

TRƯỜNG ĐH SƯ PHẠM KỸ THUẬT TP HCM		<b>ĐỀ THI CUỐI KỲ HK 2 NĂM HỌC 2017-2018</b>
		<b>Môn: Ngôn ngữ lập trình C</b>
Chữ ký giám thị 1	Chữ ký giám thị 2	Mã môn học: PRLA335164
		Đề số/Mã đề: 01 Đề thi có 8.trang.
		Thời gian: 90 phút.
<b>Điểm và chữ ký</b>		<b>Không sử dụng tài liệu.</b>
		<b>SV làm bài trực tiếp trên đề thi và nộp lại đề</b>
CB chấm thi thứ nhất	CB chấm thi thứ hai	
		Họ và tên: .....
		Mã số SV: .....
		Số TT: ..... Phòng thi: .....

**Phần A: TRẮC NGHIỆM (5.0 điểm)**

<p><b>Câu 1:</b> Tên biến nào sau đây không hợp lệ</p> <p>a. <code>_3x</code> b. <code>X3</code> c. <code>x_3</code> d. <code>3x</code></p> <p>Đáp án: .....</p>	<p><b>Câu 2:</b> Phát biểu nào sau đây <b>KHÔNG</b> đúng về ngôn ngữ C</p> <p>a. Biến chỉ được khai báo bên trong hàm main b. Biến có thể khai báo bên ngoài hàm main c. Biến phải được khai báo trước khi sử dụng d. Biến có thể được gán giá trị khởi tạo hoặc không</p> <p>Đáp án: .....</p>
<p><b>Câu 3:</b> Kiểu nào sau đây là kiểu số thực trong ngôn ngữ C</p> <p>a. <code>real</code> b. <code>short</code> c. <code>double</code> d. <code>long</code></p> <p>Đáp án: .....</p>	<p><b>Câu 4:</b> Cho biết kết quả của đoạn chương trình sau</p> <pre>int a = 2, b = 4, c = 5 ; if (a &gt; b) c = 0; else c = a;</pre> <p>a. <code>c = 0</code> b. <code>c = 2</code> c. <code>c = 5</code> d. <code>c = 4</code></p> <p>Đáp án:.....</p>
<p><b>Câu 5:</b> Trong ngôn ngữ lập trình C, <code>c=a++</code>; tương đương với:</p> <p>a. <code>a=a+1;c=1</code>; b. <code>c=a+1</code> ; c. <code>c=a; a+=1</code> ; d. <code>c=a; a=1</code> ;</p> <p>Đáp án:.....</p>	<p><b>Câu 6:</b> Để nhập một số nguyên từ bàn phím, lưu vào biến số nguyên n, có thể dùng</p> <p>a. <code>scanf("%d",&amp;n)</code> ; b. <code>scanf("%d",&amp;n)</code> ; c. <code>scanf("%d",n)</code> ; d. <code>scanf("%f",&amp;n)</code> ;</p> <p>Đáp án: .....</p>

<p><b>Câu 7:</b> Cho đoạn lệnh sau:</p> <pre> n = 4; for ( n = 5; n &gt; 1; n -= 2)     printf ("%d ", n); </pre> <p>Hỏi kết quả in ra màn hình khi chạy đoạn lệnh này là gì?</p> <p>a. 5 3 b. 5 3 1 c. 5 4 3 2 1 d. 5 4</p> <p><b>Đáp án:.....</b></p>	<p><b>Câu 8:</b> Cho biết kết quả của đoạn chương trình sau</p> <pre> void main() {     int a = 5;     a++;     printf("%d",a); } </pre> <p>a. 5 b. 6 c. Lỗi lúc biên dịch (compile error) d. Lỗi lúc thực thi chương trình (runtime error)</p> <p><b>Đáp án:.....</b></p>
<p><b>Câu 9:</b> Cho đoạn chương trình sau, cho biết nhập những giá trị nào cho n thì vòng lặp kết thúc.</p> <pre> int n; do scanf("%d",&amp;n); while (n&lt;=0)   (n&gt;=100)   (n==50); </pre> <p>a. n&lt;0 hoặc n&gt;100 b. 0&lt;n&lt;100 c. 0&lt;n&lt;50 và 50&lt;n&lt;100; d. 0&lt;n&lt;50 và 50&lt;=n&lt;100;</p> <p><b>Đáp án:.....</b></p>	<p><b>Câu 10:</b> Chữ “hello” được in ra bao nhiêu lần khi chạy chương trình sau</p> <pre> int x; for(x=0; x&lt;=10; x++) {     if(x &lt; 5) continue;     else break;     printf("hello"); } </pre> <p>a. Vô tận b. 11 lần c. 10 lần d. 0 lần</p> <p><b>Đáp án:.....</b></p>
<p><b>Câu 11:</b> Cho biết giá trị của biến sau khi kết thúc chương trình sau</p> <pre> int a = 3, i ; for (i=0;i&lt;10;i++) { a++; if (i == a) break ; } </pre> <p><b>Đáp án: a =....., i =.....</b></p>	<p><b>Câu 12:</b> Cho biết giá trị của biến sau khi kết thúc chương trình sau</p> <pre> int a = 3, i ; for (i=0;i&lt;10;i++) { a--; if (i==a) break ; } </pre> <p><b>Đáp án: a =....., i =.....</b></p>

