

# ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP HỌC KÌ I

Môn: Tin học 11 – Năm học: 2020 - 2021

## // BÀI 1: KHÁI NIỆM LẬP TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH

### Câu 1. Chọn phương án ghép đúng. Ngôn ngữ máy là

- A. bất cứ ngôn ngữ lập trình nào mà có thể diễn đạt thuật toán để giao cho máy tính thực hiện
- B. ngôn ngữ để viết chương trình mà máy tính có thể trực tiếp hiểu và thực hiện được;**
- C. các ngôn ngữ mà chương trình viết trên chúng sau khi dịch ra hệ nhị phân thì máy có thể chạy được;
- D. ngôn ngữ dùng Tiếng Anh để diễn đạt thuật toán và có thể giao cho máy tính thực hiện;

### Câu 2. Chọn phương án ghép đúng. Hợp ngữ là ngôn ngữ

- A. mà máy tính có thể thực hiện được trực tiếp không cần dịch;
- B. có các lệnh được viết bằng kí tự nhưng về cơ bản mỗi lệnh tương đương với một lệnh máy. Để chạy được cần dịch ra ngôn ngữ máy;**
- C. mà các lệnh không viết trực tiếp bằng mã nhị phân ;
- D. không viết bằng mã nhị phân, được thiết kế cho một số loại máy có thể chạy trực tiếp dưới dạng kí tự .

### Câu 3. Chọn phương án ghép sai. Ngôn ngữ lập trình bậc cao là

- A. ngôn ngữ thể hiện thuật toán theo những quy ước nào đó không phụ thuộc vào các máy tính cụ thể;
- B. ngôn ngữ mà máy tính không hiểu trực tiếp được, chương trình viết trên ngôn ngữ bậc cao trước khi chạy phải dịch sang ngôn ngữ máy;
- C. FORTRAN, COBOL, PASCAL, PYTHON, C,...
- D. ngôn ngữ sử dụng từ vựng và cú pháp của ngôn ngữ tiếng Anh;**

### Câu 4. Phát biểu nào dưới đây là sai khi nói về biên dịch và thông dịch?

- A. Chương trình dịch của ngôn ngữ lập trình bậc cao gọi là biên dịch còn thông dịch là chương trình dịch dùng với hợp ngữ;**
- B. Một ngôn ngữ lập trình có thể có cả chương trình thông dịch và chương trình biên dịch;
- C. Thông dịch lần lượt dịch và thực hiện từng câu lệnh còn biên dịch phải dịch trước toàn bộ chương trình sang mã nhị phân thì mới có thể thực hiện được;
- D. Biên dịch và thông dịch đều kiểm tra tính đúng đắn của câu lệnh;

### Câu 5. Chương trình dịch là chương trình có chức năng

- A. Chuyển đổi chương trình được viết bằng ngôn ngữ lập trình Pascal thành chương trình thực hiện được trên máy
- B. Chuyển đổi chương trình được viết bằng ngôn ngữ máy thành chương trình thực hiện được trên máy
- C. Chuyển đổi chương trình được viết bằng ngôn ngữ lập trình bậc cao thành chương trình thực hiện được trên máy**
- D. Chuyển đổi chương trình được viết bằng ngôn ngữ lập trình bậc cao thành chương trình hợp ngữ

## // BÀI 2: CÁC THÀNH PHẦN CỦA NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH

### Câu 6. Phát biểu nào dưới đây là hợp lí nhất?

- A. Biến dùng trong chương trình phải khai báo**
- B. Biến được chương trình dịch bỏ qua
- C. Một biến có thể lưu trữ nhiều loại giá trị khác nhau
- D. Biến là đại lượng có giá trị không đổi.

### Câu 7. Các thành phần của ngôn ngữ lập trình là

- A. Chương trình thông dịch và chương trình biên dịch
- B. Chương trình dịch, bảng chữ cái, cú pháp, ngữ nghĩa

