong PASCAL để khai báo biến tập văn bản ta phải sử dụng cú pháp:

- (a) Var <tên tập> : Text; (c) Var <tên tập> : String;
(b) Var <tên biến tập> : Text; (*) (d) Var <tên biến tập> : String;

23/ Trong PASCAL, để khai báo hai biến tập văn bản f1, f2 ta viết:

- (a) Var f1 f2 : Text; (c) Var f1 , f2 : Text; (*)
(b) Var f1 ; f2 : Text; (d) Var f1 : f2 : Text;

24/ Để thao tác với tập:

- (a) ta có thể gán tên tập cho tên biến tập, hoặc sử dụng trực tiếp tên tập cũng được.
(b) ta nhất thiết phải gán tên tập cho tên biến tập. (*)
(c) ta nên sử dụng trực tiếp tên tập trong chương trình.

(d) ta nhất thiết phải sử dụng trực tiếp tên tệp trong chương trình.

25/ Để gán tên tệp cho tên biến tệp ta sử dụng câu lệnh:

- (a) <tên biến tệp> := <tên tệp>; (c) Assign(<tên biến tệp>, <tên tệp>); (*)
 (b) <tên tệp> := <tên biến tệp>; (d) Assign(<tên tệp>, <tên biến tệp>);

26/ Trong PASCAL mở tệp để đọc dữ liệu ta phải sử dụng thủ tục:

- (a) Reset(<tên tệp>); (c) Rewrite(<tên tệp>);
 (b) Reset(<tên biến tệp>); (*) (d) Rewrite(<tên biến tệp>);

27/ Trong PASCAL mở tệp để ghi kết quả ta phải sử dụng thủ tục:

- (a) Reset(<tên tệp>); (c) Rewrite(<tên tệp>);
 (b) Reset(<tên biến tệp>); (d) Rewrite(<tên biến tệp>); (*)

28/ Để đọc dữ liệu từ tệp văn bản ta có thể sử dụng thủ tục:

- (a) Read(<tên tệp>, <danh sách biến>); (c) Write(<tên tệp>, <danh sách biến>);
 (b) Read(<tên biến tệp>, <danh sách biến>); (*) (d) Write(<tên biến tệp>, <danh sách biến>);

29/ Để ghi kết quả vào tệp văn bản ta có thể sử dụng thủ tục:

- (a) Read(<tên tệp>, <danh sách kết quả>);
 (b) Read(<tên biến tệp>, <danh sách kết quả>);
 (c) Write(<tên tệp>, <danh sách kết quả>);
 (d) Write(<tên biến tệp>, <danh sách kết quả>); (*)

30/ Trong Pascal để đóng tệp ta dùng thủ tục:

- (a) Close(<tên biến tệp>); (*) (c) Stop(<tên biến tệp>);
 (b) Close(<tên tệp>); (d) Stop(<tên tệp>);

31/ Nếu hàm eof(<tên biến tệp>) cho giá trị bằng true thì con trỏ tệp nằm ở vị trí:

- (a) Đầu dòng. (c) Cuối dòng.
 (b) Đầu tệp. (d) Cuối tệp. (*)

32/ Nếu hàm eoln(<tên biến tệp>) cho giá trị bằng true thì con trỏ tệp nằm ở vị trí:

- (a) Đầu dòng. (c) Cuối dòng. (*)
 (b) Đầu tệp. (d) Cuối tệp.

33/ Hãy chọn thứ tự hợp lí nhất khi thực hiện các thao tác đọc dữ liệu từ tệp:

- (a) Mở tệp => Gán tên tệp với biến tệp => Đọc dữ liệu từ tệp => Đóng tệp.
 (b) Mở tệp => Đọc dữ liệu từ tệp => Gán tên tệp với biến tệp => Đóng tệp.
 (c) Gán tên tệp với biến tệp => Mở tệp => Đọc dữ liệu từ tệp => Đóng tệp. (*)
 (d) Gán tên tệp với biến tệp => Đọc dữ liệu từ tệp => Mở tệp => Đóng tệp.

34/ Hãy chọn các thao tác ghi trên tệp văn bản chứa dữ liệu là:

- (a) Thông báo mở tệp để đọc=>Đọc dữ liệu trong tệp=>Đóng tệp=>Gán biến tệp với tên tệp.
 (b) Thông báo mở tệp để đọc=>Đọc dữ liệu trong tệp=>Gán biến tệp với tên tệp=>Đóng tệp.
 (c) Gán biến tệp với tên tệp=>Thông báo mở file để ghi dữ liệu mới=>Ghi dữ liệu mới=>Đóng tệp. (*)
 (d) Gán biến tệp với tên tệp=>Thông báo mở file để ghi dữ liệu mới=>Đọc dữ liệu trong tệp=>Đóng tệp.

