**Nhóm 1: ÔN TẬP GIỮA KỲ 2 MÔN TIN HỌC 11**

**// Kiểu mảng:**

***// Nhận biết:***

**Câu 1.** Mảng một chiều là gì?

**A.** Dãy hữu hạn các phần tử cùng kiểu dữ liệu **B.** Một bảng các phần tử khác kiểu dữ liệu

**C.** Một bảng các phần tử có cùng kiểu dữ liệu **D.** Dãy hữu hạn các phần tử khác kiểu dữ liệu

**Giải thích:** Mảng 1 chiều trong Pascal là 1 dãy hữu hạn các phần tử cùng kiểu, mỗi phần tử tương đương 1 biến đơn

**Câu 2.** Mảng A có 100 phần tử được đánh số từ 1 thì việc truy xuất đến phần tử thứ 5 như thế nào?

**A.** A[5] **B.** A(5) **C.** A5 **D.** A 5

**Giải thích:** truy xuất phần tử của mảng thì theo cú pháp <Tên biến mảng>[<chỉ số>]

**Câu 3.** Để truy cập đến một phần tử của mảng một chiều thì cần biết điều gì?

**A.** Tên của phần tử **B.** Chỉ số của phần tử **C.** Cấu trúc của mảng **D.** Khai báo của mảng

**Giải thích:** Muốn truy cập được thì cần biết phần tử đó nằm ở đâu → cần biết chỉ số

**Câu 4.** Khai báo mảng 1 chiều cần sử dụng từ khóa nào sau đây?

**A.** Array **B.** String **C.** List **D.** Real

// ***Thông hiểu:***

***Câu 5.*** Các phần tử của mảng một chiều được sắp xếp như thế nào?

**A.** Sắp xếp thứ tự theo chỉ số **B.** Sắp xếp thứ tự theo giá trị tăng dần

**C.** Sắp xếp thứ tự theo giá trị giảm dần **D.** Không sắp xếp theo thứ tự nào

**Giải thích:** Mảng thì không xếp các phần tử

**Câu 6.** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, để in mảng vừa tạo ra màn hình, câu lệnh nào sau đây là đúng?

**A.** For i:= 1 To N Do Write('A[i] '); **B.** For i = 1 To N Do Write('A[i] ');

**C.** For i:= 1 To N Do Write(A[i], ' '); **D.** For i = 1 To N Do Write(A[i], ' ');

**Giải thích:** Phép gán phải có dấu : và viết biến ra màn hình thì biến phải không được bao bằng dấu '.

**Câu 7.** Khi nào thì cần sử dụng kiểu mảng?

**A.** Khi cần nơi để chứa nhiều dữ liệu để xử lý cùng lúc

**B.** Khi cần thao tác trên nhiều biến có cùng tên

**C.** Khi cần xử lý một danh sách các biến cùng kiểu dữ liệu

**D.** Khi cần sử dụng vòng lặp để tính toán nhiều dữ liệu

**Giải thích:** Khi cần xử lý các bài toán có quá nhiều biến để lưu trữ dữ liệu, cùng kiểu thì khai báo 1 mảng để chứa các biến đó.

**Câu 8.** Các phần tử trên kiểu mảng có đặc điểm gì giống nhau?

**A.** Cùng chỉ số **B.** Cùng vị trí **C.** Cùng kiểu dữ liệu **D.** Cùng giá trị

**Giải thích:** Các phần tử trên mảng thì cùng kiểu dữ liệu.

**Câu 9.** Nhận xét nào sau đây về mảng 1 chiều là đúng?

**A.** Đặt chỉ số đầu tùy ý **B.** Đặt chỉ số cuối tùy ý

**C.** Chỉ số đầu phải bé hơn chỉ số cuối **D.** Chỉ số đầu phải bằng 1

**Câu 10.** Để cho người dùng nhập dữ liệu vào 1 mảng thì ta dùng cách gì?

**A.** Sử dụng Read hoặc ReadLn để đọc dữ liệu vào biến mảng

**B.** Sử dụng vòng lặp để nhập dữ liệu cho từng phần tử

**C.** Sử dụng câu lệnh gán để nhập dữ liệu cho từng phần tử

**D.** Lúc khai báo mảng, ta thiết lập các giá trị cho từng phần tử

***// Vận dụng thấp:***

***Câu 11.*** Giả sử N = 5, mảng A = [5, -1, -6, 4, 2], các phần tử của mảng A có chỉ số bắt đầu từ 1. S bằng bao nhiêu khi chạy đoạn chương trình sau?

S:= 0;

For i:= 1 To N Do

If A[i] > 0 Then

S:= S + A[i];

**A.** -7 **B.** 11 **C.** 10 **D.** 3

**Giải thích:** Đoạn chương trình trên tính tổng các phần tử > 0 trong mảng A → S = 5 + 4 + 2 = 11

***// Vận dụng cao:***

**Câu 13.** Giả sử N = 6, mảng A = [5, -1, -3, 0, 4, -2], các phần tử được đánh chỉ số từ 1. Hãy cho biết sau khi thực hiện đoạn chương trình sau, giá trị của biến S bằng bao nhiêu?

