Đề thi môn: Nguyên lý ngôn ngữ lập trình, Dề số 73

Lớp MH:

Bộ môn Toán ứng dụng

Được dùng tài liệu. Không trao đổi, hỏi bài.

Họ và tên: MSSV:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Câu 1. Hai loại ngôn ngữ được sử dụng trong hệ thống máy tính

A. Bậc cao

B. Bậc 42

C. Bậc thấp

D. Bậc trung

Câu 2. Dùng lệnh nào để kết thúc chương trình viết bằng hợp ngữ?

A. STOP

B. HALT

C. END

D. FINISH

Câu 3. Lệnh nào không có trong hợp ngữ?

A. LOAD

B. STORE

C. ADD

D. SORT

Câu 4. Ngôn ngữ cấp cao viết nhanh hơn so với hợp ngữ hoặc ngôn ngữ máy nhưng chúng khó đọc và khó hiểu hơn.

A. Đúng

B. Sai

Câu 5. Ba loại trình dịch chính là

A. Hợp ngữ, Biên dịch & Thông dịch

C. Hợp ngữ, Biên dịch & Chuyển ngữ

B. Hợp ngữ, Kịch bản & Thông dịch

D. Chuyển ngữ, Kịch bản & Thông dịch

Câu 6. Đoạn mã sau thuộc loại ngôn ngữ nào

LOAD r1, c LOAD r2, d ADD r1, r2 DIV r1,

A. Mã máy

B. Hợp ngữ

C. Ngôn ngữ cấp cao

Câu 7. Công thức đưa ra chỉ dẫn cho máy tính thực hiện một tác vụ cụ thể gọi là

A. Bit Depth

B. Đồ hoa véctơ

C. Đồ hoa Bit-Map

D. Thuật toán

Câu 8. Kỹ thuật phần mềm liên quan đến

A. Sử dụng các công cụ và kỹ thuật trong phát triển phần mềm

B. Sử dụng các phương khoa học để phát triển phần mềm

C. Cả A và B

D. Không ý nào đúng

Câu 9. Giải quyết lỗi trong một chương trình được gọi là...

A. Debugging (gỡ lỗi)

C. Error Checking (kiểm tra lỗi)

B. Refixing (sửa lại)

D. Problem Solving (giải quyết vấn đề)

Câu 10. Các đặc điểm của ngôn ngữ lập trình bậc cao

A. rất hiệu quả đối với bộ vi xử lý

D. mỗi câu lệnh có nhiều hướng dẫn sử dụng

- B. dễ đọc
- C. là thông dịch hoặc biên dịch

E. là mã máy

Câu 11. Hợp ngữ tốt hơn mã máy vì...

A. dễ đọc

C. ít mắc lỗi

B. dễ nhó các chỉ dẫn

D. được viết bằng các từ khóa giống tiếng Anh

Câu 12. Máy tính phải dịch mọi thứ sang nhi phân

A. Đúng

B. Sai

Câu 13. Quá trình phát triển chuỗi các chỉ dẫn cho phép máy tính hoàn thành một tác vụ cụ thể gọi là

A. Thuật toán lặp

B. Hợp ngữ

C. Lập trình máy tính

Câu 14. Sơ đồ giúp lập trình viên chú ý đến tính logic của lời giải cho bài toán.

A. Đúng

B. Sai

Câu 15. Trình bày đồ họa của các chỉ dẫn từng bước về cách máy tính xử lý dữ liệu gọi là

- A. Thuật toán tuyến tính
- B. Sơ đồ

- C. Thuật toán lặp
- D. Phát triển phần mềm

Phần tư luân

Câu 1. Cho $n, r \in \mathbb{Z}$. Liệt kê các chỉnh hợp chập r của 1, 2,..., n.

Câu 2. a) Tính giá trị của biểu thức hậu tố 45 - 32 1 + /

b) Viết biểu thức $\frac{\Gamma\left(\frac{n+1}{2}\right)}{\sqrt{n\pi}\Gamma\left(\frac{n}{2}\right)}\left(1+\frac{x^2}{n}\right)^{-\frac{n+1}{2}}$ dưới dạng hậu tố, trong đó xem hàm Γ như toán tử một ngôi.

Câu 3. Lập lớp Person có các trường thông tin (1) name: họ tên, (2) giới tính (3) year: năm sinh, (4) height: chiều cao (m), và (5) weight: cân nặng (kg). Sau đó

- a) Tạo mới một đối tượng có các thông tin (1) Nguyễn Văn An, (2) nam, (3) 2002, (4) 1.7, và (5) 70.
- b) Tạo một file (định dạng theo ý bạn) chứa dữ liệu giống như sau

Họ tên	Giới tính	Năm sinh	Chiều Cao	Cân nặng
An	nam	2002	1.70	70
Bình	nữ	2000	1.65	52
Cúc	nữ	1989	1.55	65
Dư	nam	1985	1.68	63
Hiền	nữ	2004	1.72	58

rồi nạp file đó thành một dãy các đối tượng.

- c) Lập phương thức tính chỉ số khối cơ thể BMI = $\frac{\text{cân nặng}}{\text{chiều cao}^2}$. Tính tỷ lệ người có có chỉ số khối bình thường, tức là từ 18.5 đến dưới 23.
- d) Lập phương thức tính tuổi hiện nay của đối tượng.

Đề thi môn: Nguyên lý ngôn ngữ lập trình, Dề số 82

Bộ môn Toán ứng dụng

Được dùng tài liệu. Không trao đổi, hỏi bài.

