Biểu mẫu 2

BỘ CÂU HỎI ĐỀ THI TRẮC NGHIỆM CHỦ ĐỀ: LẬP TRÌNH CƠ BẢN

Tổng số câu hỏi: 60 câu/5 chủ đề

Nghề: Công Nghệ thông tin (UDPM) Mô đun: Lập trình cơ bản

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TT | Nội dung | Trả  lời đúng |
| 1 | Ngôn ngữ lập trình C được phát triển dựa trên các ngôn ngữ lập trình nào? |  |
| A | Ngôn ngữ Assembler. |  |
| B | Ngôn ngữ COBOL. |  |
| C | Ngôn ngữ DEC PDP. |  |
| D | Ngôn ngữ B và BCPL. | X |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 2 | Ngôn ngữ lập trình C là ngôn ngữ lập trình: |  |
| A | Cấp cao, có cấu trúc. | X |
| B | Cấp cao, không có cấu trúc. |  |
| C | Cấp thấp, có cấu trúc. |  |
| D | Cấp thấp, không có cấu trúc. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 3 | Trong lập trình C, cách viết nào là đúng khi cần khai báo dòng ghi chú: |  |
| A | /\* dòng ghi chú\*/ hoặc //dòng ghi chú | X |
| B | /dòng ghi chú/ |  |
| C | “dòng ghi chú” |  |
| D | dòng ghi chú |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 4 | Để dừng màn hình xem kết quả chương trình viết bằng ngôn ngữ C (trên phần mềm Visual Studio), ta sử dụng  lệnh: |  |
| A | printf() |  |
| B | getch() | X |
| C | scanf() |  |
| D | exit() |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 5 | Trong ngôn ngữ lập trình C, từ khóa bắt buộc phải được khai báo dưới dạng: |  |
| A | Ký tự chữ in. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| B | Ký tự chữ thường. | X |
| C | Ký tự chữ in hoặc chữ thường. |  |
| D | Các ký tự dạng số. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 6 | Biến là một đại lượng: |  |
| A | Thay đổi giá trị khi thực thi chương trình. | X |
| B | Không thay giá trị đổi khi thực thi chương trình. |  |
| C | Không thể chứa giá trị. |  |
| D | Có giá trị tùy ý. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 7 | Hằng là một đại lượng: |  |
| A | Thay đổi giá trị khi thực thi chương trình. |  |
| B | Không đổi giá trị khi thực thi chương trình. | X |
| C | Không thể chứa giá trị. |  |
| D | Không cần khai báo trong chương trình. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 8 | Cho biểu thức sau: tong=a+b-c;  Phát biểu nào sau đây là đúng: |  |
| A | Các toán hạng là “=”, “+”, “-” |  |
| B | Các toán tử là “tong, a, b, c” |  |
| C | Biểu thức trên chỉ bao gồm các toán hạng. |  |
| D | Các toán hạng là “tong, a, b, c”, toán tử là “=”, “+”, “-” | X |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 9 | Trong ngôn ngữ lập trình C, tên biến nào được khai báo dưới đây là đúng: |  |
| A | diem toan |  |
| B | 3diemtoan |  |
| C | diemtoan | X |
| D | -diemtoan |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 10 | Miền giá trị xử lý dữ liệu kiểu **short int** là: |  |
| A | 0…255 |  |
| B | -32768 …32767 | X |
| C | -128…127 |  |
| D | 0…65535 |  |
| E |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| F |  |  |
| 11 | Cho biểu thức: chu\_vi=2\*pi\*r;  Với pi=3.14, r là bán kính đường tròn. Phát biểu nào dưới đây là đúng: |  |
| A | pi là hằng số, chu\_vi, r là các biến số. | X |
| B | chu\_vi, pi, r là các biến số. |  |
| C | chu\_vi, pi, r là các hằng số. |  |
| D | chu\_vi, pi là các biến số, r là hằng số. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 12 | Cho biểu thức: y = ++ x;  Với x =10, y có giá trị bằng bao nhiêu? |  |
| A | 9 |  |
| B | 10 |  |
| C | 11 | X |
