1. (0.200 Point)

Tên biến nào dưới đây được viết đúng theo quy tắc đặt tên

A. \_diemmonhoc

B. diem mon hoc

C. – diemmonhoc

D. 3diemmonhoc

2. (0.200 Point)

Giả sử a và b la 2 biến kiểu số thực (float). Thì lênh nào sau đây sai cú pháp

A. a = &b;

B. a +=b;

C. a\*=b;

D. a = b;

3. (0.200 Point)

Dữ liệu kí tự bao gồm :

A. Các kí tự số chữ số.

B. Các kí tự chữ cái.

C. Các kí tự đặc biệt.

D. Tất cả các đáp án đều đúng

4. (0.200 Point)

Kiểu dữ liệu nào dưới đây không được coi là kiểu dữ liệu cơ bản trong ngôn ngữ lập trình C :

A. Kiểu mảng.

B. Kiểu float

C. Kiểu short int.

D. Kiểu unsigned.

5. (0.200 Point)

Giả sử có câu lệnh char ch[]= "A". ch chứa bao nhiêu bytes :

A. 1

B. 2

C. 4

D. 0

6. (0.200 Point)

Độ ưu tiên đối với các toán tử logic là:

A. NOT, AND, OR.

B. NOT, OR, AND.

C. OR, NOT, AND.

D. AND, NOT, OR.

7. (0.200 Point)

Khai báo các biến:int m,n; float x,y;Lệnh nào sai :

A. m=2.5 ;

B. y=12.5 ;

C. x=10 ;

D. n=5 ;

8. (0.200 Point)

Cho biết kết quả của đoạn chương trình sau:int p=4;p=10+ ++p;

A. 13

B. 14

C. 15

D. 16

9. (0.200 Point)

Sự hiệu chỉnh các kiểu dữ liệu số học khi tính toán là:

A. int -> long -> float -> double -> long double.

B. int -> float -> long -> double -> long double.

C. float -> int -> long -> double -> long double.

D. float -> double -> long double -> int -> long.

10. (0.200 Point)

Cái gì quyết định kích thước của vùng nhớ được cấp phát cho các biến:

A. Kiểu dữ liệu của biến.

B. Giá trị của biến.

C. Tên biến.

D. Vị trí cấp phát vùng nhớ cho biến

11. (0.200 Point)

Mảng là:

A. Một nhóm phần tử có cùng kiểu và chung tên gọi.

B. Một nhóm phần tử có thể có kiểu riêng và chung tên gọi.

C. Một nhóm phần tử có thể có kiểu riêng và tên gọi riêng cho mỗi phần tử.

D. Là một kiểu dữ liệu cơ sở đã định sẵn của ngôn ngữ lập trình C.

12. (0.200 Point)

Nếu x là một biến toàn cục và x không phải là một con trỏ thì:

A. Miền nhớ giành cho x không bị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

B. Miền nhớ dành cho x có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

C. Miền nhớ dành cho x chỉ có thay đổi bởi những thao tác với x bên trong hàm main().

D. Miền nhớ dành cho x sẽ thay đổi bởi những thao tác với x trong tất cả các hàm, kể cả hàm main().

13. (0.200 Point)

Cho a=3, b=2 và c là 3 biến nguyên. Biểu thức nào sau viết sai cú pháp trong ngôn ngữ lập trình C :

A. (a>>=b)

B. (a+=b)

C. (a-=b)

D. (a\*=b)

14. (0.200 Point)

Giả sử có câu lệnh ch=’A’. Vậy ch sẽ chứa bao nhiêu byte :

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

15. (0.200 Point)

Lệnh nào trong các lệnh sau cho phép đã chuyển tới một nơi nào đó đã được gán nhãn.