Họ và tên: MSSV: Lớp MH:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Câu 1. Công thức đưa ra chỉ dẫn cho máy tính thực hiện một tác vụ cụ thể gọi là

A. Bit Depth

B. Đồ họa véctơ

C. Đồ họa Bit-Map

D. Thuật toán

Câu 2. Lệnh nào không có trong hợp ngữ?

A. LOAD

B. STORE

C. ADD

D. SORT

Câu 3. Dùng lệnh nào để kết thúc chương trình viết bằng hợp ngữ?

A. STOP

B. HALT

C. END

D. FINISH

Câu 4. Hai loại ngôn ngữ được sử dụng trong hệ thống máy tính

A. Bậc cao

B. Bậc 42

C. Bậc thấp

D. Bậc trung

Câu 5. Ngôn ngữ cấp cao viết nhanh hơn so với hợp ngữ hoặc ngôn ngữ máy nhưng chúng khó đọc và khó hiểu hơn.

A. Đúng

B. Sai

Câu 6. Kỹ thuật phần mềm liên quan đến

A. Sử dụng các công cụ và kỹ thuật trong phát triển phần mềm

B. Sử dụng các phương khoa học để phát triển phần mềm

C. Cả A và B

D. Không ý nào đúng

Câu 7. Giải quyết lỗi trong một chương trình được gọi là...

A. Debugging (gỡ lỗi)

C. Error Checking (kiểm tra lỗi)

B. Refixing (sửa lại)

D. Problem Solving (giải quyết vấn đề)

Câu 8. Hợp ngữ tốt hơn mã máy vì...

A. dễ đọc

C. ít mắc lỗi

B. dễ nhó các chỉ dẫn

D. được viết bằng các từ khóa giống tiếng Anh

Câu 9. Đoạn mã sau thuộc loại ngôn ngữ nào

LOAD r1, c LOAD r2, d ADD r1, r2

A. Mã máy

B. Hợp ngữ

C. Ngôn ngữ cấp cao

Câu 10. Ba loại trình dịch chính là

A. Hợp ngữ, Biên dịch & Thông dịch

C. Hợp ngữ, Biên dịch & Chuyển ngữ

B. Hợp ngữ, Kịch bản & Thông dịch

D. Chuyển ngữ, Kịch bản & Thông dịch

Câu 11. Máy tính phải dịch mọi thứ sang nhị phân

A. Đúng

B. Sai

Câu 12. Trình bày đồ họa của các chỉ dẫn từng bước về cách máy tính xử lý dữ liệu gọi là

- A. Thuật toán tuyến tính
- B. Sơ đồ

- C. Thuật toán lặp
- D. Phát triển phần mềm

Câu 13. Các đặc điểm của ngôn ngữ lập trình bậc thấp

A. rất hiệu quả đối với bộ vi xử lý

D. mỗi câu lệnh có nhiều hướng dẫn sử dụng

- B. dễ đọc
- C. là thông dịch hoặc biên dịch

E. là hợp ngữ

Câu 14. Sơ đồ giúp lập trình viên chú ý đến tính logic của lời giải cho bài toán.

A. Đúng

B. Sai

Câu 15. Quá trình phát triển chuỗi các chỉ dẫn cho phép máy tính hoàn thành một tác vụ cụ thể gọi là

A. Thuật toán lặp

B. Hợp ngữ

C. Lập trình máy tính

Phần tự luận

Câu 1. Cho $n \in \mathbb{Z}^+$. Lập trình liệt kê các xâu nhị phân độ dài n không có hai số 1 liên tiếp. Gợi ý:

Trường hợp 1: số đầu là 0, và sau nó là xâu nhị phân độ dài n-1 không có hai số 1 liên tiếp.

Trường hợp 2: số đầu là 1, thì số thứ hai là 0, và sau đó là xâu nhị phân độ dài n-2 không có hai số 1 liên tiếp.

Câu 2. Lập lớp Customer: khách hàng, có các trường thông tin (1) name: họ tên, (2) giới tính, (3) năm sinh, (4) count: số lần mua hàng, (5) amount: tổng tiền mua hàng (ngàn VND). Sau đó

- a) Tạo mới một đối tượng có các thông tin (1) Nguyễn Văn An, (2) nam, (3) 2002, (4) 2, và (4) 1400.
- b) Tạo một file (định dạng theo ý bạn) chứa dữ liệu giống như sau

Họ tên	Giới tính	Năm sinh	Số lần	Số tiền
An	nam	2002	2	1400
Bình	nữ	2000	5	2103
Cúc	nữ	1989	4	3904
Dư	nam	1985	3	2100
Hiền	nữ	2004	8	1200

rồi nạp file đó thành một dãy các đối tượng.

- c) Lập phương thức tính số tiền mua hàng trung bình của đối tượng. Tìm khách hàng có số tiền mua hàng trung bình cao nhất.
- d) Lập phương thức tính tuổi hiện nay của khách hàng.

Câu 3. a) Tính giá trị của biểu thức hậu tố $45 - 32 ^ 1 + /$

b) Viết biểu thức $\frac{\Gamma\left(\frac{n+1}{2}\right)}{\sqrt{n\pi}\Gamma\left(\frac{n}{2}\right)}\left(1+\frac{x^2}{n}\right)^{-\frac{n+1}{2}}$ dưới dạng hậu tố, trong đó xem hàm Γ như toán tử một ngôi.

Đề thi môn: Nguyên lý ngôn ngữ lập trình, Dề số 96

Bộ môn Toán ứng dụng

Được dùng tài liệu. Không trao đổi, hỏi bài.