| D | 12 |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 13 | Chương trình sau có kết quả bằng: #include <stdio.h>  #include <conio.h> int main()  {  int i=10; printf(“%o”,i);  } |  |
| A | 12 | X |
| B | 10 |  |
| C | 8 |  |
| D | 5 |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 14 | Cho đoạn chương trình sau:  #include <stdio.h> #include <conio.h> int main()  {  int i=5, j=6, tong; tong=i+j; printf(“%d”,tong);  }  Hãy cho biết biến tong có giá trị bằng bao nhiêu? |  |
| A | 6 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| B | 5 |  |
| C | 2 |  |
| D | 11 | X |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 15 | Cho đoạn chương trình sau:  #include <stdio.h> #include <conio.h> int main()  {  int a, tich;  printf(“nhập vào số a:”); scanf(“%d”,&a);  tich = a\*a\*a; printf(“%d\n”,tich);  }  Với a=3, hãy cho biết biến tich có giá trị bằng bao nhiêu? |  |
| A | 9 |  |
| B | 27 | X |
| C | 36 |  |
| D | 12 |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 16 | Cách viết nào sau đây là đúng với cú pháp khai báo của câu lệnh if? |  |
| A | if bieu\_thuc |  |
| B | if < bieu\_thuc > |  |
| C | if { bieu\_thuc} |  |
| D | if (bieu\_thuc) | X |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 17 | Vòng lặp for() đầy đủ là một dạng vòng lặp: |  |
| A | Biết trước được số lần lặp. | X |
| B | Không xác định được số lần lặp. |  |
| C | Có số lần lặp tùy ý. |  |
| D | Có số lần lặp cố định. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 18 | Vòng lặp while() đầy đủ là một dạng vòng lặp: |  |
| A | Biết trước số lần lặp. |  |
| B | Không biết trước số lần lặp. | X |
| C | Lặp không cần kiểm tra biểu thức điều kiện. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| D | Có số lần lặp cố định. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 19 | Lệnh nào trong các lệnh sau cho phép chuyển sang lần lặp tiếp theo mà không cần phải thực hiện phần còn lại của vòng lặp? |  |
| A | break |  |
| B | goto |  |
| C | continue | X |
| D | return |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 20 | Lệnh nào trong các lệnh sau cho phép chuyển tới một nơi nào đó đã được gán nhãn? |  |
| A | break |  |
| B | goto | X |
| C | continue |  |
| D | exit |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 21 | Cấu trúc switch…case là một dạng cấu trúc: |  |
| A | Lựa chọn 1 trong nhiều giá trị. | X |
| B | Lựa chọn 1 giá trị. |  |
| C | Không lựa chọn giá trị nào cả. |  |
| D | Chức năng khác. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 22 | Cho cấu trúc sau: if(bieu\_thuc\_dieu\_kien)  {  khoi\_lenh;  }  Cấu trúc if() là một dạng cấu trúc: |  |
| A | Kiểm tra bieu\_thuc\_dieu\_kien trước, nếu bieu\_thuc\_dieu\_kien có giá trị đúng mới thực hiện khoi\_lenh. | X |
| B | Thực hiện khoi\_lenh trước, sau đó mới kiểm tra bieu\_thuc\_dieu\_kien. |  |
| C | Thực hiện khoi\_lenh mà không cần kiểm tra bieu\_thuc\_dieu\_kien. |  |
| D | Kiểm tra bieu\_thuc\_dieu\_kien trước, sau đó mới thực hiện khoi\_lenh. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 23 | Cho cấu trúc sau:  for (bieu\_thuc\_1; bieu\_thuc\_2; bieu\_thuc\_3)  {  khoi\_lenh;  }  bieu\_thuc\_ 1 có ý nghĩa: |  |
| A | Khởi tạo giá trị ban đầu cho biến điều khiển. | X |
| B | Điều kiện để thực hiện tiếp tục vòng lặp. |  |
| C | Thay đổi giá trị biến điều khiển cho lần lặp tiếp theo. |  |
| D | Không có nghĩa. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 24 | Cho cấu trúc sau:  for (bieu\_thuc\_1; bieu\_thuc\_2; bieu\_thuc\_3)  {  khoi\_lenh;  }  bieu\_thuc\_ 2 có ý nghĩa: |  |