C. Bảng chữ cái, cú pháp, ngữ nghĩa

D. Tên dành riêng, tên chuẩn và tên do người lập trình định nghĩa

**Câu 8. Hãy chọn phát biểu sai?**

A. Các biến đều phải được khai báo trước khi sử dụng

B. Một chương trình luôn luôn có hai phần: phần khai báo và phần thân

C. Sau từ khóa Var có thể khai báo nhiều danh sách biến khác nhau

D. Chương trình dịch có hai loại: thông dịch và biên dịch

**Câu 9. Tên nào không đúng trong ngôn ngữ Pascal**

A. abc\_123

B. \_123abc

C. 123\_abc

D. abc123

**Câu 10. Biểu diễn nào dưới đây là từ khóa trong Pascal?**

A. End

B. Sqrt

C. Crt

D. LongInt

**Câu 11. Phát biểu nào sau đây là đúng về tên dành riêng?**

A. Tên dành riêng là tên do người lập trình đặt

B. Tên dành riêng là tên đã được NNLT qui định dùng với ý nghĩa riêng xác định, không được sử dụng với ý nghĩa khác

C. Tên dành riêng là tên đã được NNLT qui định dùng với ý nghĩa riêng xác định, có thể được định nghĩa lại

D. Tên dành riêng là các hằng hay biến

**Câu 12. Phát biểu nào sau đây là đúng về tên chuẩn?**

A. Tên chuẩn là tên do người lập trình đặt

B. Tên chuẩn là tên đã được NNLT qui định dùng với ý nghĩa riêng xác định, không được sử dụng với ý nghĩa khác

C. Tên chuẩn là tên đã được NNLT qui định dùng với ý nghĩa nhất định nào đó, có thể khai báo và dùng với ý nghĩa khác.

D. Tên chuẩn là các hằng hay biến.

### // BÀI 3: CẤU TRÚC CHƯƠNG TRÌNH

**Câu 13: Trong NNLT Pascal, từ khóa PROGRAM dùng để:**

A. Khai báo hằng

B. Khai báo biến

C. Khai báo tên chương trình

D. Khai báo thư viện

**Câu 14: Trong NNLT Pascal, để khai báo hằng ta sử dụng từ khóa:**

A. Var

B. Begin

C. Const

D. Uses

**Câu 15: Trong NNLT Pascal, để xóa màn hình ta dùng lệnh:**

A. CleanScreen;

B. Delete;

C. Erase;

D. Clrscr;

**Câu 16: Trong NNLT Pascal, phát biểu nào SAI?**

A. Phần khai báo tên chương trình không nhất thiết phải có;

B. Phần khai báo có thể có hoặc không;

C. Phần thân chương trình có thể có hoặc không;

D. Phần thân chương trình nhất thiết phải có;

**Câu 17: Cấu trúc của chương trình viết bằng NNLT Pascal theo trật tự nào sau đây là Đúng?**

A. Program - uses - const - var - begin - end.

B. Program - const - var - use - begin - end.

C. Program - const - uses - var - begin - end.

D. Program - uses - const - begin - var - end.

**Câu 18: Trong NNLT Pascal, các cách khai báo Hằng sau đây, cách khai báo nào là Đúng?**

A. Const Pi := 3.14;

B. Const = Pi;

C. Const Pi = 3.14;

D. Pi = 3.14;

## // BÀI 4: MỘT SỐ KIỂU DỮ LIỆU CHUẨN

**Câu 19:** Trong NNLT Pascal, *INTEGER* thuộc:

- A. Kiểu thực      **B. Kiểu nguyên**      C. Kiểu kí tự      D. Kiểu logic

**Câu 20:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, kiểu dữ liệu nào trong các kiểu sau là kiểu thực?

- A. Byte      B. Word      **C. Extended**      D. Integer

**Câu 21:** Trong NNLT Pascal, cho biết biến P (số nguyên) nhận giá trị trong phạm vi từ 0 đến 255. Ta chọn kiểu dữ liệu nào cho biến P là *hợp lí nhất*?

- A. Longint      B. Boolean      **C. Byte**      D. Char

**Câu 22:** Trong NNLT Pascal, cho khai báo sau:

*Var a, b, c: real;*  
*x, y: boolean;*  
*ht: char;*

Hãy cho biết câu nào đúng?

- A. 3 biến thực; 2 biến kí tự; 2 biến logic      **B. 3 biến thực; 2 biến logic; 1 biến kí tự**  
C. 2 biến logic; 2 biến thực; 1 biến kí tự      D. 3 biến thực; 1 biến logic; 2 biến kí tự

## // BÀI 5: KHAI BÁO BIẾN

**Câu 23:** Trong NNLT Pascal, từ khóa VAR dùng để:

- A. Khai báo hằng      **B. Khai báo biến**      C. Khai báo tên chương trình      D. Khai báo thư viện

**Câu 24:** Trong NNLT Pascal, biến X có thể nhận các giá trị: '0'; '1'; '3'; '5'; '7'; '9'. Khai báo biến nào sau đây là *hợp lí nhất*?

