

BỘ CÂU HỎI ĐỀ THI TRẮC NGHIỆM

CHỦ ĐỀ: LẬP TRÌNH CƠ BẢN

Tổng số câu hỏi: 60 câu/5 chủ đề

Nghề: Công Nghệ thông tin (UDPM)

Mô đun: Lập trình cơ bản

TT	Nội dung	Trả lời đúng
1	Ngôn ngữ lập trình C được phát triển dựa trên các ngôn ngữ lập trình nào?	
A	Ngôn ngữ Assembler.	
B	Ngôn ngữ COBOL.	
C	Ngôn ngữ DEC PDP.	
D	Ngôn ngữ B và BCPL.	1
E		
F		
2	Ngôn ngữ lập trình C là ngôn ngữ lập trình:	
A	Cấp cao, có cấu trúc.	1
B	Cấp cao, không có cấu trúc.	
C	Cấp thấp, có cấu trúc.	
D	Cấp thấp, không có cấu trúc.	
E		
F		
3	Trong lập trình C, cách viết nào là đúng khi cần khai báo dòng ghi chú:	
A	/* dòng ghi chú*/ hoặc //dòng ghi chú	1
B	/dòng ghi chú/	
C	“dòng ghi chú”	
D	dòng ghi chú	
E		
F		
4	Để dừng màn hình xem kết quả chương trình viết bằng ngôn ngữ C (trên phần mềm Visual Studio), ta sử dụng lệnh:	
A	printf()	
B	getch()	1
C	scanf()	
D	exit()	
E		
F		
5	Trong ngôn ngữ lập trình C, từ khóa bắt buộc phải được khai báo dưới dạng:	
A	Ký tự chữ in.	

B	Ký tự chữ thường.	1
C	Ký tự chữ in hoặc chữ thường.	
D	Các ký tự dạng số.	
E		
F		
6	Biến là một đại lượng:	
A	Thay đổi giá trị khi thực thi chương trình.	1
B	Không thay giá trị đôi khi thực thi chương trình.	
C	Không thể chứa giá trị.	
D	Có giá trị tùy ý.	
E		
F		
7	Hằng là một đại lượng:	
A	Thay đổi giá trị khi thực thi chương trình.	
B	Không đổi giá trị khi thực thi chương trình.	1
C	Không thể chứa giá trị.	
D	Không cần khai báo trong chương trình.	
E		
F		
8	Cho biểu thức sau: $tong = a + b - c$; Phát biểu nào sau đây là đúng:	
A	Các toán hạng là "=", "+", "-"	
B	Các toán tử là "tong, a, b, c"	
C	Biểu thức trên chỉ bao gồm các toán hạng.	
D	Các toán hạng là "tong, a, b, c", toán tử là "=", "+", "-"	1
E		
F		
9	Trong ngôn ngữ lập trình C, tên biến nào được khai báo dưới đây là đúng:	
A	diem toan	
B	3diemtoan	
C	diemtoan	1
D	-diemtoan	
E		
F		
10	Miền giá trị xử lý dữ liệu kiểu short int là:	
A	0...255	
B	-32768 ...32767	1
C	-128...127	
D	0...65535	
E		

F		
11	Cho biểu thức: $chu_vi = 2 * \pi * r$; Với $\pi = 3.14$, r là bán kính đường tròn. Phát biểu nào dưới đây là đúng:	
A	π là hằng số, chu_vi , r là các biến số.	1
B	chu_vi , π , r là các biến số.	
C	chu_vi , π , r là các hằng số.	
D	chu_vi , π là các biến số, r là hằng số.	
E		
F		
12	Cho biểu thức: $y = ++x$; Với $x = 10$, y có giá trị bằng bao nhiêu?	
A	9	
B	10	
C	11	1
D	12	
E		
F		
13	Chương trình sau có kết quả bằng: <pre>#include <stdio.h> #include <conio.h> int main() { int i=10; printf("%o",i); }</pre>	
A	12	1
B	10	
C	8	
D	5	
E		
F		
14	Cho đoạn chương trình sau: <pre>#include <stdio.h> #include <conio.h> int main() { int i=5, j=6, tong; tong=i+j; printf("%d",tong); }</pre> Hãy cho biết biến $tong$ có giá trị bằng bao nhiêu?	
A	6	