35/ Hãy chọn các thao tác đọc trên tệp văn bản chứa dữ liệu là:

- (a) Gán biến tệp với tên tệp => Thông báo mở file để ghi dữ liệu mới => Ghi dữ liệu mới => Đóng tệp.
 (b) Gán biến tệp với tên tệp => Thông báo mở tệp để đọc => Đọc dữ liệu trong tệp => Đóng tệp. (*)
 (c) Thông báo mở file để ghi dữ liệu mới => Gán biến tệp với tên tệp => Ghi dữ liệu mới => Đóng tệp.
 (d) Thông báo mở file để ghi dữ liệu mới => Ghi dữ liệu mới => Gán biến tệp với tên tệp => Đóng tệp.

36/ Lợi ích của việc sử dụng chương trình con?

- (a) Tránh được việc phải viết lặp đi lặp lại cùng một dãy lệnh.
 (b) Hỗ trợ việc thực hiện các chương trình lớn.

- (c) Phục vụ quá trình trừu tượng hóa.
 (d) Tất cả đều đúng. (*)

37/ Hãy chọn phương án ghép đúng. Kiểu của một hàm được xác định bởi:

- (a) Kiểu của các tham số; (c) Tên hàm;
 (b) Kiểu giá trị trả về; (*) (d) Địa chỉ mà hàm trả về;

38/ Mô tả nào dưới đây về hàm là sai?

- (a) Phải trả lại kết quả; (c) Trong hàm có thể gọi lại chính hàm đó;
 (b) Phải có tham số; (*) (d) Có thể có các biến cục bộ;

39/ Hàm chuẩn nào dưới đây biến giá trị thực 6.6 thành 7?

- (a) Odd; (b) Round; (*) (c) Trunc; (d) Abs;

40/ Trong các chương trình chuẩn sau đây, chương trình chuẩn nào là thủ tục chuẩn?

- (a) Sin(x); (c) Sqrt(x);
 (b) Length(S); (d) Delete(S,5,1); (*)

41/ Kiểu dữ liệu của hàm:

- (a) Chỉ có thể là kiểu integer;
 (b) Chỉ có thể là kiểu real;
 (c) Có thể là các kiểu integer, real, char, boolean, string; (*)
 (d) Có thể là integer, real, char, boolean, string, record, kiểu mảng;

42/ Khẳng định nào sau đây là đúng?

- (a) Biến cục bộ là biến được dùng trong chương trình con chứa nó và trong chương trình chính;
 (b) Biến cục bộ là biến chỉ được dùng trong chương trình chính;
 (c) Biến cục bộ là biến chỉ được dùng trong chương trình con chứa nó; (*)
 (d) Biến toàn bộ chỉ được sử dụng trong chương trình chính và không được sử dụng trong các chương trình con;

43/ Phát biểu nào dưới đây về biến là sai?

- (a) Biến toàn cục có thể được sử dụng ở trong một thủ tục;
 (b) Biến cục bộ phải có tên khác với tên của biến toàn cục; (*)
 (c) Biến cục bộ có thể có kiểu khác với kiểu của biến toàn cục có cùng tên;
 (d) Một hàm có thể có nhiều tham số biến;

44/ Khẳng định nào sau đây là đúng?

- (a) Cả thủ tục và hàm đều có thể có tham số hình thức; (*)
 (b) Chỉ có thủ tục mới có thể có tham số hình thức;
 (c) Chỉ có hàm mới có thể có tham số hình thức;
 (d) Thủ tục và hàm nào cũng phải có tham số hình thức;

45/ Trong các cách sử dụng thủ tục sau, cách nào là phù hợp nhất?

- (a) Khai báo lại thủ tục và gọi nó mỗi khi cần sử dụng;
 (b) Khai báo thủ tục duy nhất một lần và gọi nó một lần duy nhất;
 (c) Chỉ cần khai báo;
 (d) Khai báo thủ tục một lần và gọi nó trong thân chương trình mỗi khi muốn sử dụng; (*)

46/ Nói về cấu trúc của một chương trình con, khẳng định nào sau đây là không đúng?

- (a) Phần đầu và phần thân nhất thiết phải có, phần khai báo có thể có hoặc không.
 (b) Phần khai báo có thể có hoặc không có tùy thuộc vào từng chương trình cụ thể.
 (c) Phần đầu có thể có hoặc không có cũng được. (*)
 (d) Phần đầu nhất thiết phải có để khai báo tên chương trình con.

47/ Khẳng định nào sau đây là đúng?