S:= 1;

For i:=1 to N do

If A[i] < 0 then

S:= S – A[i];

**A.** 9 **B.** 6 **C.** 7 **D.** 10

**Giải thích:** Đoạn chương trình trên lấy S trừ cho các số âm → S = 1 - -1 - -3 - -2 = 1 + 1 + 3 + 2 = 7

**// Kiểu xâu:**

**// Nhận biết:**

**Câu 15.** Khi nào thì 2 xâu được gọi là bằng nhau?

**A.** Chúng có cùng độ dài **B.** Chúng có cùng kiểu dữ liệu

**C.** Chúng giống nhau hoàn toàn **D.** Mã ASCII của chúng giống nhau

**Câu 16.** Có thể dùng dấu '+' để thực hiện:

**A.** Phép ghép xâu **B.** Phép so sánh xâu **C.** Phép cộng giá trị xâu **D.** Phép gán xâu

**Câu 18.** Trong Pascal, để khai báo một xâu có độ dài không quá 40 kí tự thì khai báo thế nào?

**A.** Var S[40]: String; **B.** Var S: [40]String; **C.** Var S: String; **D.** Var S: String[40];

**// Thông hiểu:**

**Câu 19.** Xâu rỗng **không** có đặc điểm nào sau đây?

**A.** Có độ dài bằng 0 **B.** Không chứa bất kỳ ký tự nào

**C.** Truy cập được các phần tử **D.** Được ký hiệu là ''

**Câu 20.** Vì sao xâu trong Pascal **không thể** nhập được tiếng Việt?

**A.** Các ký tự thuộc bảng mã ASCII **B.** Các ký tự thuộc bảng mã Unicode

**C.** Bộ gõ tiếng Việt không hỗ trợ Pascal **D.** Pascal được viết bằng tiếng Anh

**Câu 21.** Xâu A là đoạn đầu của xâu B thì ta có kết luận gì?

**A.** A<B. **B.** A>B. **C.** A=B. **D.** A[1]<>B[1].

**// Vận dụng thấp:**

**Câu 25.** Xác định biểu thức cho giá trị đúng (True) trong các biểu thức sau?

**A.** '123xyz' < '123XYZ' **B.** 'ABC' = 'abc' **C.** 'Anh' >= 'Em' **D.** 'Ba' <= 'Ma'

**Câu 26.** Hãy cho biết giá trị của biến S sau khi thực hiện đoạn chương trình sau:

S:= 'Hello';

S:= S + 'everyone';

**A.** 'Hello everyone' **B.** 'Helloeveryone' **C.** 'everyone Hello' **D.** 'everyoneHello'

**Câu 27.** Hãy cho biết đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì?

S:= 'What is your name?';

For i:= 1 To Length(S) Do

If S[i] <> ' ' then Write(S[i]);

**A.** Viết xâu S ra màn hình, loại bỏ các dấu cách trắng

**B.** Đếm số lượng dấu cách trắng xuất hiện trong xâu S

**C.** Viết các ký tự là dấu cách trắng trong xâu S ra màn hình

**D.** Đếm số lượng các dấu các trắng có trong xâu S

**Câu 28.** Hãy cho biết kết quả khi chạy đoạn chương trình sau?

S:= 'nguyen van teo';

Write(Upcase(S));

**A.** Màn hình xuất hiện: Nguyen Van Teo **B.** Màn hình xuất hiện: NGUYEN VAN TEO

**C.** Màn hình xuất hiện: nguyen van teo **D.** Chương trình báo lỗi không thực hiện được

***// Vận dụng cao:***

***Câu 29.*** Hãy cho biết đoạn chương trình sau in ra màn hình cái gì?

S:= '1 con vit xoe ra 2 cai canh';

For i:= Length(S) Downto 1 Do

If (S[i] >= '0') And (S[i] <= '9') Then

Write(S[i]);

**A.** 21 **B.** con vit xoe ra cai canh

**C.** 12 **D.** 2 con vit xoe ra 1 cai canh

**Giải thích:** Đoạn chương trình trên in các số trong xâu theo thứ tự từ sau ra trước nên in số 2 rồi số 1

**Câu 30.** Hãy cho biết đoạn chương trình sau in ra màn hình cái gì?

S:= 'Ba ba ban banh bo ben bo bien';

T:= 0;

For i:= 1 To Length(S) Do

If S[i] = 'b' Then

T:= T + 1;

Write(T);

**A.** 7 **B.** 1 **C.** 8 **D.** 0

**Giải thích:** Đoạn chương trình trên đếm số lượng các ký tự b thường