A. goto

B. break

C. continue

D. exit

16. (0.200 Point)

Có các khai báo sau: int x=15; int \*p; Muốn p là con trỏ trỏ tới x phải thực hiện lệnh nào:

A. p=&x;

B. p=x;

C. p=\*x;

D. p=\*&x;

17. (0.200 Point)

Kiểu dữ liệu unsigned int có thể xử lí số nguyên nằm trong khoảng nào:

A. 0…255.

B. -32768…32767.

C. -128…127.

D. 0…65535.

18. (0.200 Point)

Nếu hàm được gọi trước khi nó định nghĩa thì điều kiện là gì :

A. Kiểu trả về của hàm phải là kiều void.

B. Trước khi gọi hàm nó phải được khai báo.

C. Kiểu đầu vào của hàm phải là kiểu void.

D. Hàm chỉ trả về kiểu dữ liệu boolean.

19. (0.200 Point)

Độ ưu tiên đối với các toán tử logic là:

A. NOT, AND, OR.

B. AND, NOT, OR

C. NOT, OR, AND

D. OR, NOT, AND.

20. (0.200 Point)

Có các khai báo sau: int x=15; int \*p; Muốn p là con trỏ trỏ tới x phải thực hiện lệnh nào:

A. p=&x;

B. p=x;

C. p=\*x;

D. p=x\*;

21. (0.200 Point)

Cho các khai báo sau:void \*tongquat;int \*nguyen;char \*kitu;Phép gán nào là không hợp lệ:

A. \*nguyen=\*tongquat;

B. tongquat=nguyen;

C. kitu=(char)tongquat;

D. tongquat=kitu;

22. (0.200 Point)

Phép cộng 1 con trỏ với một số nuyên sẽ là:

A. Một con trỏ kiểu số nguyên

B. Một số nguyên.

C. Một con trỏ

D. Không thực hiện được.

23. (0.200 Point)

Các kí hiệu đặc trưng cho sự tác động lên dữ liệu gọi là:

A. Toán tử.

B. Hàm.

C. Biểu thức.

D. Biến.

24. (0.200 Point)

Chọn biểu thức biểu diễn num là số nằm giữa 1 và 9 nhưng khônh phải là 4:

A. num>1&&num<9&&num!=4;

B. num>1||num<9&&num!=4;

C. num>=1&&num<=9&&num!=4;

D. num>=1&&num<9&&num!=4;

25. (0.200 Point)

Chọn một phát biểu sai:

A. Chuỗi là mảng các trị 2 byte.

B. Chuỗi là một mảng các kí tự.

C. Chuỗi là một mảng các kí tự và kí tự cuối cùng có mã là 0.

D. Chuỗi là mảng các kí tự và kí tự cuối cùng có mã là NULL.

26. (0.200 Point)

Mảng là:

A. Một nhóm phần tử có cùng kiểu và chung tên gọi.

B. Một nhóm phần tử có thể có kiểu riêng và chung tên gọi.

C. Một nhóm phần tử có thể có kiểu riêng và tên gọi riêng cho mỗi phần tử.

D. Là một kiểu dữ liệu cơ sở đã định sẵn của ngôn ngữ lập trình C.

27. (0.200 Point)

Câu lệnh sau có ý nghĩa gì: FILE \*fopen(tep1,”r+”);

A. Mở tệp văn bản cho phép cả đọc cả ghi.

B. Mở tệp văn bản cho phép ghi.

C. Mở tệp văn bản cho phép đọc.

D. Mở tệp văn bản đã tồn tại để đọc

28. (0.200 Point)

Đối với kiểu có cấu trúc, cách gán nào sau đây là không được phép:

A. Gán hai mảng có cấu trúc có cùng số phần tử cho nhau

B. Gán biến cho nhau

C. Gán hai phần tử mảng( kiểu cấu trúc) cho nhau.

D. Gán một phần tử mảng( kiểu cấu trúc) cho một biến hoặc ngược lại.

29. (0.200 Point)

Cho mảng A gồm các phần tử kiểu struct, phát biểu nào là đúng khi truy cập đến các trường của các phần tử:

A. A[chỉ số].tên\_trường

B. A.tên\_trường

C. &A.tên\_trường

D. &A[chỉ số].tên\_trường

30. (0.200 Point)