- (a) Lời gọi hàm nhất định phải có tham số thực sự còn lời gọi thủ tục không nhất thiết phải có tham số thực sự.
 (b) Lời gọi thủ tục nhất thiết phải có tham số thực sự còn lời gọi hàm không nhất thiết phải có tham số thực sự.
 (c) Cả lời gọi hàm và lời gọi thủ tục đều phải có tham số thực sự.
 (d) Lời gọi hàm và lời gọi thủ tục có thể có tham số thực sự hoặc không có tham số thực sự tùy thuộc vào từng thủ tục. (*)

48/ Để khai báo hàm trong Pascal bắt đầu bằng từ khóa?

- (a) Program. (c) Function. (*)
 (b) Procedure. (d) Var.

49/ Để khai báo thủ tục trong Pascal bắt đầu bằng từ khóa?

- (a) Program. (c) Function.
 (b) Procedure. (*) (d) Var.

50/ Muốn khai báo x là tham số giá trị và y, z là tham số biến (x, y, z thuộc kiểu Byte) trong thủ tục "ViduTT" thì khai báo nào sau đây là sai?

- (a) Procedure **ViduTT**(x : Byte ; Var y, z : Byte) ;
 (b) Procedure **ViduTT**(x : Byte ; Var y : Byte ; Var z : Byte) ;
 (c) Procedure **ViduTT**(x : Byte ; Var y : Byte ; z : Byte) ; (*)
 (d) Procedure **ViduTT**(Var y : Byte ; x : Byte ; Var z : Byte) ;

CÂU HỎI ÔN TẬP TỰ LUẬN

1/ Hiểu như thế nào về mảng một chiều?

Mảng một chiều là dãy hữu hạn các phần tử có cùng kiểu dữ liệu. Các phần tử trong mảng có cùng chung một tên và phân biệt nhau bởi chỉ số.

2/ Nêu khái niệm về xâu.

Xâu kí tự là dãy các kí tự trong bảng mã ASCII, mỗi kí tự được gọi là một phần tử của xâu. Số lượng các kí tự trong xâu được gọi là độ dài xâu. Xâu có độ dài bằng không là xâu rỗng.

3/ Cách khai báo và sử dụng kiểu xâu.

Khai báo biến: VAR tên_biến : STRING[độ dài lớn nhất của xâu];

Tham chiếu đến từng kí tự trong xâu: tên_biến[chỉ_số]

4/ Nêu đặc điểm của kiểu tệp:

- Được lưu trữ lâu dài ở bộ nhớ ngoài, không bị mất khi mất điện.
- Lượng thông tin lưu trữ trên có thể rất lớn.

5/ Có mấy loại tệp, và hãy phân loại?

Có 2 loại tệp:

- Tệp có cấu trúc là loại tệp mà các thành phần của nó được tổ chức theo một cấu trúc nhất định.
- Tệp văn bản: Là tệp mà dữ liệu được ghi dưới dạng các kí tự theo mã ASCII. Trong tệp văn bản, dãy kí tự kết thúc bởi kí tự xuống dòng hay kí tự kết thúc tệp tạo thành một dòng.

6/ Các thao tác để đọc tệp văn bản.

- a) Assign(<tên_biến_tập>,<tên_tập>);
- b) Mở tệp để đọc: Reset(>Tên_biến_tập>);
- c) Đọc tệp văn bản Read(<tên biến tệp>, <Danh sách tên biến>);
 Hoặc Readln(<tên biến tệp>, <Danh sách tên biến>);
- d) Đóng tệp : Close(>Tên_biến_tập>);

7/ Các thao tác để ghi tệp văn bản.

- a) Assign(<tên_biến_tập>,<tên_tập>);
- b) Tạo tệp mới để ghi: Rewrite(>Tên_biến_tập>);
- c) Ghi tệp văn bản Write(<tên biến tệp>, <Danh sách kết quả>);
 Hoặc Writeln(<tên biến tệp>, <Danh sách kết quả>);
- d) Đóng tệp : Close(>Tên_biến_tập>);

8/ Khái niệm chương trình con

Chương trình con là một dãy lệnh mô tả một số thao tác nhất định và có thể được thực hiện ở nhiều vị trí trong chương trình.

9/ Phân loại chương trình con.

Có 2 loại chương trình con: hàm và thủ tục.

- Hàm là thực hiện một số thao tác nào đó và trả lời về một giá trị kiểu đơn giản thông qua tên hàm .
- Thủ tục thực hiện các thao tác nhất định nhưng không trả về giá trị qua tên của nó.

10/ Nêu cấu trúc của chương trình con.

<Phần đầu>

[<Phần khai báo>]

<Phần thân>

----- Hết -----