Họ và tên:

MSSV:

Lớp MH:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
44	10	10		45	10	47	10	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Câu 1. Ngôn ngữ cấp cao viết nhanh hơn so với hợp ngữ hoặc ngôn ngữ máy nhưng chúng khó đọc và khó hiểu hơn.

A. Đúng

B. Sai

Câu 2. Các đặc điểm của ngôn ngữ lập trình bậc thấp

A. rất hiệu quả đối với bộ vi xử lý

D. mỗi câu lệnh có nhiều hướng dẫn sử dụng

B. dễ đọc

C. là thông dịch hoặc biên dịch

E. là hợp ngữ

Câu 3. Quá trình phát triển chuỗi các chỉ dẫn cho phép máy tính hoàn thành một tác vụ cụ thể gọi là

A. Thuật toán lặp

B. Hợp ngữ

C. Lập trình máy tính

Câu 4. Kỹ thuật phần mềm liên quan đến

A. Sử dụng các công cụ và kỹ thuật trong phát triển phần mềm

B. Sử dụng các phương khoa học để phát triển phần mềm

C. Cả A và B

D. Không ý nào đúng

Câu 5. Dùng lệnh nào để kết thúc chương trình viết bằng hợp ngữ?

A. STOP

B. HALT

C. END

D. FINISH

Câu 6. Công thức đưa ra chỉ dẫn cho máy tính thực hiện một tác vụ cụ thể gọi là

A. Bit Depth

B. Đồ hoa véctơ

C. Đồ họa Bit-Map

D. Thuật toán

Câu 7. Ba loai trình dich chính là

A. Hợp ngữ, Biên dịch & Thông dịch

C. Hợp ngữ, Biên dịch & Chuyển ngữ

B. Hợp ngữ, Kịch bản & Thông dịch

D. Chuyển ngữ, Kịch bản & Thông dịch

Câu 8. Hợp ngữ tốt hơn mã máy vì...

A. dễ đọc

C. ít mắc lỗi

B. dễ nhó các chỉ dẫn

D. được viết bằng các từ khóa giống tiếng Anh

Câu 9. Giải quyết lỗi trong một chương trình được gọi là...

A. Debugging (gỡ lỗi)

C. Error Checking (kiểm tra lỗi)

B. Refixing (sửa lại)

D. Problem Solving (giải quyết vấn đề)

Câu 10. Lệnh nào không có trong hợp ngữ?

A. LOAD

B. STORE

C. ADD

D. SORT

Câu 11. Đoạn mã sau thuộc loại ngôn ngữ nào

1 LOAD r1, c 2 LOAD r2, d 3 ADD r1, r2 4 DIV r1, #2

A. Mã máy

B. Hợp ngữ

C. Ngôn ngữ cấp cao

Câu 12. Hai loại ngôn ngữ được sử dụng trong hệ thống máy tính

A. Bậc cao

B. Bâc 42

C. Bậc thấp

D. Bậc trung

Câu 13. Quá trình lập trình máy tính, lập tài liệu, thử nghiệm và sửa chữa lớn thông qua các giai đoạn kế tiếp nhau theo đúng trình tự gọi là

A. Thuật toán tuyến tính

B. Sơ đồ

C. Thuật toán lặp

D. Phát triển phần mềm

Câu 14. Máy tính phải dịch mọi thứ sang nhi phân

A. Đúng

B. Sai

Câu 15. Sơ đồ giúp lập trình viên chú ý đến tính logic của lời giải cho bài toán.

A. Đúng

B. Sai

Phần tự luận

Câu 1. a) Tính giá tri của biểu thức hâu tố $45 - 32 ^1 + 7$

b) Viết biểu thức $\frac{\Gamma\left(\frac{n+1}{2}\right)}{\sqrt{n\pi}\Gamma\left(\frac{n}{2}\right)}\left(1+\frac{x^2}{n}\right)^{-\frac{n+1}{2}}$ dưới dạng hậu tố, trong đó xem hàm Γ như toán tử một ngôi.

Câu 2. Cho $n, r \in \mathbb{Z}$. Liệt kê các tổ hợp chập r của 1, 2,..., n.

Câu 3. Lập lớp Customer: khách hàng, có các trường thông tin (1) name: họ tên, (2) giới tính, (3) năm sinh, (4) count: số lần mua hàng, (5) amount: tổng tiền mua hàng (ngàn VND). Sau đó

- a) Tạo mới một đối tượng có các thông tin (1) Nguyễn Văn An, (2) nam, (3) 2002, (4) 2, và (4) 1400.
- b) Tạo một file (định dạng theo ý bạn) chứa dữ liệu giống như sau

Họ tên	Giới tính	Năm sinh	Số lần	Số tiền
An	nam	2002	2	1400
Bình	nữ	2000	5	2103
Cúc	nữ	1989	4	3904
Dư	nam	1985	3	2100
Hiền	nữ	2004	8	1200

rồi nạp file đó thành một dãy các đối tương.

- c) Lập phương thức tính số tiền mua hàng trung bình của đối tương. Tìm khách hàng có số tiền mua hàng trung bình cao nhất.
- d) Lập phương thức tính tuổi hiện nay của khách hàng.

Đề thi môn: Nguyên lý ngôn ngữ lập trình, Dề số 93

Bộ môn Toán ứng dụng

Được dùng tài liệu. Không trao đổi, hỏi bài.