Kích thước của biến con trỏ là:

A. 1 byte

B. 2 byte

C. 4 byte

D. Tuỳ theo hệ điều hành

1. (0.200 Point)

Tên biến nào dưới đây được viết đúng theo quy tắc đặt tên

A. \_diemmonhoc

B. diem mon hoc

C. – diemmonhoc

D. 3diemmonhoc

2. (0.200 Point)

Giả sử a và b la 2 biến kiểu số thực (float). Thì lênh nào sau đây sai cú pháp

A. a = &b;

B. a +=b;

C. a\*=b;

D. a = b;

3. (0.200 Point)

Dữ liệu kí tự bao gồm :

A. Các kí tự số chữ số.

B. Các kí tự chữ cái.

C. Các kí tự đặc biệt.

D. Tất cả các đáp án đều đúng

4. (0.200 Point)

Kiểu dữ liệu nào dưới đây không được coi là kiểu dữ liệu cơ bản trong ngôn ngữ lập trình C :

A. Kiểu mảng.

B. Kiểu float

C. Kiểu short int.

D. Kiểu unsigned.

5. (0.200 Point)

Giả sử có câu lệnh char ch[]= "A". ch chứa bao nhiêu bytes :

A. 1

B. 2

C. 4

D. 0

6. (0.200 Point)

Độ ưu tiên đối với các toán tử logic là:

A. NOT, AND, OR.

B. NOT, OR, AND.

C. OR, NOT, AND.

D. AND, NOT, OR.

7. (0.200 Point)

Khai báo các biến:int m,n; float x,y;Lệnh nào sai :

A. m=2.5 ;

B. y=12.5 ;

C. x=10 ;

D. n=5 ;

8. (0.200 Point)

Cho biết kết quả của đoạn chương trình sau:int p=4;p=10+ ++p;

A. 13

B. 14

C. 15

D. 16

9. (0.200 Point)

Sự hiệu chỉnh các kiểu dữ liệu số học khi tính toán là:

A. int -> long -> float -> double -> long double.

B. int -> float -> long -> double -> long double.

C. float -> int -> long -> double -> long double.

D. float -> double -> long double -> int -> long.

10. (0.200 Point)

Cái gì quyết định kích thước của vùng nhớ được cấp phát cho các biến:

A. Kiểu dữ liệu của biến.

B. Giá trị của biến.

C. Tên biến.

D. Vị trí cấp phát vùng nhớ cho biến

11. (0.200 Point)

Mảng là:

A. Một nhóm phần tử có cùng kiểu và chung tên gọi.

B. Một nhóm phần tử có thể có kiểu riêng và chung tên gọi.

C. Một nhóm phần tử có thể có kiểu riêng và tên gọi riêng cho mỗi phần tử.

D. Là một kiểu dữ liệu cơ sở đã định sẵn của ngôn ngữ lập trình C.

12. (0.200 Point)

Nếu x là một biến toàn cục và x không phải là một con trỏ thì:

A. Miền nhớ giành cho x không bị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

B. Miền nhớ dành cho x có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

C. Miền nhớ dành cho x chỉ có thay đổi bởi những thao tác với x bên trong hàm main().

D. Miền nhớ dành cho x sẽ thay đổi bởi những thao tác với x trong tất cả các hàm, kể cả hàm main().

13. (0.200 Point)

Cho a=3, b=2 và c là 3 biến nguyên. Biểu thức nào sau viết sai cú pháp trong ngôn ngữ lập trình C :

A. (a>>=b)

B. (a+=b)

C. (a-=b)

D. (a\*=b)

14. (0.200 Point)

Giả sử có câu lệnh ch=’A’. Vậy ch sẽ chứa bao nhiêu byte :

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

15. (0.200 Point)

Lệnh nào trong các lệnh sau cho phép đã chuyển tới một nơi nào đó đã được gán nhãn.