| A | Khởi tạo giá trị ban đầu cho biến điều khiển. |  |
| B | Kiểm tra biểu thức điều kiện đúng để thực hiện vòng lặp. | X |
| C | Thay đổi giá trị biến điều khiển cho lần lặp tiếp theo. |  |
| D | Không có nghĩa. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 25 | Cho cấu trúc vòng lặp sau: while (bieu\_thuc\_dieu\_kien)  {  khoi\_lenh;  }  Cấu trúc vòng lặp while là cấu trúc: |  |
| A | Kiểm tra bieu\_thuc\_dieu\_kien đúng, sau đó mới thực hiện khoi\_lenh. | X |
| B | Thực hiện khoi\_lenh trước, sau đó mới kiểm tra bieu\_thuc\_dieu\_kien. |  |
| C | Không cần kiểm tra bieu\_thuc\_dieu\_kien vẫn thực hiện khoi\_lenh. |  |
| D | Kiểm tra bieu\_thuc\_dieu\_kien trước, sau đó thực hiện khoi\_lenh |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 26 | Cho đoạn chương trình sau: |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | #include<stdio.h> #include<conio.h> int main()  {  int n;  printf("nhap vao so n:"); scanf("%d",&n);  switch (n%2)  {  case 0:  printf("so chan"); break;  case 1:  printf("so le"); break;  }  getch();  }  Đoạn chương trình trên thực hiện: |  |
| A | Nhập vào 1 số n, cho biết số n là số chẵn hay lẻ. | X |
| B | Nhập vào 1 số n, cho biết số n là số lẻ. |  |
| C | Nhập vào 1 số n, cho biết số n là số chẵn. |  |
| D | Kết quả khác. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 27 | Cho đoạn chương trình sau: #include <stdio.h> #include <conio.h>  int main()  {  int i=0, n =3,t=0; while (i<=n)  {  t=t+i; i++;  }  printf(“%d\n”,t);  }  Biến t có giá trị bằng bao nhiêu? |  |
| A | 0 |  |
| B | 1 |  |
| C | 3 |  |
| D | 6 | X |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 28 | Cho đoạn chương trình sau: #include <stdio.h> #include <conio.h>  int main()  {  int i, n, tong; printf(“nhap vao so n:”); scanf(“%d”,&n);  for (i=2; ; i++)  printf(“%d”,tong);  }  Kết quả đoạn chương trình trên: |  |
| A | Lặp vô tận vì thiếu biểu thức điều kiện lặp. | X |
| B | Lỗi vì thiếu biểu thức khởi tạo giá trị ban đầu. |  |
| C | Lỗi vì thiếu biểu thức thay đổi giá trị biến điều khiển. |  |
| D | Lỗi vì thiếu khai báo biến. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 29 | Cho chương trình sau:  #include <stdio.h> #include <conio.h> int main()  {  int i, n, solan = 0; printf(“nhap vao so n:”); scanf(“%d”,&n);  for (i=1; i<n; i++)  solan = solan +1; printf(“%d”,solan);  }  với n = 4, biến solan có kết quả bằng bao nhiêu khi chương trình thực hiện đến dòng lệnh printf(“%d”,solan)? |  |
| A | 1 |  |
| B | 2 |  |
| C | 3 | X |
| D | 4 |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 30 | Cho chương trình sau: #include <stdio.h>  #include <conio.h> |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | int main()  {  tong= 453+343;  printf(“\Ket qua la %d ”, tong) ;  }  Đoạn chương trình trên báo lỗi do: |  |
| A | Thiếu khai báo dấu chấm phẩy (;) |  |
| B | Thiếu khai báo dấu phẩy (,) |  |
| C | Thiếu khai báo biến “tong” | X |
| D | Thiếu hàm xuất giá trị. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 31 | Cho đoạn chương trình sau:  #include <stdio.h> #include <conio.h> int main()  {  int i, n,t =1; printf(“nhap vao so n:”); scanf(“%d”,&n); for(i=1;i<=n; i=i+2)  t = t\*i; printf(“%d”,t); getch();  }  Với n =5, biến t có giá trị bằng bao nhiêu khi chương trình thực hiện đến dòng lệnh printf(“%d”,t)? |  |
| A | 0 |  |
| B | 5 |  |