B	5	
C	2	
D	11	1
E		
F		
15	<p>Cho đoạn chương trình sau:</p> <pre>#include <stdio.h> #include <conio.h> int main() { int a, tích; printf("nhập vào số a:"); scanf("%d",&a); tích = a*a*a; printf("%d\n",tích); }</pre> <p>Với a=3, hãy cho biết biến tích có giá trị bằng bao nhiêu?</p>	
A	9	
B	27	1
C	36	
D	12	
E		
F		
16	Cách viết nào sau đây là đúng với cú pháp khai báo của câu lệnh if?	
A	if bieu_thuc	
B	if < bieu_thuc >	
C	if { bieu_thuc }	
D	if (bieu_thuc)	1
E		
F		
17	Vòng lặp for() đầy đủ là một dạng vòng lặp:	
A	Biết trước được số lần lặp.	1
B	Không xác định được số lần lặp.	
C	Có số lần lặp tùy ý.	
D	Có số lần lặp cố định.	
E		
F		
18	Vòng lặp while() đầy đủ là một dạng vòng lặp:	
A	Biết trước số lần lặp.	
B	Không biết trước số lần lặp.	1
C	Lặp không cần kiểm tra biểu thức điều kiện.	

D	Có số lần lặp cố định.	
E		
F		
19	Lệnh nào trong các lệnh sau cho phép chuyển sang lần lặp tiếp theo mà không cần phải thực hiện phần còn lại của vòng lặp?	
A	break	
B	goto	
C	continue	1
D	return	
E		
F		
20	Lệnh nào trong các lệnh sau cho phép chuyển tới một nơi nào đó đã được gán nhãn?	
A	break	
B	goto	1
C	continue	
D	exit	
E		
F		
21	Cấu trúc switch...case là một dạng cấu trúc:	
A	Lựa chọn 1 trong nhiều giá trị.	1
B	Lựa chọn 1 giá trị.	
C	Không lựa chọn giá trị nào cả.	
D	Chức năng khác.	
E		
F		
22	Cho cấu trúc sau: if(bieu_thuc_dieu_kien) { khoi_lenh; } Cấu trúc if() là một dạng cấu trúc:	
A	Kiểm tra bieu_thuc_dieu_kien trước, nếu bieu_thuc_dieu_kien có giá trị đúng mới thực hiện khoi_lenh.	1
B	Thực hiện khoi_lenh trước, sau đó mới kiểm tra bieu_thuc_dieu_kien.	
C	Thực hiện khoi_lenh mà không cần kiểm tra bieu_thuc_dieu_kien.	
D	Kiểm tra bieu_thuc_dieu_kien trước, sau đó mới thực hiện khoi_lenh.	

E		
F		
23	<p>Cho cấu trúc sau:</p> <pre>for (bieu_thuc_1; bieu_thuc_2; bieu_thuc_3) { khai_lenh; }</pre> <p>bieu_thuc_1 có ý nghĩa:</p>	
A	Khởi tạo giá trị ban đầu cho biến điều khiển.	1
B	Điều kiện để thực hiện tiếp tục vòng lặp.	
C	Thay đổi giá trị biến điều khiển cho lần lặp tiếp theo.	
D	Không có nghĩa.	
E		
F		
24	<p>Cho cấu trúc sau:</p> <pre>for (bieu_thuc_1; bieu_thuc_2; bieu_thuc_3) { khai_lenh; }</pre> <p>bieu_thuc_2 có ý nghĩa:</p>	
A	Khởi tạo giá trị ban đầu cho biến điều khiển.	
B	Kiểm tra biểu thức điều kiện đúng để thực hiện vòng lặp.	1
C	Thay đổi giá trị biến điều khiển cho lần lặp tiếp theo.	
D	Không có nghĩa.	
E		
F		
25	<p>Cho cấu trúc vòng lặp sau:</p> <pre>while (bieu_thuc_dieu_kien) { khai_lenh; }</pre> <p>Cấu trúc vòng lặp while là cấu trúc:</p>	
A	Kiểm tra bieu_thuc_dieu_kien đúng, sau đó mới thực hiện khai_lenh.	1
B	Thực hiện khai_lenh trước, sau đó mới kiểm tra bieu_thuc_dieu_kien.	
C	Không cần kiểm tra bieu_thuc_dieu_kien vẫn thực hiện khai_lenh.	
D	Kiểm tra bieu_thuc_dieu_kien trước, sau đó thực hiện khai_lenh	
E		
F		
26	Cho đoạn chương trình sau:	