Họ và tên: MSSV: Lớp MH:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Câu 1. Kỹ thuật phần mềm liên quan đến		

B. Sử dụng các phương khoa học để phát triển phần mềm

A. Sử dụng các công cụ và kỹ thuật trong phát triển phần mềm

- C. Cả A và B
- D. Không ý nào đúng
- Câu 2. Sơ đồ giúp lập trình viên chú ý đến tính logic của lời giải cho bài toán.
- B. Sai A. Đúng
- Câu 3. Hai loại ngôn ngữ được sử dụng trong hệ thống máy tính
 - C. Bậc thấp A. Bậc cao **B.** Bậc 42 D. Bậc trung
- Câu 4. Dùng lệnh nào để kết thúc chương trình viết bằng hợp ngữ?
 - A. STOP B. HALT C. END D. FINISH
- Câu 5. Ngôn ngữ cấp cao viết nhanh hơn so với hợp ngữ hoặc ngôn ngữ máy nhưng chúng khó đọc và khó hiểu hơn.
 - B. Sai A. Đúng
- Câu 6. Công thức đưa ra chỉ dẫn cho máy tính thực hiện một tác vụ cụ thể gọi là
- B. Đồ hoa véctơ A. Bit Depth C. Đồ họa Bit-Map D. Thuật toán
- Câu 7. Quá trình phát triển chuỗi các chỉ dẫn cho phép máy tính hoàn thành một tác vụ cụ thể gọi là
- A. Thuật toán lặp B. Hợp ngữ C. Lập trình máy tính
- Câu 8. Lệnh nào không có trong hợp ngữ?
- A. LOAD B. STORE C. ADD D. SORT
- Câu 9. Quá trình lập trình máy tính, lập tài liệu, thử nghiệm và sửa chữa lớn thông qua các giai đoạn kế tiếp nhau theo đúng trình tự gọi là
- A. Thuật toán tuyến tính B. Sơ đồ D. Phát triển phần mềm C. Thuật toán lặp
- Câu 10. Giải quyết lỗi trong một chương trình được gọi là...
 - A. Debugging (gỡ lỗi) C. Error Checking (kiểm tra lỗi)
 - D. Problem Solving (giải quyết vấn đề) **B.** Refixing (sửa lại)
- Câu 11. Hợp ngữ tốt hơn mã máy vì...

- A. dễ đọc
- B. dễ nhó các chỉ dẫn

- C. ít mắc lỗi
- D. được viết bằng các từ khóa giống tiếng Anh

Câu 12. Máy tính phải dịch mọi thứ sang nhị phân

A. Đúng

B. Sai

Câu 13. Đoạn mã sau thuộc loại ngôn ngữ nào

- 1 LOAD r1, c 2 LOAD r2, d 3 ADD r1, r2 4 DIV r1, #2
 - A. Mã máy

B. Hợp ngữ

C. Ngôn ngữ cấp cao

Câu 14. Ba loai trình dịch chính là

A. Hợp ngữ, Biên dịch & Thông dịch

C. Hợp ngữ, Biên dịch & Chuyển ngữ

B. Hợp ngữ, Kịch bản & Thông dịch

D. Chuyển ngữ, Kịch bản & Thông dịch

Câu 15. Các đặc điểm của ngôn ngữ lập trình bậc cao

A. rất hiệu quả đối với bộ vi xử lý

D. mỗi câu lệnh có nhiều hướng dẫn sử dụng

- B. dễ đọc
- C. là thông dịch hoặc biên dịch

E. là mã máy

Phần tự luận

Câu 1. a) Tính giá trị của biểu thức hậu tố 1 2 3 ^ + 4 5 * /

b) Viết biểu thức $\frac{1}{2^{\frac{n}{2}}\Gamma\left(\frac{n}{2}\right)}u^{\frac{n}{2}-1}e^{-\frac{u}{2}}$ dưới dạng hậu tố, trong đó xem hàm Γ như toán tử một ngôi.

Câu 2. Lập lớp Customer: khách hàng, có các trường thông tin (1) name: họ tên, (2) giới tính, (3) năm sinh, (4) count: số lần mua hàng, (5) amount: tổng tiền mua hàng (ngàn VND). Sau đó

- a) Tạo mới một đối tượng có các thông tin (1) Nguyễn Văn An, (2) nam, (3) 2002, (4) 2, và (4) 1400.
- b) Tạo một file (định dạng theo ý bạn) chứa dữ liệu giống như sau

Họ tên	Giới tính	Năm sinh	Số lần	Số tiền
An	nam	2002	2	1400
Bình	nữ	2000	5	2103
Cúc	nữ	1989	4	3904
Dư	nam	1985	3	2100
Hiền	nữ	2004	8	1200

rồi nạp file đó thành một dãy các đối tượng.

- c) Lập phương thức tính số tiền mua hàng trung bình của đối tượng. Tìm khách hàng có số tiền mua hàng trung bình cao nhất.
- d) Lập phương thức tính tuổi hiện nay của khách hàng.

Câu 3. Cho $n, r \in \mathbb{Z}$. Liệt kê các tổ hợp chập r của 1, 2,..., n.

Đề thi môn: Nguyên lý ngôn ngữ lập trình, Dề số 32

Được dùng tài liệu. Không trao đổi, hỏi bài.