| C | 15 | X |
| D | 16 |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 32 | Cho đoạn chương trình sau: #include <stdio.h> #include <conio.h>  int main()  {  int i, x=6, y=5, tam; if(x>y)  {  tam = x; x = y; |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | y = tam;  }  printf(“Giá trị của x là %d”,x);  }  Biến x có giá trị bằng bao nhiêu khi chương trình thực hiện đến dòng lệnh printf(“Giá trị của x là %d”,x)? |  |
| A | 5 | X |
| B | 6 |  |
| C | 1 |  |
| D | 0 |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 33 | Cho đoạn chương trình sau:  #include <stdio.h> #include <conio.h> int main()  {  int i, n;  printf(“nhap vao so n:”); scanf(“%d”,&n);  for (i=1;i<=n; i++)  if(n%i==0)  printf(“%3d”,i);  getch();  }  Với n = 4, chương trình in ra màn hình các giá trị: |  |
| A | 1 2 4 | X |
| B | 1 4 |  |
| C | 2 4 |  |
| D | Kết quả khác |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 34 | Cho đoạn chương trình sau: #include <stdio.h> #include <conio.h>  int main()  {  int a=40,b=4; while(a!=b)  if (a>b)  a=a-b;  else  b=b**-**a; |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | printf(“%d”,a);  }  Biến a có giá trị cuối cùng bằng bao nhiêu? |  |
| A | 2 |  |
| B | 16 |  |
| C | 4 | X |
| D | 0 |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 35 | Cho đoạn chương trình sau: #include <stdio.h> #include <conio.h>  int main()  {  int sole=0, i, n; printf("nhap vao so n:"); scanf("%d",&n);  for(int i=1;i<=n;i++)  if(i%2!=0)  sole = sole+1;  printf("%d",sole); getch();  }  Đoạn chương trình trên cho thực hiện: |  |
| A | Nhập vào số n, đếm có bao nhiêu số lẻ từ 1 đến n. | X |
| B | Nhập vào số n, in ra các số lẻ từ 1 đến n. |  |
| C | Nhập vào số n, in ra tổng các số lẻ từ 1 đến n. |  |
| D | Nhập vào số n, đếm có bao nhiêu số chẵn từ 1 đến n. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 36 | Chương trình con là: |  |
| A | Một chương trình để thực hiện một công việc được lặp đi lặp lại nhiều lần. | X |
| B | Một chương trình để thực hiện một công việc cố định. |  |
| C | Một chương trình để thực hiện một khối công việc cố định. |  |
| D | Một chương trình để thực hiện một công việc một lần. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 37 | Hàm prinft() dùng để: |  |
| A | Xuất dữ liệu. | X |
| B | Nhập dữ liệu. |  |
| C | Nhập xuất dữ liệu. |  |
| D | Xóa dữ liệu. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 38 | Hàm scanf() dùng để: |  |
| A | Nhập xuất dữ liệu. |  |
| B | Nhập dữ liệu. | X |
| C | Xuất dữ liệu. |  |
| D | Xóa dữ liệu. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 39 | Cách truyền nào trong hàm sẽ không làm thay đổi giá trị của biến trong chương trình chính? |  |
| A | Truyền bằng tham trị. | X |
| B | Truyền bằng tham biến. |  |
| C | Truyền bằng địa chỉ của biến. |  |
| D | Truyền bằng tham biến hoặc tham trị |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 40 | Hàm đệ quy là hàm: |  |
| A | Bên trong có lệnh gọi đến chính nó. | X |
| B | Bên trong không có lệnh gọi đến chính nó. |  |
| C | Xuất giá trị. |  |
| D | Nhập giá trị. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 41 | Hàm return() dùng để: |  |
| A | Gọi và trả về kết quả từ chương trình. | X |
| B | Trả về kết quả mà không cần gọi hàm từ chương trình. |  |
| C | Gọi và trả về kết quả tùy ý. |  |
