

## ÔN TẬP GIỮA KỲ 2

### Kiểu mảng:

**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

**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

**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

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

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

**Con 1.** Khai báo mảng nào hợp lệ?

- A. Var mang : ARRAY[0..10] Of Byte;
- B. Var mang : ARRAY[0..10] : Byte;
- C. Var mang : Byte Of ARRAY[0..10];
- D. Var mang : ARRAY(0..10) : Byte;

**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

**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], ' ');

**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

**Câu 8.** Các phần tử trong mảng 1 chiều không có đặc điểm nào sau đây?

- A. Cùng kiểu dữ liệu
- B. Giá trị giống nhau
- C. Được đánh chỉ số
- D. Kích thước giống nhau

**Con 1.** 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

**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

**Con 1.** Điều gì sau đây được phép thực hiện với mảng 1 chiều?

- A. Thay đổi chỉ số đầu
- B. Thay đổi chỉ số cuối
- C. Thay đổi cách đánh chỉ số
- D. Thay đổi giá trị các phần tử

**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

**Con 1.** Để xuất dữ liệu từ 1 mảng ra màn hình thì ta dùng cách gì?

- A. Sử dụng Write hoặc WriteLn để ghi giá trị biến mảng ra màn hình
- B. Sử dụng vòng lặp để đưa giá trị của từng phần tử ra màn hình
- C. Sử dụng câu lệnh gán để đưa dữ liệu từng phần tử ra màn hình
- D. Lúc khai báo mảng, ta thiết lập mảng tự động in các phần tử ra màn hình

```
S:= 0;
For i:= 1 To N Do
    If A[i] > 0 Then
        S:= S + A[i];
```

```
S:= 0;  
For i:= 1 To N Do  
    If A[i] mod 3 = 0 Then  
        S:= S + i;  
Write(S);
```

```
S:= 1;
For i:=1 to N do
  If A[i] < 0 then
    S:= S - A[i];
```

```
S:= 9;
For i:=1 to N do
  If A[i] < S then
    S:= S - A[i];
```

- A.** Điều có độ dài **B.** Điều truy cập được các phần tử

C. Luôn có chứa các ký tự

D. Luôn 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

**Con 1.** Vì sao xâu trong Pascal chỉ có thể nhập được tiếng Anh?

A. Các ký tự thuộc bảng mã ASCII

B. Các ký tự thuộc bảng mã Unicode

C. Các ngôn ngữ khác 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.  $A[1] \leq B[1]$ .

**Câu 22.** Dữ liệu kiểu xâu có độ dài tối đa là bao nhiêu?

A. 256 ký tự

B. 127 ký tự

C. 255 ký tự

D. 128 ký tự

**Câu 23.** Phát biểu nào sau đây là đúng?

A. Có thể xem xâu là mảng 1 chiều

B. Có thể xem mảng 1 chiều là xâu

C. Có thể dùng mảng 1 chiều để khai báo xâu

D. Có thể dùng xâu để khai báo mảng 1 chiều

**Câu 24.** Hàm Length(S) thực hiện:

A. Lấy số lượng các ký tự là chữ cái trong xâu S

B. Cho biết độ dài của xâu S

C. Đếm số lượng các ký tự là số trong xâu S

D. Tìm vị trí của xâu S trong bộ nhớ RAM

**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.  $'Ba' <= 'Ma'$

**Con 1.** Xác định biểu thức cho giá trị đúng (True) trong các biểu thức sau?

A.  $'Cha' <= 'Con'$

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'

**Con 1.** Hãy cho biết giá trị của biến S sau khi thực hiện đoạn chương trình sau:

S := 'Hello';

S := 'everyone' + S;

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 cách trắng có trong xâu S

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

S := 'nguyen van teo';

Write(Ucase(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

**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

**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

**Câu 31.** Hãy cho biết đoạn chương trình sau in ra màn hình cái gì?

S:= 'Con co be be no dau canh tre';

Write(Copy(S, 5, 8));

A. 'co be be'

B. 'be be'

C. 'dau canh'

D. 'canh tre'

**Câu 32.** Hãy cho biết đoạn chương trình sau in ra màn hình cái gì?

S:= 'Con chim non';

Write(Pos('o', S));

A. 11

B. 2

C. 22

D. 1

**Câu 33.** Hãy cho biết đoạn chương trình sau in ra màn hình cái gì?

S:= 'Minh thích thi minh yeu thoi';

Delete(S, Pos('thich', S), Pos('yeu', S));

Write(S);

A. 'Minh oi'

B. 'Minh thoi'

C. 'Minh yeu thoi'

D. 'thich yeu'

**Câu 34.** Hãy cho biết điều kiện trong câu lệnh If ở đoạn chương trình sau cần phải như thế nào để kết quả in ra màn hình là **Tran Cao Van**

S:= 'tran cao van';

S[1]:= Upcase(S[1]);

For i:= 1 To Length(S) - 1 Do

  If . . . . . Then

    S[i+1]:= Upcase(S[i+1]);

write(S);