	<pre> #include<stdio.h> #include<conio.h> int main() { int n; printf("nhap vao so n:"); scanf("%d",&n); switch (n%2) { case 0: printf("so chan"); break; case 1: printf("so le"); break; } getch(); } </pre> <p>Đoạn chương trình trên thực hiện:</p>	
A	Nhập vào 1 số n, cho biết số n là số chẵn hay lẻ.	1
B	Nhập vào 1 số n, cho biết số n là số lẻ.	
C	Nhập vào 1 số n, cho biết số n là số chẵn.	
D	Kết quả khác.	
E		
F		
27	<p>Cho đoạn chương trình sau:</p> <pre> #include <stdio.h> #include <conio.h> int main() { int i=0, n =3,t=0; while (i<=n) { t=t+i; i++; } printf(“%d\n”,t); } </pre> <p>Biến t có giá trị bằng bao nhiêu?</p>	
A	0	
B	1	
C	3	
D	6	1

E		
F		
28	<p>Cho đoạn chương trình sau:</p> <pre>#include <stdio.h> #include <conio.h> int main() { int i, n, tong; printf("nhap vao so n:"); scanf("%d",&n); for (i=2; ; i++) printf("%d",tong); }</pre> <p>Kết quả đoạn chương trình trên:</p>	
A	Lặp vô tận vì thiếu biểu thức điều kiện lặp.	1
B	Lỗi vì thiếu biểu thức khởi tạo giá trị ban đầu.	
C	Lỗi vì thiếu biểu thức thay đổi giá trị biến điều khiển.	
D	Lỗi vì thiếu khai báo biến.	
E		
F		
29	<p>Cho chương trình sau:</p> <pre>#include <stdio.h> #include <conio.h> int main() { int i, n, solan = 0; printf("nhap vao so n:"); scanf("%d",&n); for (i=1; i<n; i++) solan = solan + 1; printf("%d",solan); }</pre> <p>với n = 4, biến solan có kết quả bằng bao nhiêu khi chương trình thực hiện đến dòng lệnh printf("%d",solan)?</p>	
A	1	
B	2	
C	3	1
D	4	
E		
F		
30	<p>Cho chương trình sau:</p> <pre>#include <stdio.h> #include <conio.h></pre>	

	<pre>int main() { tong= 453+343; printf(“\Ket qua la %d ”, tong) ; }</pre> <p>Đoạn chương trình trên báo lỗi do:</p>	
A	Thiếu khai báo dấu chấm phẩy (;)	
B	Thiếu khai báo dấu phẩy (,)	
C	Thiếu khai báo biến “tong”	1
D	Thiếu hàm xuất giá trị.	
E		
F		
31	<p>Cho đoạn chương trình sau:</p> <pre>#include <stdio.h> #include <conio.h> int main() { int i, n,t =1; printf(“nhap vao so n:”); scanf(“%d”,&n); for(i=1;i<=n; i=i+2) t = t*i; printf(“%d”,t); getch(); }</pre> <p>Với n =5, biến t có giá trị bằng bao nhiêu khi chương trình thực hiện đến dòng lệnh printf(“%d”,t)?</p>	
A	0	
B	5	
C	15	1
D	16	
E		
F		
32	<p>Cho đoạn chương trình sau:</p> <pre>#include <stdio.h> #include <conio.h> int main() { int i, x=6, y=5, tam; if(x>y) { tam = x; x = y;</pre>	

