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

Bộ môn Khoa học máy tính

Được dùng tài liệu. Không trao đổi, hỏi bài. Lớp MH:

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, Đề số 82

Bộ môn Khoa học máy tính

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

Ho 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 Khoa học máy tính

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. 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 Khoa học máy tính

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

Họ va ten:				MSSV:			гор мн:		
	2	3	4	5	6	7	8	9	

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

Câu 1. 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 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

Bộ môn Khoa học máy tính

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

11		12	13	14	15	16		17	18	19	20
											1
Câu 1	. Hai lo	pại ngôn ngữ	được sử dụng	ı trong hệ thố	ng máy tính						
A.	Bậc ca	10	В.	Bậc 42		C.	Bậc t	hấp	D	. Bậc trung	
Câu 2	2. Ba lo	ại trình dịch c	chính là								
A.	Hợp nợ	gữ, Biên dịch	& Thông dịch			C.	Hợp r	ngữ, Biên dịch	n & Chuyển n	gữ	
В.	Hợp nọ	gữ, Kịch bản t	& Thông dịch			D.	Chuy	ển ngữ, Kịch	bản & Thông	dịch	
Câu 3	3. Ngôn	ngữ cấp cao	viết nhanh h	ơn so với hợp	ngữ hoặc ng	ôn ngữ	máy n	ihưng chúng l	khó đọc và kh	nó hiểu hơn.	
A.	Đúng					В.	Sai				
Câu 4	I. Trình	bày đồ họa c	của các chỉ dẫ	n từng bước	về cách máy t	tính xử	lý dữ l	iệu gọi là			
A.	Thuật	toán tuyến tín	h B.	Sơ đồ		C.	Thuậ	t toán lặp	D	. Phát triển p	hần mềm
Câu 5	i. Máy t	tính phải dịch	mọi thứ sang	nhị phân							
A.	Đúng					В.	Sai				
Câu 6	6. Giải d	quyết lỗi trong	nột chương	trình được gọ	i là						
A.	Debug	ging (gỡ lỗi)				C.	Error	Checking (kie	ểm tra lỗi)		
В.	Refixin	ıg (sửa lại)				D.	Probl	em Solving (g	giải quyết vấn	đề)	
Câu 7	. Quá t	trình phát triể	n chuỗi các cl	nỉ dẫn cho ph	ép máy tính h	noàn th	ành m	ột tác vụ cụ th	nể gọi là		
A.	Thuật	toán lặp		В. ⊢	lợp ngữ				C. Lập trình	máy tính	
Câu 8	3. Dùng	lệnh nào để	kết thúc chươ	ng trình viết l	oằng hợp ngữ	??					
A.	STOP		В.	HALT		C.	END		D	. FINISH	
Câu 9). Công	thức đưa ra	chỉ dẫn cho m	náy tính thực	hiện một tác v	/ụ cụ th	ể gọi l	à			
A.	Bit Dep	oth	В.	Đồ họa vécto	ď	C.	Đồ họ	pa Bit-Map	D	. Thuật toán	
Câu 1	0. Các	đặc điểm của	a ngôn ngữ lậ	p trình bậc th	ấp						

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 11. Lệnh nào không có trong hợp ngữ?

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

D. Phát triển phần mềm

Bộ môn Khoa học máy tính

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

Họ và tên:

MSSV:

Lớp MH:

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	I								
Câu 1. C	ông thức đưa ra	chỉ dẫn cho r	náy tính thực	hiện một tác v	vụ cụ thể gọi	là			
A. Bit	Depth	В.	Đồ họa véct	ď	C. Đồ h	ọa Bit-Map	D	. Thuật toán	
Câu 2. K	ỹ thuật phần mề	m liên quan đ	ến						
A. Sử	dụng các công d	cụ và kỹ thuật	trong phát tri	ển phần mềm	ı				
B. Sử	dụng các phươr	ng khoa học đ	ể phát triển p	hần mềm					
C . Cả	A và B								
D. Kh	ông ý nào đúng								
Câu 3. Q	uá trình phát triể	ển chuỗi các c	hỉ dẫn cho ph	nép máy tính l	noàn thành m	ột tác vụ cụ tl	nể gọi là		
A. The	ıật toán lặp		B. H	lợp ngữ			C. Lập trình	máy tính	
Câu 4. G	iải quyết lỗi tron	g một chương	trình được go	ọi là					
A. De	ougging (gỡ lỗi)				C. Error	Checking (ki	ểm tra lỗi)		
B. Re	iixing (sửa lại)				D. Prob	lem Solving (giải quyết vấn	đề)	
Câu 5. M	áy tính phải dịch	n mọi thứ sang	g nhị phân						
A. Đú	ng				B. Sai				
Câu 6. C	ác đặc điểm của	ı ngôn ngữ lập	trình bậc ca	0					
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 t	hông dịch hoặc	biên dịch			E. là mâ	ă máy			
Câu 7. H	ai loại ngôn ngữ	được sử dụng	g trong hệ thố	ong máy tính					
A. Bậ	cao	В.	Bậc 42		C. Bậc t	hấp	D	. Bậc trung	
Câu 8. B	a loại trình dịch (chính là							
A. Hợ	o ngữ, Biên dịch	& Thông dịch	1		С. Нợр	ngữ, Biên dịcl	h & Chuyển n	gữ	
B. Hợp ngữ, Kịch bản & Thông dịch					D. Chuyển ngữ, Kịch bản & Thông dịch				

C. Thuật toán lặp

Câu 10. Hợp ngữ tốt hơn mã máy vì...

A. Thuật toán tuyến tính

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

B. Sơ đồ

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 Khoa học máy tính

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

11	12	13	14	15	16	17	18		19	20
Câu 1.	Công thức đưa r	a chỉ dẫn c	cho máy tính th	ực hiện một	tác vụ cụ thể	gọi là				
A. B	t Depth		B. Đồ họa v	éctơ	C.	Đồ họa Bit-Ma	р	D.	Thuật toán	I
Câu 2.	Sơ đồ giúp lập tı	rình viên ch	ıú ý đến tính lo	gic của lời g	iải cho bài to	án.				
A. Đ	úng				В.	Sai				
Câu 3.	Hai loại ngôn ng	ıữ được sử	dụng trong hệ	thống máy t	ính					
A. B	ậc cao		B. Bậc 42		C.	Bậc thấp		D.	Bậc trung	
Câu 4.	Dùng lệnh nào đ	để kết thúc	chương trình v	iết bằng hợp	ngữ?					
A. S	ТОР		B. HALT		C.	END		D.	FINISH	
Câu 5. ∣	Máy tính phải dị	ch mọi thứ	sang nhị phân							
A. Đ	úng				В.	Sai				
Câu 6.	⊣ợp ngữ tốt hơn	mã máy vì								
A. de	ě đọc				C.	ít mắc lỗi				
B. de	ề nhó các chỉ dẫ	ĺn			D.	được viết bằng	các từ khó	a giốn	g tiếng Anh	
Câu 7.	Ba loại trình dịch	n chính là								
A. H	ợp ngữ, Biên dịc	ch & Thông	dịch		C.	Hợp ngữ, Biên	dịch & Chu	ıyển ng	ữ	
В. Н	ợp ngữ, Kịch bả	n & Thông	dịch		D.	Chuyển ngữ, k	(ịch bản & T	hông d	dịch	
Câu 8.	<ỹ thuật phần m	iềm liên qua	an đến							
A. S	ử dụng các công	g cụ và kỹ t	huật trong phá	t triển phần	mềm					
	ử dụng các phư	ơng khoa h	ọc để phát triể	n phần mềm	l					
	ả A và B									
D. K	hông ý nào đúng	g								

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

Bộ môn Khoa học máy tính

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

Họ và tên: ______Lớp MH: _____

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

```
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 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.