A. goto

B. break

C. continue

D. exit

16. (0.200 Point)

Có các khai báo sau: int x=15; int \*p; Muốn p là con trỏ trỏ tới x phải thực hiện lệnh nào:

A. p=&x;

B. p=x;

C. p=\*x;

D. p=\*&x;

17. (0.200 Point)

Kiểu dữ liệu unsigned int có thể xử lí số nguyên nằm trong khoảng nào:

A. 0…255.

B. -32768…32767.

C. -128…127.

D. 0…65535.

18. (0.200 Point)

Nếu hàm được gọi trước khi nó định nghĩa thì điều kiện là gì :

A. Kiểu trả về của hàm phải là kiều void.

B. Trước khi gọi hàm nó phải được khai báo.

C. Kiểu đầu vào của hàm phải là kiểu void.

D. Hàm chỉ trả về kiểu dữ liệu boolean.

19. (0.200 Point)

Độ ưu tiên đối với các toán tử logic là:

A. NOT, AND, OR.

B. AND, NOT, OR

C. NOT, OR, AND

D. OR, NOT, AND.

20. (0.200 Point)

Có các khai báo sau: int x=15; int \*p; Muốn p là con trỏ trỏ tới x phải thực hiện lệnh nào:

A. p=&x;

B. p=x;

C. p=\*x;

D. p=x\*;

21. (0.200 Point)

Cho các khai báo sau:void \*tongquat;int \*nguyen;char \*kitu;Phép gán nào là không hợp lệ:

A. \*nguyen=\*tongquat;

B. tongquat=nguyen;

C. kitu=(char)tongquat;

D. tongquat=kitu;

22. (0.200 Point)

Phép cộng 1 con trỏ với một số nuyên sẽ là:

A. Một con trỏ kiểu số nguyên

B. Một số nguyên.

C. Một con trỏ

D. Không thực hiện được.

23. (0.200 Point)

Các kí hiệu đặc trưng cho sự tác động lên dữ liệu gọi là:

A. Toán tử.

B. Hàm.

C. Biểu thức.

D. Biến.

24. (0.200 Point)

Chọn biểu thức biểu diễn num là số nằm giữa 1 và 9 nhưng khônh phải là 4:

A. num>1&&num<9&&num!=4;

B. num>1||num<9&&num!=4;

C. num>=1&&num<=9&&num!=4;

D. num>=1&&num<9&&num!=4;

25. (0.200 Point)

Chọn một phát biểu sai:

A. Chuỗi là mảng các trị 2 byte.

B. Chuỗi là một mảng các kí tự.

C. Chuỗi là một mảng các kí tự và kí tự cuối cùng có mã là 0.

D. Chuỗi là mảng các kí tự và kí tự cuối cùng có mã là NULL.

26. (0.200 Point)

Mảng là:

A. Một nhóm phần tử có cùng kiểu và chung tên gọi.

B. Một nhóm phần tử có thể có kiểu riêng và chung tên gọi.

C. Một nhóm phần tử có thể có kiểu riêng và tên gọi riêng cho mỗi phần tử.

D. Là một kiểu dữ liệu cơ sở đã định sẵn của ngôn ngữ lập trình C.

27. (0.200 Point)

Câu lệnh sau có ý nghĩa gì: FILE \*fopen(tep1,”r+”);

A. Mở tệp văn bản cho phép cả đọc cả ghi.

B. Mở tệp văn bản cho phép ghi.

C. Mở tệp văn bản cho phép đọc.

D. Mở tệp văn bản đã tồn tại để đọc

28. (0.200 Point)

Đối với kiểu có cấu trúc, cách gán nào sau đây là không được phép:

A. Gán hai mảng có cấu trúc có cùng số phần tử cho nhau

B. Gán biến cho nhau

C. Gán hai phần tử mảng( kiểu cấu trúc) cho nhau.

D. Gán một phần tử mảng( kiểu cấu trúc) cho một biến hoặc ngược lại.

29. (0.200 Point)

Cho mảng A gồm các phần tử kiểu struct, phát biểu nào là đúng khi truy cập đến các trường của các phần tử:

A. A[chỉ số].tên\_trường

B. A.tên\_trường

C. &A.tên\_trường

D. &A[chỉ số].tên\_trường

30. (0.200 Point)

Kích thước của biến con trỏ là:

A. 1 byte

B. 2 byte

C. 4 byte

D. Tuỳ theo hệ điều hành

1. (0.200 Point)

Trong lệnh xuất dữ liệu printf, chuỗi định dạng nào dưới đây dùng để in ra một số nguyên hệ 16:

A. “%d”.

B. “%x”.

C. “%i”.

D. “%u”.

2. (0.200 Point)

Nút thao tác trong sơ đồ khối biểu diễn thuật toán được thể hiện thông qua hình gì?

A. Hình tam giác

B. Hình chữ nhật

C. Hình bình hành

D. Hình vuông

3. (0.200 Point)

Câu lệnh nào dùng để xuất giá trị biến x=7.134 ra màn hình với hai chữ số phần thập phân?

A. print(“\nx=”,x);

B. printf(“\nx=-”,&x);

C. printf(“\nx=%.2f”,x);

D. printf(“\nx=%2s”,&x);

4. (0.200 Point)

Xâu định dạng nào dưới đây dùng để in ra một số nguyên hệ 10:

A. “%d”.

B. “%f”.

C. “%O”.

D. “%u”.

5. (0.200 Point)

Kết quả đầu ra của chương trình là gì nếu nhập vào giá trị là 1?#include<iostream> using namespace std; int main(){ int ch;printf("Enter a value between 1 to 3:");scanf("%d", &ch);switch (ch, ch + 1){case 1:printf("3\n");break;case 2:printf("2\n");break;default: printf("3\n");}}

A. 1

B. 2

C. 3

D. Run time error

6. (0.200 Point)

Cho a=3, b=2 và c là 3 biến nguyên. Biểu thức nào sau viết sai cú pháp trong ngôn ngữ lập trình C?

A. (c=a & b).

B. (c=a && b).

C. (c= a/b).

D. (c= a%b).

7. (0.200 Point)

Cú pháp nào đúng cho câu lệnh do…while?

A. do {câu lệnh S} while(biểu thức logic)

B. do{ câu lệnh S;} while(biểu thức logic)

C. do{ câu lệnh S;} while(biểu thức logic);

D. do while(biểu thức logic); {câu lệnh S;}

8. (0.200 Point)

Cho biết giá trị của biểu thức 5>1?

A. -1.

B. 0.

C. 1.

D. Kết quả khác.

9. (0.200 Point)

Khai báo hàm nào là đúng để tính tổng hai số thực a, b bất kỳ?

A. float sum(float a, b)

B. char sum(float a, float b)

C. long sum(float a, float b)

D. double sum(float a, float b)

10. (0.200 Point)

Kiểu dữ liệu nào dưới đây không được coi là kiểu dữ liệu cơ bản trong ngôn ngữ lập trình C?

A. Kiểu mảng.

B. Kiểu enum.

C. Kiểu short int.

D. Kiểu unsigned.

11. (0.200 Point)

Cho biết kết quả chạy của đoạn chương trình sau:void In(int a){ if(a>0){cout<<a<<"\t";In(a-2);}}int main(){ In(7);getch();}

A. 1 2 3 4 5 6 7

B. 7 6 5 4 3 2 1

C. 1 3 5 7

D. 7 5 3 1

12. (0.200 Point)

Giả sử ta có mảng int a[]={1,2,3,4,5}; Trong C/C++lệnh nào để in giá trị của phần tử thứ 3 của mảng ra màn hình?

A. cout<<a(3);

B. cout<<a(2);

C. cout<<a[3];

D. cout<<a[2];

13. (0.200 Point)

Lệnh nào trong các lệnh sau cho phép chuyển sang vòng lặp tiếp theo mà không cần phải thực hiện phần còn lại của vòng lặp?

A. break.

B. goto.

C. continue.

D. return.

14. (0.200 Point)

Hằng chuỗi là dãy ký tự được đặt trong cặp dấu nào?