	<pre> y = tam; } printf("Giá trị của x là %d",x); } </pre> <p>Biến x có giá trị bằng bao nhiêu khi chương trình thực hiện đến dòng lệnh printf("Giá trị của x là %d",x)?</p>	
A	5	1
B	6	
C	1	
D	0	
E		
F		
33	<p>Cho đoạn chương trình sau:</p> <pre> #include <stdio.h> #include <conio.h> int main() { int i, n; printf("nhap vao so n:"); scanf("%d",&n); for (i=1;i<=n; i++) if(n%i==0) printf("%3d",i); getch(); } </pre> <p>Với n = 4, chương trình in ra màn hình các giá trị:</p>	
A	1 2 4	1
B	1 4	
C	2 4	
D	Kết quả khác	
E		
F		
34	<p>Cho đoạn chương trình sau:</p> <pre> #include <stdio.h> #include <conio.h> int main() { int a=40,b=4; while(a!=b) if (a>b) a=a-b; else b=b-a; } </pre>	

	<pre>printf("%d",a); }</pre> <p>Biến a có giá trị cuối cùng bằng bao nhiêu?</p>	
A	2	
B	16	
C	4	1
D	0	
E		
F		
35	<p>Cho đoạn chương trình sau:</p> <pre>#include <stdio.h> #include <conio.h> int main() { int sole=0, i, n; printf("nhap vao so n:"); scanf("%d",&n); for(int i=1;i<=n;i++) if(i%2!=0) sole = sole+1; printf("%d",sole); getch(); }</pre> <p>Đoạn chương trình trên cho thực hiện:</p>	
A	Nhập vào số n, đếm có bao nhiêu số lẻ từ 1 đến n.	1
B	Nhập vào số n, in ra các số lẻ từ 1 đến n.	
C	Nhập vào số n, in ra tổng các số lẻ từ 1 đến n.	
D	Nhập vào số n, đếm có bao nhiêu số chẵn từ 1 đến n.	
E		
F		
36	Chương trình con là:	
A	Một chương trình để thực hiện một công việc được lặp đi lặp lại nhiều lần.	1
B	Một chương trình để thực hiện một công việc cố định.	
C	Một chương trình để thực hiện một khối công việc cố định.	
D	Một chương trình để thực hiện một công việc một lần.	
E		
F		
37	Hàm printf() dùng để:	
A	Xuất dữ liệu.	1
B	Nhập dữ liệu.	
C	Nhập xuất dữ liệu.	
D	Xóa dữ liệu.	

E		
F		
38	Hàm scanf() dùng để:	
A	Nhập xuất dữ liệu.	
B	Nhập dữ liệu.	1
C	Xuất dữ liệu.	
D	Xóa dữ liệu.	
E		
F		
39	Cách truyền nào trong hàm sẽ không làm thay đổi giá trị của biến trong chương trình chính?	
A	Truyền bằng tham trị.	1
B	Truyền bằng tham biến.	
C	Truyền bằng địa chỉ của biến.	
D	Truyền bằng tham biến hoặc tham trị	
E		
F		
40	Hàm đệ quy là hàm:	
A	Bên trong có lệnh gọi đến chính nó.	1
B	Bên trong không có lệnh gọi đến chính nó.	
C	Xuất giá trị.	
D	Nhập giá trị.	
E		
F		
41	Hàm return() dùng để:	
A	Gọi và trả về kết quả từ chương trình.	1
B	Trả về kết quả mà không cần gọi hàm từ chương trình.	
C	Gọi và trả về kết quả tùy ý.	
D	Không trả về kết quả khi gọi hàm.	
E		
F		
42	Đoạn chương trình sau cho thực hiện: <pre>#include <stdio.h> #include <conio.h> int main() { int a=2,b=3; printf("tích của 2 số a, b là: %d",a*b); getch(); }</pre>	
A	Cho nhập vào 2 số a, b.	
B	Xuất ra kết quả là tích của 2 số a, b.	1

