

# IT01 - Cung cấp bởi <http://ehou.online>

---

## 1. Biên dịch chương trình là để?

Chuyển chương trình từ dạng mã nguồn về dạng mã máy

---

## 2. Biến là gì?

Tên gọi của một vùng nhớ

---

## 3. Biến toàn cục là biến được khai báo ở đâu là đúng nhất?

Bên ngoài mọi hàm

---

## 4. Biến trữ dùng để làm gì?

Lưu trữ địa chỉ của biến

---

## 5. Bộ nhớ trên máy tính được tổ chức như thế nào?

Tổ chức dạng các phân đoạn, mỗi phân đoạn làm 1 nhiệm vụ riêng.

---

## 6. Các bước để thao tác với tập tin

Khai báo biến tập tin - Mở tập tin – Xử lý dữ liệu – Đóng tập tin

---

## 7. Các giai đoạn cơ bản của việc xây dựng một sản phẩm phần mềm?

Tất cả các phương án đều đúng

---

## 8. Các loại ngôn ngữ lập trình?

Tất cả các phương án đều đúng

---

## 9. Các phần tử của mảng sau đây có chỉ số: `int a[100];`

Từ 0 đến 99

---

## 10. Các toán tử tăng (++) giảm (--) sẽ dịch chuyển biến trở đi 1 bước nhảy có độ lớn là bao nhiêu bytes?

Tùy theo kiểu dữ liệu của biến trở

---

## 11. Các yếu tố cơ bản để viết hàm gồm:

Đầu vào, thuật toán, đầu ra

---

## 12. Cái gì làm thay đổi độ ưu tiên của toán tử trong biểu thức?

Cặp ngoặc đơn ()

---

**13.Cấu trúc lệnh nào sau đây sẽ không thực hiện nhóm lệnh lặp nếu ngay lần đầu tiên biểu thức điều kiện sai:**

Cả 3 đáp án đều đúng

---

**14.Cấu trúc lệnh nào sau đây thực hiện kiểm tra điều kiện sau khi thực hiện nhóm lệnh lặp:**

do..while

---

**15.Cấu trúc lệnh rẽ nhánh để yêu cầu máy tính:**

Thực hiện một nhóm lệnh theo điều kiện tương ứng

---

**16.Chỉ ra tên đúng của các ngôn ngữ lập trình thông dụng?**

C/C++, Java, Pascal

---

**17.Cho biết chỗ sai của hàm sau void A@B( int x, y ){ return x+y; }**

Sai tên hàm, kiểu hàm và khai báo tham số

---

**18.Cho đoạn chương trình như sau: typedef struct { int x;int y;} diem; diem p = {6,11}; diem q; q = p; q.x = 9; Lệnh nào không thể thực hiện trong cấu trúc lệnh trên:**

Không lệnh nào

---

**19.Cho đoạn chương trình như sau:...typedef struct SV{char hoten[35];char quequan[30];};void main(){SV \*p; strcpy(p.hoten,"Nguyen Van A");...Dòng lệnh strcpy(p.hoten,"Nguyen Van A"); sai ở đâu?**

Toán tử "."

---

**20.Cho đoạn chương trình như sauenum Mau{xanh,vang,tim}Mau m1,m2;Gán dữ liệu nào sau đây sai:**

m2=2;

---

**21.Cho đoạn chương trình như sautypedef struct SV{char ht[35];int tuoi;char quequan[30]; };SV a;Khi gán vào chương trình lệnh nào sau đây không gây lỗi:**

a={"Duy",34,"Ha Noi"};

---

**22.Cho đoạn mã lệnh sau. Dòng lệnh nào là dòng lệnh sai?int a = 12, b=14;int \*const p1 = &a;int const \*p2 = &b;\*p1 = b;**

---

**23.Cho đoạn mã lệnh sau. Hãy chỉ ra câu lệnh dùng để in địa chỉ của biến x** `int **p,*p1; int x=5; p1 = &x; p=&p1; printf("%d", *p)`