Bộ môn Toán ứng dụng

Họ và tên:

2

MSSV: Lớp MH:

11	12	13	14	15	16		17	18	19	20	
Câu 1. Hai l	oại ngôn ngữ	được sử dụng	g trong hệ thố	ng máy tính							
A. Bậc ca	ao	В.	Bậc 42		C.	Bậc th	hấp	D	. Bậc trung		
Câu 2. Ba lo	pại trình dịch d	chính là									
A. Hợp n	gữ, Biên dịch	& Thông dịch			C. Hợp ngữ, Biên dịch & Chuyển ngữ						
B. Hợp n	gữ, Kịch bản	& Thông dịch			D.	Chuye	ển ngữ, Kịch	bản & Thông	dịch		
Câu 3. Ngôi	n ngữ cấp cao	viết nhanh h	ơn so với hợp	ngữ hoặc ng	ôn ngữ r	máy n	hưng chúng	khó đọc và kh	nó hiểu hơn.		
A. Đúng					В.	Sai					
Câu 4. Trình	n bày đồ họa d	của các chỉ dẫ	ín từng bước	về cách máy	tính xử ly	ý dữ li	iệu gọi là				
A. Thuật	toán tuyến tír	nh B.	Sơ đồ		C.	Thuật	toán lặp	D	. Phát triển p	ohần mềm	
Câu 5. Máy	tính phải dịch	ı mọi thứ sang	ı nhị phân								
A. Đúng					В.	Sai					
Câu 6. Giải	quyết lỗi trong	g một chương	trình được go	ọi là							
A. Debug	gging (gỡ lỗi)				C. Error Checking (kiểm tra lỗi)						
B. Refixi	ng (sửa lại)				D.	Proble	em Solving (ç	giải quyết vấn	đề)		
Câu 7. Quá	trình phát triể	n chuỗi các cl	hỉ dẫn cho ph	nép máy tính h	noàn thà	nh mớ	ột tác vụ cụ th	nể gọi là			
A. Thuật	toán lặp		B. H	lợp ngữ				C. Lập trình	máy tính		
Câu 8. Dùng	g lệnh nào để	kết thúc chưc	rng trình viết	bằng hợp ngũ	r?						
A. STOP		В.	HALT		C.	END		D	. FINISH		
Câu 9. Công	g thức đưa ra	chỉ dẫn cho n	náy tính thực	hiện một tác v	vụ cụ thể	gọi l	à				
A. Bit De	pth	В.	Đồ họa véct	ď	C	Đồ họ	a Bit-Map	D	. Thuật toán		
Câu 10. Các	c đặc điểm củ	a ngôn ngữ lậ	ıp trình bậc th	ıấρ							
	A. rất hiệu quả đối với bộ vi xử lýB. dễ đọc						D. mỗi câu lệnh có nhiều hướng dẫn sử dụng				

E. là hợp ngữ

Câu 11. Lệnh nào không có trong hợp ngữ?

C. là thông dịch hoặc biên dịch

A. LOAD B. STORE C. ADD D. SORT

Câu 12. Kỹ thuật phần mềm liên quan đến

- A. Sử dụng các công cụ và kỹ thuật trong phát triển phần mềm
- B. Sử dụng các phương khoa học để phát triển phần mềm
- C. Cả A và B
- D. Không ý nào đúng

Câu 13. Sơ đồ giúp lập trình viên chú ý đến tính logic của lời giải cho bài toán.

A. Đúng B. Sai

Câu 14. Đoạn mã sau thuộc loại ngôn ngữ nào

```
LOAD r1, c
LOAD r2, d
ADD r1, r2
DIV r1, #2
```

A. Mã máy

B. Hợp ngữ

C. Ngôn ngữ cấp cao

Câu 15. Hợp ngữ tốt hơn mã máy vì...

A. dễ đọc

C. ít mắc lỗi

B. dễ nhó các chỉ dẫn

D. được viết bằng các từ khóa giống tiếng Anh

Phần tự luận

Câu 1. a) Tính giá trị của biểu thức hậu tố 1 2 3 ^ + 4 5 * /

- b) Viết biểu thức $\frac{1}{2^{\frac{n}{2}}\Gamma\left(\frac{n}{2}\right)}u^{\frac{n}{2}-1}e^{-\frac{u}{2}}$ dưới dạng hậu tố, trong đó xem hàm Γ như toán tử một ngôi.
- **Câu 2.** Cho $n, r \in \mathbb{Z}$. Liệt kê các tổ hợp chập r của 1, 2,..., n.

Câu 3. Lập lớp Customer: khách hàng, có các trường thông tin (1) name: họ tên, (2) giới tính, (3) năm sinh, (4) count: số lần mua hàng, (5) amount: tổng tiền mua hàng (ngàn VND). Sau đó

- a) Tạo mới một đối tượng có các thông tin (1) Nguyễn Văn An, (2) nam, (3) 2002, (4) 2, và (4) 1400.
- b) Tạo một file (định dạng theo ý bạn) chứa dữ liệu giống như sau

Họ tên	Giới tính	Năm sinh	Số lần	Số tiền
An	nam	2002	2	1400
Bình	nữ	2000	5	2103
Cúc	nữ	1989	4	3904
Dư	nam	1985	3	2100
Hiền	nữ	2004	8	1200

rồi nạp file đó thành một dãy các đối tượng.

- c) Lập phương thức tính số tiền mua hàng trung bình của đối tượng. Tìm khách hàng có số tiền mua hàng trung bình cao nhất.
- d) Lập phương thức tính tuổi hiện nay của khách hàng.

Đề thi môn: Nguyên lý ngôn ngữ lập trình, Dề số 10

Bộ môn Toán ứng dụng

Được dùng tài liệu. Không trao đổi, hỏi bài.

