

## ÔN TẬP LÝ THUYẾT MÔN C

### 1. Xét đoạn chương trình sau:

```
main() {  
    int a,b,c;  
  
    b=2;  
  
    a= 2*(b++);  
  
    c= 2*(++b);  
  
}
```

*Câu nào trong các câu trả lời sau đúng? (Chọn một)*

- A. a=4,c=6
- b. a=3,c=8
- C. b=3,c=6
- D. a=4,c=8 \*

### 2. Một câu lệnh switch được sử dụng để: (Chọn một)

- A. Chuyển giữa các hàm trong một chương trình
- B. Chuyển từ biến này sang biến khác trong chương trình
- C. Chọn một trong nhiều giá trị dựa trên các giá trị khác nhau của một biến đơn \*
- D. Sử dụng biến chuyển

### 3. Vòng lặp sau đây lặp bao nhiêu lần ? (Chọn một)

```
c1='a';  
  
while (c1>='a' && c1 <= 'z')  
  
{  
  
    c1++;  
  
}
```

- A 25    B 26 \*

**4 Hàm sau đây thực hiện công việc gì? (Chọn một)**

```
func() {  
    char line[80];  
    gets(line);  
    puts(line);  
}
```

- A. In ra những đường thẳng nằm ngang trên màn hình
- B. In ra 80 đường thẳng nằm dọc trên màn hình
- C. Đọc vào trên một dòng 80 kí tự
- D. Đọc và in một dòng các kí tự \*

**5. Xét đoạn chương trình sau: (Chọn một)**

```
int sum,x;  
sum = 0;  
do {  
    scanf("%d",&x);  
    if (x>0) printf("%d",x);  
    else  
        if (x==0) break;  
    sum += x;  
} while (sum<10);
```

Kết quả sẽ là gì nếu đầu vào là 5 2 0 3 0?

5 2 \*

5 2 0

5 2 0 3

5 2 3

**6. Đây là kết quả của đoạn chương trình sau: (Chọn một)**

```
int val=3;
switch (val) {
    case 0:
        printf("case 0\n");
    case1:
        printf("case 1\n");
    case 2:
        printf("case 2\n");
        return;
    case 3:
        printf("case 3\n");
    default:
        printf("default: case not found\n");
}
printf("next to switch\n");"
```

A. case 3

B. case 3

case 1

next to switch

**C. case 3**

**default: case not found**

**next to switch**

D. case 3

case1

case 2

next to switch

7 Câu lệnh \_\_\_\_\_ không thoát ra khỏi vòng lặp while. (Chọn 1)

A exit    **B continue**    C return    D break

8. Giá trị của biểu thức: `strlen(s) – sizeof(s)` (s là một chuỗi ký tự) là (Chọn một)

A. 0    B. 1    **C. -1**    D. Không xác định

9. Xét đoạn mã chương trình sau: (Chọn một)

```
int a; b;
```

```
scanf("%d", b);
```

```
a := b+1;
```

```
if (a=3) printf("hit\n");
```

```
else printf("miss\n");
```

Có bao nhiêu lỗi (lỗi cú pháp hoặc lỗi logic)?

A. 2    B. 4    C. 3    **D. 5**

10. Trong các tên sau tên nào có thể được sử dụng để đặt tên cho biến? (chọn một)

A. 1ForAll

B. Void

C. Good&Cheap

**D. \_to\_be\_or\_not\_to\_be**

11 Cho đoạn mã sau:

```
y = x++;
```

```
z = ++x;
```

```
a = z++/--y;
```

```
printf ("a=%d, x=%d, y=%d, z=%d", a, x, y, z);
```

Kết quả sẽ là \_\_\_\_\_ (Chọn 1)

A. a=1, x=5, y=3, z=7

B. a=2, x=6, y=4, z=7

**C. a=2, x=6, y=3, z=7**

D. a=2, x=7, y=3, z=7

**11. Xét chương trình sau:**

```
#include <stdio.h>

void print_msg( void );

main()
{
    print_msg( ""This is a message to print"" );

    return 0;
}

void print_msg( void )
{
    puts( ""This is a message to print"" );

    return 0;
}
```

**Điều gì xảy ra nếu bạn biên dịch và thử chạy chương trình? (Chọn 1)**

- a. Không thể biên dịch chương trình vì nó có lỗi
- b. Chương trình sẽ được biên dịch và sẽ chạy tốt
- c. Chương trình biên dịch tốt nhưng khi chạy thì gặp lỗi
- d. Chương trình sẽ được biên dịch nhưng chạy không đúng

**12 Chương trình sau sẽ in ra cái gì ? (Chọn 1)**

```
#include <stdio.h>

void print_letter2(void);

int ctr;

char letter1 = 'X';

char letter2 = '=';

main()
{
    for( ctr = 0; ctr < 10; ctr++ )
```

```

{
    printf( ""%c"", letter1 );
    print_letter2();
}

return 0;
}

```

```

void print_letter2(void)

```

```

{
    for( ctr = 0; ctr < 2; ctr++ )
        printf( ""%c"", letter2 );
}

```

- A. 10 lần xâu "X= "
- B. 20 lần xâu "X= "
- C. 1 lần xâu "X= "
- D. Vô số lần xâu "X= "