---

**24.Cho đoạn mã lệnh sau. Yêu cầu hãy hiện nội dung của biến x đang được trỏ bởi p ra màn hình thì trong dấu .... Ta sẽ điền cú pháp như thế nào?**`int main(){ int **p,*p1; int x=5; p1 = &x; p=&p1; printf("\n %d",**p);}`

`**p`

---

**25.Cho khai báo như sau:**

Không

---

**26.Cho khai báo như sau:**`enum banbe{Vy=1,Oanh=2,Nam=5,Manh,}`**Vậy trong khai báo trên “Manh” được máy tính hiểu là đánh số nào?**

6

---

**27.Chọn lệnh gọi hàm đúng nhất (với a là một biến) của khai báo sau:** `int H( int *x , int y );`

`H(&a, 5);`

---

**28.Chọn phát biểu sai: Một tên bắt đầu bằng:**

Ký tự chữ số

---

**29.Chúng ta có thể truyền cho tham biến gồm:**

Địa chỉ của biến (&biến)

---

**30.Chúng ta có thể truyền cho tham trị gồm:**

Tất cả 3 phương án

---

**31.Chương trình dạng mã máy là?**

Chương trình sau khi biên dịch

---

**32.Chương trình dạng mã nguồn là?**

Chương trình sau khi biên soạn

---

**33.Đâu là cú pháp khai báo biến trỏ trong ngôn ngữ C/C++**

\*Tên\_biến\_trỏ

---

**34.Đâu là cú pháp khai báo con trỏ hằng?**

\*const Tên\_biến\_trỏ;

---

**35.Đâu là phép toán lấy địa chỉ của một biến nhớ?**

Tên\_biến\_trỏ = &Tên\_biến\_nhớ;

---

**36.Để biết độ dài của chuỗi s ta sử dụng lệnh?**

strlen( s)

---

**37.Địa chỉ của biến nhớ được quy ước biểu diễn bằng hệ cơ số nào?**

Hệ thập lục phân

---

**38.Địa chỉ đầy đủ của một biến nhớ được tạo ra trong chương trình bao gồm những thành phần nào:**

Địa chỉ Segment và địa chỉ Offset của biến đó

---

**39.Đoạn chương trình sắp xếp mảng tăng dần dưới đây sẽ cần thay đổi gì để được sắp xếp giảm dần (a là mảng số nguyên, n là số phần tử):** `for( i=0; i < n-1; i++) for( j=i+1; j < n; j++) if( a[i] > a[j] ) { tg = a[i]; a[i] = a[j]; a[j] = tg; }`

Thay đổi điều kiện so sánh của lệnh if là `a[i] < a[j]`

---

**40.Đoạn chương trình sau đây cho kết quả như thế nào?**`int main(){ int n; printf("nhap n"); scanf("%d", n);getch();}`

Chương trình chạy bình thường cho đến khi nhập n và nhấn enter thì chương trình bị ngắt do lỗi logic

---

**41.Đoạn chương trình sau đây in ra màn hình kết quả bao nhiêu?**`int main(){ float a,b; a=11; b= 3; printf("%f", a%b); getch();}`

Chương trình báo lỗi

---

**42.Đoạn chương trình sau đây in ra màn hình kết quả bao nhiêu?**`int main(){ int a, b; a=10; b=4; printf("%f",a/b); getch();}`

2

---

**43.Đoạn chương trình sau đây in ra màn hình kết quả bao nhiêu?**`int main(){ int i=65; printf("%c",i); getch();}`

**44.Đoạn chương trình sau in ra màn hình T bằng bao nhiêu?**  
`int i=5, T=10;do { if (i%2==0) T+=i;i += 2;}while (i<10);printf("%d",T);`

10

---

**45.Đoạn chương trình sau làm gì (a là mảng số nguyên, n là số phần tử):**  
`for( i=k=1; i<n; i++ ) { if( a[i] != a[0] ) { a[k]=a[i]; k++; } }`

Xóa các phần tử sau phần tử đầu nhưng giống phần tử đầu

---

**46.Đoạn chương trình sau làm gì (a là mảng số nguyên, n là số phần tử):**  
`for( i=n; i > 0; i--) { a[i] = a[i-1]; } a[0] = a[n]; n = n+1;`