| D | Không trả về kết quả khi gọi hàm. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 42 | Đoạn chương trình sau cho thực hiện: #include <stdio.h>  #include <conio.h> int main()  {  int a=2,b=3;  printf(“tich cua 2 so a, b la: %d”,a\*b); getch();  } |  |
| A | Cho nhập vào 2 số a, b. |  |
| B | Xuất ra kết quả là tích của 2 số a, b. | X |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| C | Khi biên dịch chương trình xảy ra lỗi. |  |
| D | Xuất ra kết quả của 2 số a, b. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 43 | Đoạn chương trình sau cho thực hiện: #include <stdio.h>  #include <conio.h> int main()  {  int n; scanf(“%d”,&n);  } |  |
| A | Nhập vào số n có kiểu số nguyên. | X |
| B | Xuất ra số n kiểu số nguyên. |  |
| C | Nhập vào n có kiểu tùy ý. |  |
| D | Xuất ra số n có kiểu tùy ý. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 44 | Hàm cho nhập một kí tự từ bàn phím ngay sau khi gõ, không chờ nhấn enter và không hiện ra màn hình là hàm: |  |
| A | scanf(); |  |
| B | getchar(); |  |
| C | getch(); | X |
| D | getche(); |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 45 | Cho đoạn chương trình sau: int ketqua(int n)  {  int s=0;  for (int i=1;i<=n;i++) s=s+i;  return (s1);  }  Với n =3, s có giá trị bằng: |  |
| A | Lỗi chương trình. | X |
| B | 1 |  |
| C | 2 |  |
| D | 3 |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 46 | Cho đoạn chương trình sau: int ketqua(int n) |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | {  int s=0;  for (int i=1;i<=n;i++) s=s+i;  return ();  }  Với n =3, s có giá trị bằng: |  |
| A | 0 |  |
| B | 1 |  |
| C | 2 |  |
| D | Lỗi chương trình. | X |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 47 | Cho đoạn chương trình sau:  int ketqua(int n)  {  int s=0;  for (int i=1;i<=n;i++) s=s+i;  return (s);  }  Với n =3, Hàm trả về giá trị bằng bao nhiêu? |  |
| A | 3 |  |
| B | 4 |  |
| C | 5 |  |
| D | 6 | X |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 48 | Cho đoạn chương trình sau:  int ketqua(int n)  {  int s=1;  for(int i=1;i<=n;i++)  s=s\*i; return (s);  }  Với n =2, Hàm trả về giá trị bằng bao nhiêu? |  |
| A | 0 |  |
| B | 1 |  |
| C | 2 | X |
| D | 6 |  |
| E |  |  |
| F |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 49 | Cho đoạn chương trình sau:  int ketqua(int n)  {  int s=0;  for (int i=1;i<=n;i++) s=s\*i;  return (s);  }  Với n =3, Hàm trả về giá trị bằng bao nhiêu? |  |
| A | 0 | X |
| B | 1 |  |
| C | 2 |  |
| D | 3 |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 50 | Cho đoạn chương trình sau:  int ketqua(int n)  {  int s=1;  for (int i=1;i<=n;i++) s=s+i;  return (s);  }  Với n =3, Hàm trả về giá trị bằng bao nhiêu? |  |
| A | 0 |  |
| B | 3 |  |
| C | 5 |  |
| D | 7 | X |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 51 | Mảng là: |  |
| A | Một tập hợp các phần tử có kiểu dữ liệu riêng và chung tên gọi. |  |
| B | Một tập hợp các phần tử có kiểu dữ liệu riêng và có tên gọi riêng cho mỗi phần tử. |  |
| C | Một tập hợp các phần tử không cùng kiểu dữ liệu và tên gọi |  |
| D | Một tập hợp các phần tử có cùng kiểu dữ liệu và chung tên gọi. | X |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 52 | Khai báo int m[10]; cho biết? |  |
| A | Mảng có tên m và có 10 phần tử. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| B | Mảng có tên m và có 10 phần tử cùng kiểu số nguyên. | X |
| C | Mảng có tên m và có số phần tử tùy ý kiểu số nguyên. |  |