Họ và tên: MSSV: Lớp MH:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Câu 1. Công thức đưa ra chỉ dẫn cho máy tính thực hiện một tác vụ cụ thể gọi là

A. Bit Depth

B. Đồ họa véctơ

C. Đồ họa Bit-Map

D. Thuật toán

Câu 2. Kỹ thuật phần mềm liên quan đến

A. Sử dụng các công cụ và kỹ thuật trong phát triển phần mềm

B. Sử dụng các phương khoa học để phát triển phần mềm

C. Cả A và B

D. Không ý nào đúng

Câu 3. Quá trình phát triển chuỗi các chỉ dẫn cho phép máy tính hoàn thành một tác vụ cụ thể gọi là

A. Thuật toán lặp

B. Hợp ngữ

C. Lập trình máy tính

Câu 4. Giải quyết lỗi trong một chương trình được gọi là...

A. Debugging (gỡ lỗi)

C. Error Checking (kiểm tra lỗi)

B. Refixing (sửa lại)

D. Problem Solving (giải quyết vấn đề)

Câu 5. Máy tính phải dịch mọi thứ sang nhi phân

A. Đúng

B. Sai

Câu 6. Các đặc điểm của ngôn ngữ lập trình bậc cao

A. rất hiệu quả đối với bô vi xử lý

D. mỗi câu lênh có nhiều hướng dẫn sử dung

B. dễ đọc

C. là thông dịch hoặc biên dịch

E. là mã máy

Câu 7. Hai loại ngôn ngữ được sử dụng trong hệ thống máy tính

A. Bâc cao

B. Bâc 42

C. Bâc thấp

D. Bâc trung

Câu 8. Ba loai trình dich chính là

A. Hợp ngữ, Biên dịch & Thông dịch

C. Hợp ngữ, Biên dịch & Chuyển ngữ

B. Hợp ngữ, Kịch bản & Thông dịch

D. Chuyển ngữ, Kịch bản & Thông dịch

Câu 9. Trình bày đồ họa của các chỉ dẫn từng bước về cách máy tính xử lý dữ liệu gọi là

A. Thuật toán tuyến tính

B. Sơ đồ

C. Thuật toán lặp

D. Phát triển phần mềm

Câu 10. Hợp ngữ tốt hơn mã máy vì...

A. dễ đọc

C. ít mắc lỗi

B. dễ nhó các chỉ dẫn

D. được viết bằng các từ khóa giống tiếng Anh

Câu 11. Lệnh nào không có trong hợp ngữ?

A. LOAD

B. STORE

C. ADD

D. SORT

Câu 12. Ngôn ngữ cấp cao viết nhanh hơn so với hợp ngữ hoặc ngôn ngữ máy nhưng chúng khó đọc và khó hiểu hơn.

A. Đúng

B. Sai

Câu 13. Đoạn mã sau thuộc loại ngôn ngữ nào

- LOAD r1, c LOAD r2, d ADD r1, r2
 - A. Mã máy

B. Hợp ngữ

C. Ngôn ngữ cấp cao

Câu 14. Sơ đồ giúp lập trình viên chú ý đến tính logic của lời giải cho bài toán.

A. Đúng

B. Sai

Câu 15. Dùng lệnh nào để kết thúc chương trình viết bằng hợp ngữ?

A. STOP

B. HALT

C. END

D. FINISH

Phần tư luân

Câu 1. Lập lớp Person có các trường thông tin (1) name: họ tên, (2) giới tính (3) year: năm sinh, (4) height: chiều cao (m), và (5) weight: cân năng (kg). Sau đó

- a) Tao mới một đối tương có các thông tin (1) Nguyễn Văn An, (2) nam, (3) 2002, (4) 1.7, và (5) 70.
- b) Tạo một file (định dạng theo ý bạn) chứa dữ liệu giống như sau

Họ tên	Giới tính	Năm sinh	Chiều Cao	Cân nặng
An	nam	2002	1.70	70
Bình	nữ	2000	1.65	52
Cúc	nữ	1989	1.55	65
Dư	nam	1985	1.68	63
Hiền	nữ	2004	1.72	58

rồi nạp file đó thành một dãy các đối tương.

- c) Lập phương thức tính chỉ số khối cơ thể BMI = $\frac{\text{cân nặng}}{\text{chiều cao}^2}$. Tính tỷ lệ người có có chỉ số khối bình thường, tức là từ 18.5 đến dưới 23.
- d) Lập phương thức tính tuổi hiện nay của đối tượng.

Câu 2. Cho $n, r \in \mathbb{Z}$. Liệt kê các chỉnh hợp chập r của 1, 2,..., n.

Câu 3. a) Tính giá trị của biểu thức hậu tố $45 - 32 \cdot 1 + /$

b) Viết biểu thức $\frac{\Gamma\left(\frac{n+1}{2}\right)}{\sqrt{n\pi}\Gamma\left(\frac{n}{2}\right)}\left(1+\frac{x^2}{n}\right)^{-\frac{n+1}{2}}$ dưới dạng hậu tố, trong đó xem hàm Γ như toán tử một ngôi.

Đề thi môn: Nguyên lý ngôn ngữ lập trình, Dề số 68

Bộ môn Toán ứng dụng

Được dùng tài liệu. Không trao đổi, hỏi bài.