Chèn thêm phần tử cuối lên đầu mảng

---

**47.Đoạn chương trình sau làm gì (a là mảng số nguyên, n là số phần tử):**  
`for( tong=0, i=0; i < n-1; i++) if( a[i] > 0 ) { tong = tong + a[i]; }`

Tính tổng các phần tử có giá trị dương trên mảng

---

**48.Đoạn chương trình sau làm gì (a là mảng số nguyên, n là số phần tử):**  
`tg = a[0]; a[0] = a[n-1]; a[n-1] = tg;`

Đổi chỗ phần tử đầu và cuối cho nhau

---

**49.Đoạn chương trình sau làm gì (a là mảng số nguyên, n là số phần tử):**  
`for( i=0; i < n/2; i++) { tg = a[i]; a[i] = a[n-1-i]; a[n-1-i] = tg; }`

Đảo ngược các phần tử trong mảng

---

**50.Đoạn chương trình sau sẽ làm gì trên mảng (a là mảng số nguyên, n là số phần tử):**  
`for( i=0; i < n; i++) { printf(" %d ", a[n-1-i]); }`

Hiện các số từ mảng ra màn hình theo thứ tự ngược với mảng

---

**51.Đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì?**  
`#include <stdio.h>void main(){FILE *file_pointer;char file_character; file_pointer = fopen("MYFILE.DTA","r");while((file_character = getc(file_pointer)) != EOF)printf("%c", file_character);fclose(file_pointer);}`

Mở tệp MYFILE.DTA để đọc và hiện kí tự đọc được lên màn hình

---

**52.Đoạn đoạn mã sau cho kết quả cuối cùng của S là bao nhiêu?**  
`int i= 10, S=0;for ( ; i<2 ; i++ ) S+= i;`

**53.Đoạn đoạn mã sau cho kết quả cuối cùng của S là bao nhiêu?**  
`int S=10;for (int i=0; i<3;i++) for (int j=0;j<3;j++) if ((i+j)%2==1) S+=2; else S--;printf("%d",S);`

13

---

**54.Đoạn mã sau đây : for (;;) là :**

Lặp lại mãi mãi không dừng

---

**55.Dữ liệu kiểu kí tự bao gồm:**

Cả 3 phương án đều đúng

---

**56.Giả sử có câu lệnh ch= 'A'. Vậy ch sẽ chứa bao nhiêu byte?**

1

---

**57.Giả sử ta có: int a[5], \*p. Câu lệnh nào sau đây sẽ không hợp lệ**

a = p;

---

**58.Giá trị ban đầu của a là 0, b là 0. Sau khi thực hiện xong hàm nhập với a=5, b=7 thì a, b có giá trị bao nhiêu?**  
`void nhap(int a, int b){ printf("nhap a:"); scanf("%d",&a); printf("nhap b:"); scanf("%d",&b); }`

0, 0

---

**59.Giá trị ban đầu của a là 5, b là 7. Sau khi thực hiện xong hàm sum(int a, int b) thì a, b có giá trị bao nhiêu?**  
`int sum (int *a, int b){ a=a+5; return a+b;}`

10, 7

---

**60.Giá trị ban đầu của a là 5, b là 7. Sau khi thực hiện xong hàm sum(int a, int b) thì a, b có giá trị bao nhiêu?**  
`int sum (int a, int b){ a=a+5; return a+b;}`

5, 7

---

**61.Hai con trỏ Head và Tail trong lập trình danh sách móc nối đơn có thực sự cần thiết?**

Có rất quan trọng

---

**62.Hai lệnh sau sẽ làm gì (s và t là 2 mảng chứa chuỗi ký tự): strcpy( t, s ); strcat( t, s );**

Nhân đôi chuỗi s chứa vào t

---

**63.Hàm getch() được khai báo trong tập tin:**

conio.h

---

**64.Hàm sau cho kết quả (trả về) gì với lời gọi là XYZ(5):** `int XYZ( int x ){ if (x>0) return x+XYZ(x-1); else return x; }`

15

---

**65.Hàm sau cho kết quả (trả về) giá trị 28 với lời gọi nào sau đây:** `int H( int x ){ if (x>0) return x+20; else return x; }`