A. [ ]

B. ’ ‘

C. ( )

D. ” “

15. (0.200 Point)

Kết quả in ra màn hình của chương trình sau?#include <stdio.h> int main(){         int ch=’A’;printf(“%d”,ch);}

A. A.

B. a.

C. 65.

D. Kết quả khác.

16. (0.200 Point)

Trong các phép gán sau, phép gán nào là không đúng?

A. char s[40]=”Hi everyone”;

B. char s[40]; s=”Hi everyone”;

C. char \*s=”Hi everyone”;

D. string s=”Hi everyone”;

17. (0.200 Point)

Kết quả in ra màn hình của chương trình sau là gì?#include<stdio.h> int main(){           int i;for (i=2; i<=4; i+=2)printf(“=”,i);};

A. 1 2 3 4

B. 2 3 4

C. 2  4

D. Chương trình không chạy được.

18. (0.200 Point)

Trong chế độ văn bản, dấu hiệu kết thúc tệp là gì?

A. EOF

B. NULL

C. \n

D. \0

19. (0.200 Point)

Kết quả in ra màn hình của chương trình sau là gì?#include<stdio.h> int main(){int i;for (i=2; ; i++)printf(“=”,i);};

A. Vòng lặp vô hạn.

B. 2

C. 1  2

D. Kết quả khác.

20. (0.200 Point)

Lệnh nào trong các lệnh sau cho phép đã chuyển tới một nơi nào đó đã được gán nhãn?

A. break.

B. goto.

C. continue.

D. exit.

21. (0.200 Point)

Giả sử trong ngôn ngữ C sử dụng khai báo double a[12]; phần tử a[7] là phần tử thứ bao nhiêu trong mảng a?

A. Thứ 6.

B. Thứ 7.

C. Thứ 8.

D. Thứ 9.

22. (0.200 Point)

Cho biết kết quả của đoạn chương trình sau:int p=4;p=10+ ++p;

A. 14.

B. 15.

C. 6.

D. Kết quả khác.

23. (0.200 Point)

Khi khai báo mảng trong ngôn ngữ C/C++, ta khởi tạo luôn giá trị của mảng như sau:int x[3]={4,2,6}; thì được hiểu là?

A. x[1]=4, x[2]=2, x[3]=6.

B. Khai báo không đúng.

C. x[0]=4, x[1]=2, x[2]=6;

D. Kết quả khác.

24. (0.200 Point)

Cái gì quyết định kích thước của vùng nhớ được cấp phát cho các biến?

A. Tên biến.

B. Kiểu dữ liệu của biến.

C. Giá trị của biến.

D. Không có điều kiện nào.

25. (0.200 Point)

Lệnh fflush(stdin) dùng để làm gì?

A. Đọc kí tự từ bàn phím.

B. Xóa sạch bộ nhớ đệm.

C. Xóa bộ nhớ ngoài.

D. Xóa số nguyên dương.

26. (0.200 Point)

Phép toán % có ý nghĩa gì?

A. Đổi dấu một số thực hoặc một số nguyên.

B. Chia hai số thực hoặc nguyên.

C. 1 và 2.

D. Lấy phần dư của phép chia hai số nguyên.

27. (0.200 Point)

Đoạn code nào sẽ hoán vị 2 số a và b?

A. t=a; a=b; b=t;

B. t=a; a=b; t=b;

C. a=t; b=a; t=b;

D. t=b; a=b; b=t;

28. (0.200 Point)

Giá trị logic của biểu thức sau là gì? !(1&&1||1&&0);

A. 1.

B. 0.

C. -1.

D. Không câu nào đúng.

29. (0.200 Point)

Hàm nào dưới đây chỉ dùng để ghi một kí tự vào tập tin?

A. putch();

B. puts();

C. fputs();

D. fputc();

30. (0.200 Point)

Hàm nào dưới đây chỉ dùng để đọc một kí tự từ tập tin?

A. fprintf();

B. fgetc();

C. fputs();

D. fgets();