Họ và tên: MSSV: Lớp MH:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	10	10		45	10	17	10	10	
11	12	13	14	15	16	1/	18	19	20

			1						
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Câu 1 . Cô	ng thức đưa ra	chỉ dẫn cho n	náy tính thực	hiện một tác v	vụ cụ thể gọ	i là			
A. Bit	epth	В.	Đồ họa vécto	ď	C. Đồ l	họa Bit-Map	D	. Thuật toán	l
Câu 2. Sơ	đồ giúp lập trìr	nh viên chú ý d	đến tính logic	của lời giải ch	no bài toán.				
A. Đún	g				B. Sai				
Câu 3. Ha	i loại ngôn ngữ	được sử dụng	g trong hệ thố	ng máy tính					
A. Bậc	cao	В.	Bậc 42		C. Bậc	thấp	D	. Bậc trung	
Câu 4. Dù	ng lệnh nào để	kết thúc chưc	ờng trình viết l	oằng hợp ngũ	r?				
A. STC	Р	В.	HALT		C. ENI	D	D	. FINISH	
Câu 5. Má	y tính phải dịch	n mọi thứ sang	ı nhị phân						
A. Đún	g				B. Sai				
Câu 6. Họ	p ngữ tốt hơn n	nã máy vì							
A. dễ đ	о̀С				C. ít m	ắc lỗi			
B. dễ n	hó các chỉ dẫn				D. đượ	c viết bằng cá	c từ khóa giốn	ng tiếng Anh	
Câu 7. Ba	loại trình dịch d	chính là							
A. Hợp	ngữ, Biên dịch	& Thông dịch	l		С. Нợр	ngữ, Biên dịc	h & Chuyển n	gữ	
В. Нợр	ngữ, Kịch bản	& Thông dịch			D. Chu	ıyển ngữ, Kịch	bản & Thông	dịch	
Câu 8. Kỹ	thuật phần mềi	m liên quan để	ến						
A. Sử d	lụng các công d	cụ và kỹ thuật	trong phát tri	ển phần mềm	1				
B. Sử ơ	lụng các phươr	ng khoa học đ	ể phát triển pl	hần mềm					
C . Cả /	A và B								

D. Không ý nào đúng

Câu 9. Ngôn ngữ cấp cao viết nhanh hơn so với hợp ngữ hoặc ngôn ngữ máy nhưng chúng khó đọc và khó hiểu hơn.

A. Đúng

B. Sai

Câu 10. Lệnh nào không có trong hợp ngữ?

A. LOAD

B. STORE

C. ADD

D. SORT

Câu 11. Đoạn mã sau thuộc loại ngôn ngữ nào

Câu 12. Giải quyết lỗi trong một chương trình được gọi là...

A. Debugging (gỡ lỗi)

C. Error Checking (kiểm tra lỗi)

B. Refixing (sửa lại)

D. Problem Solving (giải quyết vấn đề)

Câu 13. Quá trình lập trình máy tính, lập tài liệu, thử nghiệm và sửa chữa lớn thông qua các giai đoạn kế tiếp nhau theo đúng trình tự gọi là

- A. Thuật toán tuyến tính
- B. Sơ đồ

- C. Thuật toán lặp
- D. Phát triển phần mềm

Câu 14. Các đặc điểm của ngôn ngữ lập trình bậc thấp

A. rất hiệu quả đối với bộ vi xử lý

D. mỗi câu lệnh có nhiều hướng dẫn sử dụng

- B. dễ đọc
- C. là thông dịch hoặc biên dịch

E. là hợp ngữ

Câu 15. Quá trình phát triển chuỗi các chỉ dẫn cho phép máy tính hoàn thành một tác vu cu thể gọi là

A. Thuật toán lặp

B. Hợp ngữ

C. Lập trình máy tính

Phần tư luân

Câu 1. Cho $n, r \in \mathbb{Z}$. Liệt kê các tổ hợp chập r của 1, 2,..., n.

Câu 2. a) Tính giá trị của biểu thức hậu tố 1 2 3 $^{\circ}$ + 4 5 * /

b) Viết biểu thức $\frac{1}{2^{\frac{n}{2}}\Gamma\left(\frac{n}{2}\right)}u^{\frac{n}{2}-1}e^{-\frac{u}{2}}$ dưới dạng hậu tố, trong đó xem hàm Γ như toán tử một ngôi.

Câu 3. Lập lớp Person có các trường thông tin (1) name: họ tên, (2) giới tính (3) year: năm sinh, (4) height: chiều cao (m), và (5) weight: cân nặng (kg). Sau đó

- a) Tạo mới một đối tượng có các thông tin (1) Nguyễn Văn An, (2) nam, (3) 2002, (4) 1.7, và (5) 70.
- b) Tao một file (định dang theo ý ban) chứa dữ liêu giống như sau

Họ tên	Giới tính	Năm sinh	Chiều Cao	Cân nặng
An	nam	2002	1.70	70
Bình	nữ	2000	1.65	52
Cúc	nữ	1989	1.55	65
Dư	nam	1985	1.68	63
Hiền	nữ	2004	1.72	58

rồi nạp file đó thành một dãy các đối tượng.

- c) Lập phương thức tính chỉ số khối cơ thể BMI = $\frac{\text{cân nặng}}{\text{chiều cao}^2}$. Tính tỷ lệ người có có chỉ số khối bình thường, tức là từ 18.5 đến dưới 23.
- d) Lập phương thức tính tuổi hiện nay của đối tượng.

Đề thi môn: Nguyên lý ngôn ngữ lập trình, Dề số 24

Được dùng tài liệu. Không trao đổi, hỏi bài.