A. S[i] <> ''

B. i = 1

C. S[i] = ''

D. i < Length(S)

### Kiểu tệp:

**Câu 35.** Trong Pascal để khai báo biến tệp văn bản thì cần dùng từ khoá là gì?

A. File

B. Text

C. Data

D. Txt

**Con 1.** Từ khoá **Text** trong Pascal cho phép khai báo kiểu dữ liệu gì?

A. Tệp văn bản

B. Tệp nhị phân

C. Tệp có cấu trúc

D. Tệp ngẫu nhiên

**Câu 36.** Thủ tục **Reset(<biến tệp>);** dùng để làm gì?

A. Mở tệp văn bản để ghi

B. Ghi dữ liệu lên tệp văn bản

C. Mở tệp văn bản để đọc

D. Đọc dữ liệu từ tệp văn bản

**Con 1.** Thủ tục **ReWrite(<biến tệp>);** dùng để làm gì?

A. Mở tệp văn bản để ghi

B. Ghi dữ liệu lên tệp văn bản

C. Mở tệp văn bản để đọc

D. Đọc dữ liệu từ tệp văn bản

**Con 2.** Lệnh **Close(<tên biến tệp>)** dùng để làm gì?

A. Đóng tệp đang mở để đọc

B. Đóng tệp đang mở để ghi

C. Đóng tệp đang được mở

D. Đóng tệp đang được gán tên

**Con 3.** Lệnh **Assign** dùng để làm gì?

A. Chỉ định biến tệp sẽ được đại diện cho tệp nào

B. Lưu nội dung tệp tin được chỉ định vào biến tệp

C. Đưa văn bản trong tệp được chỉ định vào RAM

D. Chuẩn bị cho việc đọc hoặc ghi dữ liệu từ tệp

**Câu 37.** Cú pháp nào sau đây là cú pháp của lệnh ghi dữ liệu vào tệp?

A. Readln(<biến tệp>,<danh sách biến>);

B. Writeln(<biến tệp>,<danh sách kết quả>);

C. Writeln(<danh sách kết quả>);

D. Writeln(<danh sách kết quả>,<biến tệp>);

**Câu 38.** Thủ tục **Reset(<biến tệp>);** dùng để :

A. Mở tệp văn bản để ghi

B. Ghi dữ liệu lên tệp văn bản

C. Mở tệp văn bản để đọc

D. Đọc dữ liệu từ tệp văn bản

**Câu 39.** Không thể sử dụng biến tệp của Pascal để thực hiện việc nào sau đây?

A. Tạo mới tệp trên bộ nhớ ngoài

C. Ghi dữ liệu ra tệp

B. Đọc dữ liệu từ tệp

D. Nhập dữ liệu từ bàn phím

**Con 1.** Có thể sử dụng biến tệp của Pascal để thực hiện việc nào sau đây?

A. Tạo mới tệp trên bộ nhớ ngoài

C. Ghi dữ liệu ra màn hình

B. Đọc dữ liệu từ màn hình

D. Nhập dữ liệu từ bàn phím

**Câu 40.** Trong Pascal, nhận xét nào sau đây là **sai** khi thao tác với tệp văn bản?

A. Biến tệp lưu nội dung tệp lên RAM

C. Tệp đang mở thì sẽ bị khóa

B. Tệp đang đọc thì không thể ghi

D. Một biến tệp có thể mở được nhiều tệp

**Con 1.** Trong Pascal, nhận xét nào sau đây là đúng khi thao tác với tệp văn bản?

A. Biến tệp lưu nội dung tệp lên RAM

C. Tệp đang mở thì sẽ bị khóa

B. Tệp đang đọc thì có thể ghi

D. Một biến tệp chỉ mở được một tệp

**Câu 41.** Khi sử dụng lệnh `Assign(f, 'data.txt');` thì tệp tin `data.txt` phải đặt ở đâu?

A. Cùng thư mục với tệp tin chương trình

C. Ở ổ đĩa chứa hệ điều hành

B. Cùng thư mục với chương trình Pascal

D. Ở thư mục đang được mở

**Câu 42.** Lệnh `Close(<tên biến tệp>)` dùng để làm gì?

A. Đóng tệp đang mở để đọc

C. Đóng tệp đang được mở

B. Đóng tệp đang mở để ghi

D. Đóng tệp đang được gán tên

**Câu 43.** Lệnh `Assign` dùng để làm gì?

A. Chỉ định biến tệp sẽ được đại diện cho tệp nào

C. Đưa văn bản trong tệp được chỉ định vào RAM

B. Lưu nội dung tệp tin được chỉ định vào biến tệp

D. Chuẩn bị cho việc đọc hoặc ghi dữ liệu từ tệp

**Câu 44.** Điều gì sẽ xảy ra nếu viết chương trình ghi dữ liệu ra tệp và biến tệp được gán với 1 tệp không tồn tại?

A. Chương trình sẽ tự tạo ra tệp mới tương ứng

C. Chương trình sẽ đưa dữ liệu ra màn hình