C	Khi biên dịch chương trình xảy ra lỗi.	
D	Xuất ra kết quả của 2 số a, b.	
E		
F		
43	Đoạn chương trình sau cho thực hiện: <pre>#include <stdio.h> #include <conio.h> int main() { int n; scanf("%d",&n); }</pre>	
A	Nhập vào số n có kiểu số nguyên.	1
B	Xuất ra số n kiểu số nguyên.	
C	Nhập vào n có kiểu tùy ý.	
D	Xuất ra số n có kiểu tùy ý.	
E		
F		
44	Hàm cho nhập một kí tự từ bàn phím ngay sau khi gõ, không chờ nhấn enter và không hiện ra màn hình là hàm:	
A	scanf();	
B	getchar();	
C	getch();	1
D	getche();	
E		
F		
45	Cho đoạn chương trình sau: <pre>int ketqua(int n) { int s=0; for (int i=1;i<=n;i++) s=s+i; return (s1); }</pre> Với n =3, s có giá trị bằng:	
A	Lỗi chương trình.	1
B	1	
C	2	
D	3	
E		
F		
46	Cho đoạn chương trình sau: <pre>int ketqua(int n)</pre>	

	<pre> { int s=0; for (int i=1;i<=n;i++) s=s+i; return (); } </pre> <p>Với n =3, s có giá trị bằng:</p>	
A	0	
B	1	
C	2	
D	Lỗi chương trình.	1
E		
F		
47	<p>Cho đoạn chương trình sau:</p> <pre> int ketqua(int n) { int s=0; for (int i=1;i<=n;i++) s=s+i; return (s); } </pre> <p>Với n =3, Hàm trả về giá trị bằng bao nhiêu?</p>	
A	3	
B	4	
C	5	
D	6	1
E		
F		
48	<p>Cho đoạn chương trình sau:</p> <pre> int ketqua(int n) { int s=1; for(int i=1;i<=n;i++) s=s*i; return (s); } </pre> <p>Với n =2, Hàm trả về giá trị bằng bao nhiêu?</p>	
A	0	
B	1	
C	2	1
D	6	
E		
F		

49	<p>Cho đoạn chương trình sau:</p> <pre>int ketqua(int n) { int s=0; for (int i=1;i<=n;i++) s=s*i; return (s); }</pre> <p>Với n =3, Hàm trả về giá trị bằng bao nhiêu?</p>	
A	0	1
B	1	
C	2	
D	3	
E		
F		
50	<p>Cho đoạn chương trình sau:</p> <pre>int ketqua(int n) { int s=1; for (int i=1;i<=n;i++) s=s+i; return (s); }</pre> <p>Với n =3, Hàm trả về giá trị bằng bao nhiêu?</p>	
A	0	
B	3	
C	5	
D	7	1
E		
F		
51	Mảng là:	
A	Một tập hợp các phần tử có kiểu dữ liệu riêng và chung tên gọi.	
B	Một tập hợp các phần tử có kiểu dữ liệu riêng và có tên gọi riêng cho mỗi phần tử.	
C	Một tập hợp các phần tử không cùng kiểu dữ liệu và tên gọi	
D	Một tập hợp các phần tử có cùng kiểu dữ liệu và chung tên gọi.	1
E		
F		
52	Khai báo int m[10]; cho biết?	
A	Mảng có tên m và có 10 phần tử.	