Ho và tên:	MSSV:	Lớp MH:
110 Va tom		

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Câu 1. Quá trình lập trình máy tính, lập tài liệu, thử nghiệm và sửa chữa lớn thông qua các giai đoạn kế tiếp nhau theo đúng trình tự gọi là

- A. Thuật toán tuyến tính
- B. Sơ đồ

- C. Thuật toán lặp
- D. Phát triển phần mềm

Câu 2. Sơ đồ giúp lập trình viên chú ý đến tính logic của lời giải cho bài toán.

A. Đúng

B. Sai

Câu 3. Đoạn mã sau thuộc loại ngôn ngữ nào

```
LOAD r1, c
LOAD r2, d
```

A. Mã máy

B. Hợp ngữ

C. Ngôn ngữ cấp cao

Câu 4. Các đặc điểm của ngôn ngữ lập trình bậc cao

A. rất hiệu quả đối với bộ vi xử lý

D. mỗi câu lệnh có nhiều hướng dẫn sử dụng

- B. dễ đọc
- C. là thông dịch hoặc biên dịch

E. là mã máy

Câu 5. Kỹ thuật phần mềm liên quan đến

- A. Sử dụng các công cụ và kỹ thuật trong phát triển phần mềm
- B. Sử dụng các phương khoa học để phát triển phần mềm
- C. Cả A và B
- **D.** Không ý nào đúng

Câu 6. Giải quyết lỗi trong một chương trình được gọi là...

A. Debugging (gỡ lỗi)

C. Error Checking (kiểm tra lỗi)

B. Refixing (sửa lại)

D. Problem Solving (giải quyết vấn đề)

Câu 7. Ngôn ngữ cấp cao viết nhanh hơn so với hợp ngữ hoặc ngôn ngữ máy nhưng chúng khó đọc và khó hiểu hơn.

A. Đúng

B. Sai

Câu 8. Công thức đưa ra chỉ dẫn cho máy tính thực hiện một tác vụ cụ thể gọi là

A. Bit Depth

B. Đồ hoa véctơ

C. Đồ họa Bit-Map

D. Thuật toán

Câu 9. Quá trình phát triển chuỗi các chỉ dẫn cho phép máy tính hoàn thành một tác vụ cụ thể gọi là

A. Thuật toán lặp

B. Hợp ngữ

C. Lập trình máy tính

Câu 10. Dùng lệnh nào để kết thúc chương trình viết bằng hợp ngữ?

A. STOP

B. HALT

C. END

D. FINISH

Câu 11. Ba loai trình dich chính là

A. Hợp ngữ, Biên dịch & Thông dịch

C. Hợp ngữ, Biên dịch & Chuyển ngữ

B. Hợp ngữ, Kịch bản & Thông dịch

D. Chuyển ngữ, Kịch bản & Thông dịch

Câu 12. Máy tính phải dịch mọi thứ sang nhị phân

A. Đúng

B. Sai

Câu 13. Hai loại ngôn ngữ được sử dụng trong hệ thống máy tính

A. Bậc cao

B. Bậc 42

- C. Bậc thấp
- D. Bậc trung

Câu 14. Hợp ngữ tốt hơn mã máy vì...

A. dễ đọc

C. ít mắc lỗi

B. dễ nhó các chỉ dẫn

D. được viết bằng các từ khóa giống tiếng Anh

Câu 15. Lệnh nào không có trong hợp ngữ?

A. LOAD

B. STORE

C. ADD

D. SORT

Phần tự luận

Câu 1. a) Tính giá trị của biểu thức hậu tố 1 2 3 $^{\circ}$ + 4 5 * /

b) Viết biểu thức $\frac{1}{2^{\frac{n}{2}}\Gamma\left(\frac{n}{2}\right)}u^{\frac{n}{2}-1}e^{-\frac{u}{2}}$ dưới dạng hậu tố, trong đó xem hàm Γ như toán tử một ngôi.

Câu 2. Cho $n \in \mathbb{Z}^+$. Lập trình liệt kê các xâu nhị phân độ dài n có hai số 0 liên tiếp. Gợi ý:

Trường hợp 1: số đầu là 0

Khả năng 1: số thứ hai là 0, thì sau đó là xâu nhị phân bất kỳ độ dài n-2

Khả năng 2: số thứ hai là 1, thì sau nó là xâu nhị phân độ dài n-2 có hai số 0 liên tiếp.

Trường hợp 2: số đầu là 1, và sau nó là xâu nhị phân độ dài n-1 có hai số 0 liên tiếp.

Câu 3. Lập lớp Person có các trường thông tin (1) name: họ tên, (2) giới tính (3) year: năm sinh, (4) height: chiều cao (m), và (5) weight: cân nặng (kg). Sau đó

- a) Tạo mới một đối tượng có các thông tin (1) Nguyễn Văn An, (2) nam, (3) 2002, (4) 1.7, và (5) 70.
- b) Tao một file (định dang theo ý ban) chứa dữ liêu giống như sau

Họ tên	Giới tính	Năm sinh	Chiều Cao	Cân nặng
An	nam	2002	1.70	70
Bình	nữ	2000	1.65	52
Cúc	nữ	1989	1.55	65
Dư	nam	1985	1.68	63
Hiền	nữ	2004	1.72	58

rồi nap file đó thành một dãy các đối tương.

- c) Lập phương thức tính chỉ số khối cơ thể BMI = $\frac{\text{cân nặng}}{\text{chiều cao}^2}$. Tính tỷ lệ người có có chỉ số khối bình thường, tức là từ 18.5 đến dưới 23.
- d) Lập phương thức tính tuổi hiện nay của đối tượng.