**13 Xem đoạn mã sau đây: (Chọn một)**

```

/*Đếm số số chẵn từ 0 tới 100 */
#include <stdio.h>

void main()
{
    int x = 1;

    static int tally = 0;

    for (x = 0; x < 101; x++)
    {
        if (x % 2 == 0) /*if x is even...*/
            tally++; /*add 1 to tally.*/
    }
}

```

```
printf("There are %d even numbers.\n", tally);  
}
```

Kết quả sẽ là \_\_\_\_\_

- A. There are 51 even numbers.
- B. There are 49 even numbers.
- C. There are 50 even numbers.
- D. Không phải câu nào trong các câu trên

14 Ba tên biến nào sau đây trong C là không đúng ? (Chọn ba)

- A. C.0106K
- B. My\_Var
- C. for
- D. SALES&1          COUNTER

15 Phương pháp được sử dụng để giải quyết bài toán là gì? (Chọn một)

- A. Thuật toán
- B. Lưu đồ
- C. Thiết kế

16 Xem xét đoạn mã chương trình sau: (Chọn một)

```
int s,t,a,r,i;  
  
s=3541;  
  
t=r=0;  
  
for (i=1;i<=3;i++)  
{  
  
    a=s%10;  
  
    s=s/10;  
  
    r+=a;  
  
    t=t* 10+a;  
  
}
```

**Sau khi thực hiện đoạn mã giá trị một số biến sẽ là**

- A. t= 354 and r= 12
- B. t=541 and r=13
- C. t=1453 and r=13                      t=145 and r=10
- D. Không phải câu nào trên**

**17 Khoảng nào sau đây là khoảng đúng cho dữ liệu kiểu char ? (Chọn một)**

- A. -128 to 127**
- B. 0 to 255
- C. -32768 to 32767
- D. 0 to 65535

**18 Kết quả của đoạn mã chương trình sau là gì ? (Chọn một)**

```
#include<stdio.h>

main ( )
{
    int i,f;
    for (i=0,f=4; f>i; f--, i++)
        printf("%d",i);
}
```

- A. 1234
- B. 123
- C. 12
- D. 1**
- E. 0
- F. Không câu nào trong các câu trên

**19 Kết quả của đoạn mã chương trình sau là gì ? (Chọn một)**

```
#include<stdio.h>

void main(void )
{
    printf("%c%d", 'a', 'a');
```



}

Note: ASCII code of "a" is 97"

- A. Aa
- B. A61H
- C. 97a
- D. a97

**20 Hai câu nào trong các câu sau là đúng ? (Chọn một)**

- A. Một mảng lá nhóm các phần tử có cùng kích thước và có thể nhận kiểu dữ liệu khác nhau
- B. Số phần tử của một mảng có thể thay đổi
- C. **Chỉ số mảng luôn bắt đầu bằng 0**
- D. Có thể truy cập tới phần tử của mảng nếu biết con trỏ trỏ tới mảng

**21 Khi khai báo một biến có nghĩa: (Chọn một)**

- A. Vùng bộ nhớ nào đó sẽ được định vị
- B. Một cái tên tượng trưng sẽ được dùng để tham chiếu tới một vị trí bộ nhớ.
- C. **Vùng bộ nhớ nào đó sẽ được định vị và một cái tên tượng trưng sẽ được dùng để tham chiếu tới vị trí bộ nhớ đó.**
- D. Hạn chế sự thay đổi hay thêm vào chương trình.
- E. Không câu nào trong các câu trên

**22 Chọn 2 phát biểu đúng từ các phát biểu sau: (Chọn hai)**

- A. Lưu đồ giúp chúng ta xem xét và sửa lỗi chương trình dễ dàng hơn
- B. Lưu đồ có thể có bao nhiêu điểm bắt đầu và kết thúc tùy ý
- C. **Lưu đồ là một biểu đồ thể hiện dãy các thao tác sẽ được thực hiện để giải quyết**

**23 Phát biểu nào sau đây sai (Chọn một)**

- A. Trong một câu lệnh if lồng nhau thì mỗi một mệnh đề else sẽ được ghép với mệnh đề if trước đó, gần nó nhất mà chưa ghép với mệnh đề else nào
- B. **Câu lệnh if không phải luôn có toán tử so sánh**

**24 Trong cấu trúc lặp nào chúng ta sẽ biết được số lần lặp: (Chọn một)**

- A. **for**
- B. do while
- C. repeat until

**25 Chọn một phát biểu sai trong các phát biểu sau: (Chọn một)**

- A. Mảng một chiều chứa dãy các giá trị nằm kề nhau
- B. Chỉ số mảng trong C bắt đầu từ 1**
- C. Mảng lá nhóm các phần tử có cùng kiểu dữ liệu, cùng kích thước, cùng tên.

Filename: Đề cương ôn tập C-01.docx  
Directory: C:\Users\Luongit\Documents  
Template: C:\Users\Luongit\AppData\Roaming\Microsoft\Templates\Normal.dot  
m  
Title:  
Subject:  
Author: Luongit  
Keywords:  
Comments:  
Creation Date: 10/13/2017 5:14:00 PM  
Change Number: 27  
Last Saved On: 10/16/2017 11:54:00 AM  
Last Saved By: Luongit  
Total Editing Time: 101 Minutes  
Last Printed On: 10/16/2017 11:54:00 AM  
As of Last Complete Printing  
Number of Pages: 10  
Number of Words: 948 (approx.)  
Number of Characters: 5,404 (approx.)