B	Mảng có tên m và có 10 phần tử cùng kiểu số nguyên.	1
C	Mảng có tên m và có số phần tử tùy ý kiểu số nguyên.	
D	Mảng có tên m và có 9 phần tử.	
E		
F		
53	Cho khai báo mảng: int m[3]; Giá trị phần tử thứ 2 của mảng là:	
A	m[0]	
B	m[1]	1
C	m[2]	
D	m[3]	
E		
F		
54	Cho khai báo mảng: int m[]={4,2,6,1,7}; Phần tử m[3] có giá trị bằng:	
A	1	1
B	6	
C	7	
D	4	
E		
F		
55	Cho khai báo mảng: int x[]={4,2,6}; Phát biểu nào dưới đây là đúng:	
A	x[1]=4, x[2]=2, x[3]=6	
B	x[0]=4, x[1]=2, x[2]=6	1
C	x[0]=2, x[1]=4, x[2]=6	
D	x[0]=6, x[1]=2, x[2]=4	
E		
F		
56	Cho đoạn chương trình sau: void mang1chieu(int a[], int n) { for(int i=0;i<n;i++) { printf("nhap vao phan tu thu%d:",i+1); scanf("%d",&a[i]); } } Với n = 5, chương trình trên cho thực hiện:	
A	Nhập vào 1 mảng 5 phần tử.	

B	Nhập vào 1 mảng 5 phần tử kiểu số nguyên.	1
C	Nhập vào một mảng với số phần tử tùy ý.	
D	Nhập vào 1 mảng 10 phần tử.	
E		
F		
57	<p>Cho đoạn chương trình sau:</p> <pre>void mang1chieu(int a[], int n) { int t=0; for(int i=0;i<n;i++) t=t+a[i]; printf("%d\n",t); }</pre> <p>Với n = 5, chương trình trên thực hiện:</p>	
A	Tính tổng giá trị 5 phần tử của mảng kiểu số nguyên.	1
B	Tính tích giá trị 5 phần tử của mảng kiểu số nguyên.	
C	Tính tổng giá trị 4 phần tử của mảng kiểu số nguyên.	
D	Tính tổng giá trị 6 phần tử của mảng kiểu số nguyên.	
E		
F		
58	<p>Cho đoạn chương trình sau:</p> <pre>void mang1chieu(int a[], int n) { int t=1; for(int i=0;i<n;i++) t=t*a[i]; printf("%d\n",t); }</pre> <p>Với n =6, chương trình trên thực hiện:</p>	
A	Tính tích giá trị 6 phần tử của mảng kiểu số nguyên.	1
B	Tính tổng giá trị 6 phần tử của mảng kiểu số nguyên.	
C	Tính tích giá trị 5 phần tử của mảng kiểu số nguyên.	
D	Tính tổng giá trị 5 phần tử của mảng kiểu số nguyên.	
E		
F		
59	<p>Cho đoạn chương trình sau:</p> <pre>void mang(int a[], int n) { int m=a[0]; for(int i=1;i<n;i++) if (m >a[i]) m=a[i]; printf("%d\n",m); }</pre>	

	} Với n = 3, chương trình trên thực hiện:	
A	Tìm giá trị phần tử bé nhất trong 3 phần tử của mảng.	1
B	Tìm giá trị phần tử lớn nhất trong 3 phần tử của mảng.	
C	Tính tổng 3 phần tử của mảng.	
D	Tính tích 3 phần tử của mảng.	
E		
F		
60	<p>Cho đoạn chương trình sau:</p> <pre>void mang1chieu(int a[], int n) { int tich=1,tong=0; for(int i=0;i<n;i++) if (a[i]%2==0) tich=tich*a[i]; else tong=tong +a[i]; printf("tich cac phan tu chan:%d\n",tich); printf("tong cac phan tu le:%d\n",tong); }</pre> <p>Với n = 4, chương trình trên cho thực hiện:</p>	
A	Nhập vào 4 phần tử mảng kiểu số nguyên, in ra tổng các phần tử số lẻ, tích các phần tử số chẵn.	1
B	Nhập vào 4 phần tử mảng kiểu số nguyên, in ra tổng các phần tử số chẵn, tích các phần tử số lẻ.	
C	Nhập vào 4 phần tử mảng kiểu số nguyên, in ra tổng 4 phần tử trên.	
D	Nhập vào 4 phần tử mảng kiểu số nguyên, in ra tích 4 phần tử trên.	
E		
F		

Đồng Nai, ngày 20 tháng 4 năm 2021
Giảng viên

Trần Minh Đường