<p><b>Câu 13:</b> Cho biết giá trị của biến sau khi kết thúc chương trình sau</p> <pre>int a=0,i=0 ; while (a++&lt;2) i++;</pre> <p><b>Đáp án:</b> a =....., i =.....</p>	<p><b>Câu 14:</b> Cho biết giá trị của biến sau khi kết thúc chương trình sau</p> <pre>int *p,b,c, a[] = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9}; p = a ; i = *p; b = *(p+1);</pre> <p><b>Đáp án:</b> i=....., b=.....</p>
<p><b>Câu 15:</b> Cho biết kết quả khi chạy đoạn chương trình sau</p> <pre>int i, arr[] = {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8}; int n=8; for (i = 1; i &lt; n; i++)     printf("%d ", arr[i]);</pre> <p><b>Đáp án:</b>.....</p>	<p><b>Câu 16:</b> Cho biết kết quả khi chạy đoạn chương trình sau</p> <pre>int a[] = {1, 2, 3, 4, 5, 6}; int *ptr = &amp;a[1]; printf("%d ", *(ptr+1) );</pre> <p><b>Đáp án:</b>.....</p>
<p><b>Câu 17:</b> Cho biết kết quả khi chạy đoạn chương trình sau</p> <pre>int a[] = {1, 2, 3, 4, 5, 6}; int *ptr = a+1; printf("%d ", *ptr );</pre> <p><b>Đáp án:</b>.....</p>	<p><b>Câu 18:</b> Cho biết kết quả khi chạy đoạn chương trình sau</p> <pre>int *p, a[] = {0,1,2,3,4,5,6,7,8,9},b,c ; p= &amp;a[4] ; b=*p ;c= *(p+2) ; printf("b=%d, c=%d",b,c);</pre> <p><b>Đáp án:</b>.....</p>
<p><b>Câu 19:</b> Kết quả in ra khi chạy chương trình sau</p> <pre>int product ( int *a, int *b ) {     *b = *b + 1 ;     return ( *a * *b) ; } void main(void) { int a[] = { 2,4,6,8,10 },Sn; Sn = product(&amp;a[0],&amp;a[1]) ; printf(" %d, %d\n", a[0], a[1]) ; }</pre> <p><b>Đáp án:</b>..... ..</p>	<p><b>Câu 20:</b> Kết quả `in ra khi chạy chương trình sau</p> <pre>int sum ( int *a, int *b ) {     return (*a + *b) ; } void main(void) { int a[] = { 2,4,6,8,10 },Sn; Sn = sum(a,a) ; printf(" %d\n", Sn) ; }</pre> <p><b>Đáp án:</b>..... ..</p>

### Phần B: TỰ LUẬN (5.0 điểm)

**Câu 1. (1.0 điểm) Viết MỘT chương trình xử lý các công việc:**

- Nhập vào 1 số nguyên x, yêu cầu: bắt buộc người dùng phải nhập x trong phạm vi từ 0 đến 10.

- In ra lại giá trị của số x này dưới dạng CHỮ. Ví dụ nhập số x = 0, chương trình in ra “Không”, nhập số x = 5 in ra “Nam”.

[illegible]

**-Tham số đầu vào: 1 mảng 1 chiều, n phần tử**  
**-Giá trị trả về: số lượng số lẻ có trong mảng đầu vào**

**Câu 3. (1.5 điểm) Viết MỘT chương trình xử lý các công việc sau:**

- Nhập vào 1 mảng 1 chiều gồm 120 số nguyên
- In ra số lớn nhất trong mảng vừa nhập
- Cho biết trong mảng vừa nhập có bao nhiêu số lẻ

5



This image shows a full page of a document template designed for handwritten notes or essays. It features approximately 30 evenly spaced, thin grey horizontal lines across the entire width of the page. The margins are consistent on all sides, providing ample space for writing. There are no pre-printed questions, headings, or other markings on the page.

*Ghi chú: Cán bộ coi thi không được giải thích đề thi.*

<b>Chuẩn đầu ra của học phần (về kiến thức)</b>		<b>Nội dung kiểm tra</b>
<b>G1</b>	Kiến thức chuyên môn trong lĩnh vực lập trình các ứng dụng bằng ngôn ngữ C.	Phần A: Trắc nghiệm (Câu: 1,2,3,4,5, 6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20)
<b>G2</b>	Khả năng phân tích, giải thích và lập luận giải quyết các vấn đề kỹ thuật lập trình.	
<b>G3</b>	Khả năng đề xuất ý tưởng, thiết kế, thực thi và kiểm soát các chương trình điều khiển ở mức độ trung bình được viết bằng ngôn ngữ C.	Phần B: Tự luận (Câu: 1,2,3,4)

Ngày 22 tháng 5 năm 2018

**Thông qua Trưởng ngành**