H(8)

---

**66.Hãy chỉ ra phát biểu chính xác nhất về con trỏ kép?**

Dùng để quản lý 1 mảng các con trỏ đơn

---

**67.Hãy chỉ ra phát biểu sai.**

Vùng nhớ động được cấp phát ngay sau khi khởi động chương trình

---

**68.Hãy cho biết kết quả của đoạn chương trình sau:**`int *p;p = (int*)calloc(5,sizeof(int));*(p+1)=5;p = realloc(p,6);printf("\n p[1] = %d, size p=%d", *(p+1), sizeof(p));`

p[1] = 5, size p = 24;

---

**69.Hãy cho biết kết quả của đoạn mã lệnh sau:**`int *p, a=3, b = 5;p = &b;*p = a;printf("\n %d", *p);`

3

---

**70.Hãy cho biết lời gọi đúng nhất đối với hàm sau:** `int AB( int x, int y ){ return x+y; }`

`printf("%d",AB(5,6));`

---

**71.Hình bình hành để mô tả thao tác trong thuật toán là?**

Nhập/xuất dữ liệu

---

**72.Hình chữ nhật để mô tả thao tác trong thuật toán là?**

Tính toán, xử lý

---

**73.Hình elíp để mô tả thao tác trong thuật toán là?**

Bắt đầu hoặc kết thúc thuật toán

---

**74.Hình thoi để mô tả thao tác trong thuật toán là?**

Lựa chọn theo điều kiện

---

**75.Kết quả của biểu thức sau đây là bao nhiêu  $(10 - (8 - 2)*10)/ (5 - 5 *2)$ ?**

10

---

**76.Kết quả in ra màn hình của chương trình sau là gì?**  
`int main(){int i; for (i=2; i<=4; i+=2)  
printf("%3d",i); return 0;}`

2 4

---

**77.Khai báo mảng sau đây có thể chứa được: float a[100][200];**

Bảng số thực tối đa 100 hàng, 200 cột

---

**78.Khai báo mảng sau đây có thể chứa được: int a[100];**

Dãy tối đa 100 số nguyên

---

**79.Khai báo mảng sau đây gồm: int a[] = {3,2,5,3,2,7,5};**

7 phần tử

---

**80.Khi có lời gọi một hàm, máy sẽ làm gì trước khi chuyển vào thực hiện hàm đó?**

Tạm dừng phần chương trình đang chạy

---

**81.Khi gán giá trị mới cho một biến thì:**

Giá trị cũ bị mất đi

---

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

Kiểu double

---

**83.Kiểu truy nhập "a+b" được dùng để làm gì?**

Mở tập tin để đọc/ghi bổ sung theo kiểu nhị phân, chưa có thì tạo mới

---

**84.Kiểu truy nhập "wb" được dùng để làm gì?**

Mở tập tin để ghi theo kiểu nhị phân, chưa có thì tạo mới

---

**85.Lập trình (programming) là?**

Viết chương trình cho máy tính



---

**86.Lập trình nhằm mục đích?**

Ứng dụng máy tính trong thực tế

---

**87.Lệnh “return” trong hàm để**

Trả về một giá trị kết quả

---

**88.Lệnh sau làm gì: char s[256];**

Khai báo mảng chứa ký tự có 255 phần tử

---

**89.Mảng dùng để chứa cái gì là đúng nhất trong số:**

Danh sách nhiều dữ liệu cùng kiểu

---

**90.Nếu câu lệnh lặp sau được thực hiện thì kết quả in ra màn hình là gì? int i; for (i=0; i<10; i++) { printf("%d ",i); i=i+2;}**

0 3 6 9

---

**91.Nếu đoạn đoạn mã sau đây được thực thi, thì biến t có giá trị bao nhiêu?int d=10, t ;switch (d){ case 10: t=100;case 7 : t=50; break;default : t=0;}**

50

---

**92.Nếu đoạn đoạn mã sau được thực thi, giá trị của S là gì?int i=3, j=10 , S=0;while (2\*i+5\*j<100){ S += i+j; i+=2; j += 5;}**