| D | Mảng có tên m và có 9 phần tử. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 53 | Cho khai báo mảng:  int m[3];  Giá trị phần tử thứ 2 của mảng là: |  |
| A | m[0] |  |
| B | m[1] | X |
| C | m[2] |  |
| D | m[3] |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 54 | Cho khai báo mảng: int m[]={4,2,6,1,7};  Phần tử m[3] có giá trị bằng: |  |
| A | 1 | X |
| B | 6 |  |
| C | 7 |  |
| D | 4 |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 55 | Cho khai báo mảng:  int x[]={4,2,6};  Phát biểu nào dưới đây là đúng: |  |
| A | x[1]=4, x[2]=2, x[3]=6 |  |
| B | x[0]=4, x[1]=2, x[2]=6 | X |
| C | x[0]=2, x[1]=4, x[2]=6 |  |
| D | x[0]=6, x[1]=2, x[2]=4 |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 56 | Cho đoạn chương trình sau:  void mang1chieu(int a[], int n)  {  for(int i=0;i<n;i++)  {  printf("nhap vao phan tu thu%d:",i+1); scanf("%d",&a[i]);  }  }  Với n = 5, chương trình trên cho thực hiện: |  |
| A | Nhập vào 1 mảng 5 phần tử. |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| B | Nhập vào 1 mảng 5 phần tử kiểu số nguyên. | X |
| C | Nhập vào một mảng với số phần tử tùy ý. |  |
| D | Nhập vào 1 mảng 10 phần tử. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 57 | Cho đoạn chương trình sau: void mang1chieu(int a[], int n)  {  int t=0;  for(int i=0;i<n;i++)  t=t+a[i]; printf("%d\n",t);  }  Với n = 5, chương trình trên thực hiện: |  |
| A | Tính tổng giá trị 5 phần tử của mảng kiểu số nguyên. | X |
| B | Tính tích giá trị 5 phần tử của mảng kiểu số nguyên. |  |
| C | Tính tổng giá trị 4 phần tử của mảng kiểu số nguyên. |  |
| D | Tính tổng giá trị 6 phần tử của mảng kiểu số nguyên. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 58 | Cho đoạn chương trình sau: void mang1chieu(int a[], int n)  {  int t=1;  for(int i=0;i<n;i++)  t=t\*a[i]; printf("%d\n",t);  }  Với n =6, chương trình trên thực hiện: |  |
| A | Tính tích giá trị 6 phần tử của mảng kiểu số nguyên. | X |
| B | Tính tổng giá trị 6 phần tử của mảng kiểu số nguyên. |  |
| C | Tính tích giá trị 5 phần tử của mảng kiểu số nguyên. |  |
| D | Tính tổng giá trị 5 phần tử của mảng kiểu số nguyên. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 59 | Cho đoạn chương trình sau: void mang(int a[], int n)  {  int m=a[0];  for(int i=1;i<n;i++)  if (m >a[i])  m=a[i]; printf("%d\n",m); |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | }  Với n = 3, chương trình trên thực hiện: |  |
| A | Tìm giá trị phần tử bé nhất trong 3 phần tử của mảng. | X |
| B | Tìm giá trị phần tử lớn nhất trong 3 phần tử của mảng. |  |
| C | Tính tổng 3 phần tử của mảng. |  |
| D | Tính tích 3 phần tử của mảng. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |
| 60 | Cho đoạn chương trình sau:  void mang1chieu(int a[], int n)  {  int tich=1,tong=0; for(int i=0;i<n;i++)  if (a[i]%2==0)  tich=tich\*a[i];  else  tong=tong +a[i];  printf("tich cac phan tu chan:%d\n",tich); printf("tong cac phan tu le:%d\n",tong);  }  Với n = 4, chương trình trên cho thực hiện: |  |
| A | Nhập vào 4 phần tử mảng kiểu số nguyên, in ra tổng các phần tử số lẻ, tích các phần tử số chẵn. | X |
| B | Nhập vào 4 phần tử mảng kiểu số nguyên, in ra tổng các phần tử số chẵn, tích các phần tử số lẻ. |  |
| C | Nhập vào 4 phần tử mảng kiểu số nguyên, in ra tổng 4 phần tử trên. |  |
| D | Nhập vào 4 phần tử mảng kiểu số nguyên, in ra tích 4 phần tử trên. |  |
| E |  |  |
| F |  |  |

*Đồng Nai, ngày 20 tháng 4 năm 2021*

Giảng viên Trần Minh Đường