- A. Var X: Integer;      B. Var X: Real;      **C. Var X: Char;**      D. Var X: Byte;

**Câu 25:** Trong NNLT Pascal, biến X có thể nhận các giá trị: 1.0; 3.3; 5; 7.4; 9. Khai báo biến nào sau đây là *đúng*?

- A. Var X: Integer;      **B. Var X: Real;**      C. Var X: Char;      D. Var X: Byte;

**Câu 26:** Trong Pascal, Lệnh nào sau đây dùng để khai báo 2 biến x, y là các số nguyên?

- A. var x; y real;      B. var xy: integer;      **C. var x, y: longint;**      D. var x, y : real;

**Câu 27:** Trong Pascal, Lệnh nào sau đây dùng để khai báo hai biến M, N là số nguyên và X, Y là số thực?

- A. Var M, N : longint; x, y real;**      B. Var M, N : real ; x,y : integer;  
C. Var M, N : real ; x,y: longint;      D. Var M, N : extended; x,y : real;

## // BÀI 6: PHÉP TOÁN, BIỂU THỨC, CÂU LỆNH GÁN

**Câu 28:** Trong NN lập trình Pascal, phép toán MOD với số nguyên có tác dụng:

- A. Chia lấy phần nguyên      **B. Chia lấy phần dư**      C. Làm tròn số      D. Thực hiện phép nhân

**Câu 29:** Trong NN lập trình Pascal, phép toán DIV với số nguyên có tác dụng:

- A. Chia lấy phần nguyên**      B. Chia lấy phần dư      C. Làm tròn số      D. Thực hiện phép trừ

**Câu 30:** Trong NNLT Pascal, câu lệnh X := Y; có nghĩa:

- A. Gán giá trị X cho Y      **B. Gán giá trị Y cho biến X**  
C. So sánh xem Y có bằng X hay không      D. Ý nghĩa khác

**Câu 31:** Trong Pascal phép toán div, mod thuộc phép toán nào sau đây?

- A. Phép toán số học với số thực      B. Phép toán quan hệ  
**C. Phép toán số học với số nguyên**      D. Phép toán Logic

**Câu 32:** Trong NN lập trình Pascal, biểu thức số học nào sau đây là *hợp lệ*:

- A.  $5a + 7b + 8*c;$       **B.  $5*a + 7*b + c/8;$**       C.  $\{a + b\}*c$       D.  $x*y(x+y);$

**Câu 33:** Câu lệnh nào sau đây là sai về mặt cú pháp trong Pascal?

- A.  $x:=12,5$       B.  $b:=(a=5) \text{ or } (c=7);$       C.  $n:=\pi*12;$       D.  $a:=3.12;$

**Câu 34:** Trong NNLT Pascal, cho khai báo sau:

*Var a, b, tong, thuong: integer;*

*Begin*

*Tong:= a+ b;*

*Thuong:= a/b;*

*End.*

Hãy chọn phát biểu đúng:

- A. Câu lệnh *Tong:= a+ b;* viết sai      B. Khai báo biến *Thuong* sai kiểu dữ liệu  
C. Cả hai câu lệnh gán viết sai      D. Sửa lại câu lệnh đúng là *Thuong:=a\b;*

**Câu 35:** Trong NNLT Pascal, để thể hiện điều kiện  $0 \leq y \leq 1$  thì biểu thức logic nào dưới đây là đúng?

- A.  $(0 \leq y) \text{ or } (y \leq 1)$       B.  $(0 \leq y) \text{ and } (y \leq 1)$       C.  $(0 < y) \text{ and } (y > 1)$       D.  $(0=y) \text{ or } (y=1)$

**Câu 36:** Trong NNLT pascal, lệnh gán nào dưới đây là đúng?

- A.  $-b/a:=x;$       B.  $x+y:=10;$       C.  $s:=5;$       D.  $x:=11;$

**Câu 37:** Trong NNLT Pascal, xét biểu thức logic:  $(n > 0) \text{ and } (n \bmod 2 = 0)$ . Khẳng định nào sau đây là đúng?