33

---

**93.Nếu đoạn mã sau được thực thi, kết quả in ra màn hình sẽ là?int i=0;while (i<10) { printf("%d ",i); i=i+1; if (i>5) break; }**

0 1 2 3 4 5

---

**94.Nếu đoạn mã sau được thực thi, nhóm lệnh lặp sẽ lặp bao nhiêu lần?int a=5, b=8;while (a!=b){if (a>b) a=a-b;else b=b-a;}**

4

---

**95.Nếu đoạn mã sau được thực thi, S sẽ có giá trị bao nhiêu?int i= 1, S=1;do{S+= 5\*i - 2;i+=3;}while (i<15);**

166

---

**96.Nếu đoạn mã sau được thực thi, S sẽ có giá trị bao nhiêu?**`int i= 1, S=1;while (i<=20){ S+= 2*i+2;  
i+=4;}`  
101

---

**97.Nếu đoạn mã sau được thực thi, số chuỗi "Hello" được xuất ra trên màn hình là bao nhiêu lần?**`int  
x=10, y=20;while (x<y){ printf ("Hello"); x+=3;}`  
4

---

**98.Nếu nhóm lệnh lặp lồng nhau sau đây được thực hiện, thì d có giá trị bao nhiêu?**`int i, j, d=0;for (i=0;  
i<10; i++) for (j=0; j<10; j++)d++;`  
100

---

**99.Ngôn ngữ lập trình C có chứa các thành phần?**

Tập tất cả các ký tự ASCII

---

**100.Ngôn ngữ lập trình có chức năng chính?**

Cung cấp quy tắc viết lệnh

---

**101.Những hàm nào sau đây được sử dụng trong việc cấp phát vùng nhớ động?**

malloc(), calloc(), realloc().

---

**102.Những tên biến nào dưới đây được viết đúng theo quy tắc đặt tên của ngôn ngữ lập trình C?**

\_diemItC

---

**103.Phần mềm để chuyển nội dung chương trình từ mã nguồn về mã máy là?**

Compiler

---

**104.Phát biểu nào sau đây là sai?**

Chỉ có con trỏ mới được sử dụng làm tham số cho hàm

---

**105.Sản phẩm của lập trình trên máy tính là gì?**

Chương trình phần mềm.

---

**106.Sau khi thực thi đoạn mã sau, giá trị của x là gì?** `int i, x=0 ; for (i=1 ; i<10 ; i++) { if ( i%2==1) x =  
x+i ; else x++ ; break; } printf ("%d ", x);`

**107.Sự tương ứng () của thành phần trong C và trong tiếng Việt là?**

Khối lệnh Đoạn văn

---

**108.Tại sao cần lệnh sau trước khi nhập xâu ký tự: fflush(stdin);**

Xóa bộ đệm (dòng vào) của bàn phím để nhập dữ liệu hoàn toàn mới

---

**109.Thế nào là hằng con trỏ?**

Là con trỏ, trỏ tới ô nhớ có dữ liệu là hằng

---

**110.Thuật toán được mô tả bằng?**

Mô tả từng bước, sơ đồ khối

---

**111.Thuật toán là?**

Các bước để giải quyết một bài toán

---

**112.Thuật toán phải có đặc trưng cơ bản?**

Hữu hạn, khả dụng, đúng đắn, đơn giản

---

**113.Tính tuần tự của máy khi thực hiện chương trình là?**

Từ trên xuống và trái sang phải

---

**114.Trong C, các tác vụ xuất nhập chuẩn được khai báo trong tập tin:**

stdio.h

---

**115.Trong C, chỉ thị #include đòi hỏi:**

File phải tồn tại trong thư mục include đã được thiết lập bởi người dùng

---

**116.Trong một chương trình có thể chứa:**

Nhiều hàm

---

**117.Xâu định dạng nào dưới đây dùng để in ra một số nguyên trong lệnh printf?**

"%d"

---

**118.Xâu định dạng nào sau đây dùng để in ra một số thực có độ chính xác đơn (float)?**

**119.Ý nghĩa của phương pháp phân rã bài toán trong lập trình là:**

Tất cả các phương án

---