B. Chương trình sẽ báo lỗi không tìm thấy tệp

D. Chương trình không thực thi việc ghi dữ liệu

**Câu 45.** Khi nào cần sử dụng lệnh `EOF`?

A. Cần xác định kết thúc tệp hay chưa

C. Cần xác định vị trí của con trỏ tệp

B. Cần xác định kết thúc dòng hay chưa

D. Cần xác định kích thước dữ liệu tệp

**Câu 46.** Lệnh `EOLN` cho biết điều gì về tệp?

A. Dòng kết thúc hay chưa

C. Có thể truy cập được không

B. Đọc hết dữ liệu hay chưa

D. Đã ghi dữ liệu xong chưa

**Câu 47.** Trong một chương trình Pascal, sau khi đã đóng tệp thì có thể mở lại tệp đó hay không?

A. Không được phép mở lại

C. Được phép mở lại 1 lần duy nhất

B. Được phép mở lại vô số lần tùy ý

D. Cần gán lại tên tệp trước khi mở

**Con 1.** Nhận xét nào **sai** khi tệp đang được mở để đọc dữ liệu?

A. Tệp sẽ bị khóa

C. Có thể đọc dữ liệu từ tệp

B. Có thể ghi dữ liệu ra tệp

D. Có thể đóng tệp

**Câu 48.** Cho biết `f1` là biến tệp văn bản và tệp `ketqua.txt` có nội dung đang lưu trữ là: Tích 2 so la: 20. Hãy cho biết sau khi thực hiện đoạn lệnh sau thì tệp `ketqua.txt` có nội dung gì?

`Assign(f1, 'ketqua.txt');`

`Rewrite(f1);`

`Write(f1, 'Thuong 2 so la: ', (10 / 2):0:0);`

A. Tích 2 so la: 20

C. Thuong 2 so la: 5

B. Tích 2 so la: 20Thuong 2 so la: 5

D. Thuong 2 so la: 5Tích 2 so la: 20

**Câu 49.** Với `f` là tệp văn bản, đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì?

`Assign(f, 'in.txt');`

`Rewrite(f);`

`For i:= 'A' to 'Z' do`

`writeln(f, i);`

`Close(f);`

A. Ghi vào tệp `in.txt` các chữ cái in hoa từ A đến Z, mỗi chữ cái nằm trên 1 dòng

B. Ghi vào tệp `in.txt` mã ASCII của các chữ cái từ A đến Z, mỗi giá trị nằm trên 1 dòng

C. Ghi vào tệp `in.txt` các chữ cái in hoa từ A đến Z, tất cả các chữ cái nằm trên 1 dòng

D. Đưa ra màn hình các chữ cái in hoa từ A đến Z, tất cả chữ cái nằm trên 1 dòng



**Câu 50.** Các lệnh sau được sử dụng theo trình tự như thế nào thì sẽ không gây ra lỗi?

1. Reset(f)
2. Assign(f)
3. Rewrite(f)
4. Close(f)
5. Read(f, ...)
6. Write(f, ...);

A. 2-3-6-4-1-5

B. 2-1-5-4-3-6

C. 2-1-5-3-6-4

D. 2-1-6-3-5-4

**Câu 51.** Cho biết f1 là biến tệp văn bản và tệp ketqua.txt có nội dung đang lưu trữ là: abcd. Hãy cho biết sau khi thực hiện đoạn lệnh sau thì tệp ketqua.txt có nội dung gì?

Assign(f1, 'ketqua.txt');

Reset(f1);

Write(f1, 1234);

Close(f1);

A. abcd

B. 1234

C. Không có nội dung

D. abcd1234

**Câu 52.** Để có thể vừa đọc dữ liệu ở tệp Input.txt vừa ghi dữ liệu ra tệp Output.txt thì ta cần phải làm gì?

A. Dùng 1 biến tệp, vừa đọc vừa ghi dữ liệu

B. Phải dùng 2 biến tệp tương ứng cho 2 tệp

C. Không thể thực hiện được yêu cầu này

D. Đọc hết Input.txt rồi mới ghi ra Output.txt

**Câu 53.** Khi đọc dữ liệu đến cuối tệp, để đọc lại dữ liệu từ đầu thì ta có thể thực hiện cách nào sau đây?

A. Tiến hành gọi lệnh đóng tệp, sau đó mở lại tệp

B. Cứ tiếp tục gọi lệnh đọc tệp, nó sẽ đọc từ đầu

C. Sử dụng lệnh EOLN để di chuyển về đầu tệp

D. Sử dụng lệnh EOF để di chuyển về đầu tệp

**Câu 54.** Chọn thứ tự đúng của các câu lệnh cần gọi để đọc dữ liệu từ tệp khi chưa có biến tệp nào được gán:

A. reset → read → assign → close

B. assign → reset → read → close

C. reset → assign → read → close

D. assign → read → reset → close