- A. Kiểm tra n có chia hết cho 2 không      B. Kiểm tra xem n có là số dương chẵn không  
C. Kiểm tra xem n có là một số dương không      D. Kiểm tra n là một số nguyên chẵn không

**Câu 38:** Trong NNLT Pascal, cho đoạn chương trình:

*Var x1, x2: real;*

*Begin*

*Write('HAY QUAN SAT KI DOAN CHUONG TRINH IN NGHIENG');*

*Begin*

*x1:=(-b-sqrt(b\*b-4\*a\*c))/(2\*a);*

*x2:= -b/a - x1;*

*End.*

*End.*

Đoạn chương trình in nghiêng trên là:

- A. Câu lệnh đơn      B. Câu lệnh ghép      C. Không là câu lệnh ghép      D. Đoạn chương trình có lỗi

**Câu 39:** Trong NNLT Pascal, biểu thức:  $22 \div 3 + 5 / 2 * 3$  có giá trị là :

- A. 7.5      B. 14.5      C. 15.5      D. 8.5

## // BÀI 7: CÁC THỦ TỤC CHUẨN VÀO/ RA ĐƠN GIẢN

**Câu 40:** Câu lệnh nào sau đây dùng để nhập một số từ bàn phím vào biến x?

- A. *Writeln('Nhập x = ');*      B. *Writeln(x);*      C. *Readln(x);*      D. *Read('x');*

**Câu 41:** Trong Pascal, câu lệnh *WRITELN*; có chức năng:

- A. Xóa màn hình      B. Xuống dòng      C. Chờ nhập biến      D. Chờ nhấn Enter

**Câu 42:** Trong Pascal, câu lệnh đúng đưa dữ liệu ra màn hình là:

- A. *wriedt(chao cac ban);*      B. *wrietln('chao cac ban');*  
C. *write("chao cac ban");*      D. *writeln('chao cac ban');*

**Câu 43:** Trong NNLT Pascal, cho x là biến thực đã được gán giá trị 18.46235. Để thực hiện lên màn hình nội dung "x=18.46" cần chọn câu lệnh nào sau đây?

- A. *Writeln('x=', x:5:2);*      B. *Writeln('x=', x:2);*      C. *Writeln(x:5:2);*      D. *Writeln(x);*

**Câu 44:** Trong NNLT Pascal, chọn câu lệnh sai:

- A. Writeln('nhap so nguyen');      B. Writeln(x:5:2);  
 C. Write(x:5);      D. Writeln(nhap so nguyen khac 0);

**Câu 45:** Trong NNLT Pascal, lệnh *Write('12 x 10 = ', 12 x 10)*; viết gì ra màn hình?

- A. 12 x 10 = 120      B. 12 x 10 = 12 x 10  
 C. 120 = 120      D. Câu lệnh bị lỗi không thực hiện được

## // BÀI 9: CẤU TRÚC Rẽ NHÁNH

**Câu 46.** Để mô tả cấu trúc rẽ nhánh trong thuật toán, NNLT Pascal dùng câu lệnh IF – THEN, sau IF là <điều kiện>. Vậy *Điều kiện* là:

- A. biểu thức logic;      B. câu lệnh ghép;      C. biểu thức số học;      D. một câu lệnh đơn;

**Câu 47.** Với cấu trúc rẽ nhánh IF <điều kiện> THEN <câu lệnh>; câu lệnh đứng sau THEN được thực hiện khi

- A. điều kiện được tính toán xong;      B. điều kiện được tính toán và cho giá trị đúng;  
 C. điều kiện không tính được;      D. điều kiện được tính toán và cho giá trị sai;

**Câu 48.** Với cấu trúc rẽ nhánh IF <điều kiện> THEN <câu lệnh 1> ELSE <câu lệnh 2>; câu lệnh 2 được thực hiện khi

- A. biểu thức điều kiện đúng và câu lệnh 1 thực hiện xong;  
 B. câu lệnh 1 được thực hiện;  
 C. biểu thức điều kiện sai;      D. biểu thức điều kiện đúng;

**Câu 49.** Muốn dùng biến X lưu giá trị nhỏ nhất trong các giá trị của hai biến A, B có thể dùng cấu trúc rẽ nhánh. Hãy chọn cách dùng sai?

- A. if A <= B then X := A else X := B;      B. if A < B then X := A;  
 C. X := B; if A < B then X := A;      D. if A < B then X := A else X := B;

**Câu 50.** *Điều kiện* trong cấu trúc rẽ nhánh có thể là:

- A. N <= 99      B. "A > B"      C. "A nhỏ hơn B"      D. 10 mod 3

**Câu 51.** Hãy cho biết kết quả của đoạn lệnh sau:

```
a:= -8;
If a>0 then a:= a+1; else a:=a+2;
Write(a);
```

- A. -7      B. 9      C. -6      D. Đoạn lệnh bị lỗi

**Câu 52.** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal câu lệnh If – then dạng thiếu có cú pháp như thế nào?

- A. if <câu lệnh> then <điều kiện>;  
 B. if <điều kiện> then <câu lệnh>;  
 C. if <điều kiện> then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>;  
 D. if <điều kiện> then <câu lệnh>

**Câu 53.** Trong NNLT Pascal, lệnh sau cho kết quả là gì?

```
If (502 mod 2=0) then write ('Sai') else write ('Dung');
```

- A. Sai      B. Dung      C. Không cho ra gì cả      D. Câu lệnh bị lỗi

**Câu 54.** Cho biết kết quả của chương trình sau?

```
Var a, b: integer;
begin
  a:= 10; b:= -10;
  if a<=b then write(-1) else write (1);
end.
```

- A. -1      B. 1      C. -10      D. 10

**Câu 55.** Câu lệnh nào sau đây là đúng:

- A. If a>0; then a:=0      B. If a>0 then a:=0; else a:=1;  
 C. If a>0 then a:=0 else a:=1;      D. If a>0 then a:=0 else a:=1.

## // BÀI 10: CẤU TRÚC LẶP

**Câu 56.** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, về mặt cú pháp câu lệnh nào sau đây là đúng với cấu trúc lặp For-do?

- A. For  $i := 1$  to 100 do  $a := a - 1$ ;                      B. For  $i := 1$  to 100 do;  $a := a - 1$ ;  
C. For  $i := 1$  to 100 do  $a := a - 1$                       D. For  $i := 1$ ; to 100 do  $a := a - 1$ ;

**Câu 57.** Cho biết màn hình xuất hiện như thế nào với đoạn chương trình sau:

*For  $i:=1$  to 10 do*

*If  $i \bmod 2 = 0$  then write( $i$ , ' ');*

- A. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10                      B. 1 3 5 7 9                      C. 1 2 3 4 5                      **D. 2 4 6 8 10**

**Câu 58:** Trong NNLTP Pascal, về mặt cú pháp câu lệnh nào sau đây là đúng với cấu trúc lặp While-do?

- A. While ( $a>5$ ) and ( $a<17$ ) do  $a:= a - 1$ ;                      B. While  $a<17$  do ;  $a := a - 1$ ;  
C. While ( $a>5$ ) and ( $a<17$ ) do  $a := a - 1$                       D. While  $a>=5$ ; do  $a:= a - 1$ ;

**Câu 59:** Đoạn chương trình sau đưa ra màn hình kết quả gì?

*For  $i := 10$  downto 1 do write('i');*

- A. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10                      B. 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1  
**C. Đưa ra 10 chữ i**                      D. Không đưa ra kết quả gì

**Câu 60:** Đoạn chương trình sau đưa ra màn hình kết quả gì ?

*For  $i := 1$  to 20 do*

*if ( $i \bmod 3 = 0$  and  $i \bmod 2 <> 0$ ) then write( $i$ , ' ');*

- A. 6 12 18                      **B. 3 9 15**                      C. Đưa ra 20 dấu cách                      D. Không đưa ra kết quả gì

**Câu 61:** Đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì ?

*i := 0; while  $i < 0$  do write( $i$ , ' ');*

- A. Đưa ra màn hình 10 chữ số 0 ;                      **B. Không đưa ra thông tin gì;**  
C. Lặp vô hạn việc đưa ra màn hình số 0 ;                      D. Đưa ra màn hình một chữ số 0 ;

**Câu 62:** Đoạn chương trình sau cho kết quả trên màn hình là gì với  $i$  là biến số nguyên?

*For  $i := 1$  to 100 do*

*if  $i \bmod 9 = 0$  then write( $i$ , ' ');*

- A. 1 2 3 4 5 6 ... 100 ;                      B. 91827364554637281;  
**C. 9 18 27 36 45 54 63 72 81 90 99;**                      D. 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9

**Câu 63:** Đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì?

*T:= 0;*

*For  $i := 1$  to N do*

*if ( $i \bmod 3 = 0$ ) or ( $i \bmod 5 = 0$ ) then  $T:= T + i$ ;*

- A. Tính tổng các số chia hết cho 3 hoặc 5 trong phạm vi từ 1 đến N;  
B. Tính tổng các ước thực sự của N;  
C. Tính tổng các số chia hết cho cả 3 và 5 trong phạm vi từ 1 đến N;  
D. Tìm một ước số của số N ;

// ----\*☆\*---- Chúc các em ôn tập tốt! ----\*☆\*----

// (☺^\_^)