**###**Cho a=3, b=2 và c là 3 biến nguyên. Biểu thức nào sau viết sai cú pháp trong ngôn ngữ lập trình C :

**XXX=(c=a & b).**

XXX?(c=a && b).

XXX?(c= a/b).

XXX?(c= a<<b).

**###**Giả sử a và b là 2 số thực. Biểu thức nào dưới đây là không được phép :

XXX?(a+=b).

XXX?(a-=b).

**XXX=(a>>=b).**

XXX?(a\*=b).

**###**Cho a=3, b=2. Biến c=(a<<=b) sẽ có giá trị nào dưới đây :

XXX?c=9 .

**XXX=c=12**

XXX?c=6.

XXX?c=8.

**###**Kết quả hiển thị ra màn hình của chương trình sau là gì :

#include <stdio.h>

void main()

{

            int a,b ;

            a=100 ;

            b=56 ;

            printf(**“**%d**”**,(a<b) ? a:b);

}

**XXX=56.**

XXX?100.

XXX?Báo lỗi khi thực hiện xây dựng chương trình.

XXX?Kết quả khác.

**###**Trong các hàm sau, hàm nào là hàm không định dạng để in một chuỗi kí tự ra màn hình:

**XXX=puts().**

XXX?printf().

XXX?scanf().

XXX?gets().

**###**Kết quả của chương trình sau:

#include “stdio.h”

void main()

{

            int i;

            i=10;

            printf(“%o”,i);

}

**XXX=12.**

XXX?10.

XXX?8.

XXX?Kết quả khác.

**###**Sử dụng cách truyền nào trong hàm sẽ không làm thay đổi giá trị của biến trong chương trình chính:

**XXX=Truyền bằng trị.**

XXX?Truyền bằng giá trị địa chỉ của tham số.

XXX?Cả a và b đều đúng.

XXX?Cả a và b đều sai.

**###**Cho biết giá trị của biểu thức 5>1 :

XXX?-1.

XXX?0.

**XXX=1.**

XXX?Không câu nào đúng.

**###**Cho biết giá trị của biểu thức 2+4>2&&4<2 :

XXX?1.

**XXX=0.**

XXX?-1 .

XXX?Không câu nào đúng.

**###**Biến con trỏ có thể chứa :

**XXX=Địa chỉ vùng nhớ của một biến khác.**

XXX?Giá trị của một biến khác.

XXX?Cả a và b đều đúng.

XXX?Cả a và b đều sai.

**###**Dữ liệu kí tự bao gồm :

XXX?Các kí tự số chữ số.

XXX?Các kí tự chữ cái.

XXX?Các kí tự đặc biệt.

**XXX=Cả a,b và c.**

**###**Nếu hàm được gọi trước khi nó định nghĩa thì điều kiện là gì :

XXX?Kiểu trả về của hàm phải là kiều void.

XXX?Kiểu đầu vào của hàm phải là kiểu void.

**XXX=Trước khi gọi hàm nó phải được khai báo.**

XXX?Hàm chỉ trả về kiểu dữ liệu boolean.

**###**Kiểu dữ liệu float có thể xử lí dữ liệu trong phạm vi nào :

**XXX=3.4\*10-38đến 3.4\*1038.**

XXX?-32768 đến 32767.

XXX?-128 đến 127.

XXX?0…65535.

**###**Kiểu dữ liệu nào dưới đây được coi là kiểu dữ liệu cơ bản trong ngôn ngữ lập trình C :

**XXX ?**Kiểu mảng.

XXX=**Kiểu enum.**

XXX=**Kiểu short int.**

XXX=**Kiểu unsigned.**

**###**Lệnh nào trong các lệnh sau cho phép chuyển sang vòng lặp tiếp theo mà không cần phải thực hiện phần còn lại của vòng lặp:

XXX?break.

XXX?goto.

**XXX=continue.**

XXX?return.

**###**Giả sử có câu lệnh ch=’A’. Vậy ch sẽ chứa bao nhiêu byte :

**XXX=1.**

XXX?2.

XXX?3.

XXX?4.

**###**Giả sử có câu lệnh ch[]= "A". ch chứa bao nhiêu bytes :

XXX?1.

**XXX=2.**

XXX?3.

XXX?4.

**###**Kết quả in ra màn hình của chương trình sau :

#include <stdio.h>

void main()

{

            int ch=’A’;

            printf(“%d”,ch);

}

XXX?A.

XXX?a.

**XXX=65.**

XXX?Kết quả khác.

**###**Kết quả của chương trình sau:

#include <stdio.h>

void main()

{

            int i=98;

            printf(“%c”,i);

};

XXX?98.

**XXX=b.**

XXX?B.

XXX?Kết quả khác.

**###**Kết quả in ra màn hình của chương trình sau:

#include <stdio.h>

void main()

{

            int i=5, j=6;

            i= i- --j;

            printf(“%d”,i);

};

XXX?6.

XXX?5.

XXX?1.

**XXX=0.**

**###**Dạng tổng quát của hàm printf() là: printf(“dãy mã quy cách”, dãy mã biểu thức); Trong đó, dãy mã quy cách sẽ là:

**XXX=Dãy các mã định dạng dữ liệu hiển thị.**

XXX?Con trỏ của xâu kí tự.

XXX?Các xâu kí tự mang tính chất thông báo.

XXX?Cả 3 phương án trên.

**###**Trong các hàm sau, hàm nào là hàm định dạng để nhập một kí tự từ bàn phím.

XXX=**scanf();**

**XXX?**getchar();

XXX=**getch();**

XXX=**getche();**

**###**Trong các hàm sau, hàm nào để nhập một kí tự từ bàn phím ngay sau khi gõ, không chờ nhấn Enter và không hiện ra màn hình:

XXX?scanf();

XXX?getchar();

**XXX=getch();**

XXX?getche();

**###**Hàm nào đọc kí tự từ bàn phím ngay sau khi gõ, không chờ nhấn Enter.Các kí tự có hiện ra màn hình:

XXX?scanf();

XXX?getchar();

XXX?getch();

**XXX=getche();**

**###**Kết quả in ra màn hình của chương trinh sau là gì:

#include <stdio.h>

void main()

{

            int i;

            for (i=2; i<=4; i+=2)

            printf(“%3d”,i);

};

XXX?“  1 2 3 4”.

XXX?“  2 3 4”.

**XXX=“  2  4”.**

XXX?Chương trình không chạy được.

**###**Kết quả in ra màn hình của chương trình sau là gì:

#include <stdio.h>

void main()

{

            int i;

            for (i=2; ; i++)

            printf(“%3d”,i);

};

**XXX=Vòng lặp vô hạn.**

XXX?“  2”.

XXX?“  1  2”.

XXX?Kết quả khác.

**###**Lệnh nào trong các lệnh sau cho phép đã chuyển tới một nơi nào đó đã được gán nhãn.

XXX?break.

**XXX=goto.**

XXX?continue.

XXX?exit.

**###**Lệnh nào trong các lệnh sau cho phép dừng câu lệnh điều khiển:

XXX?break.

XXX?goto.

XXX?continue.

**XXX=Cả 3 phương án trên.**

**###**Trong ngôn ngữ C, khai báo “int array[3][5]” có nghĩa là:

XXX?Các phần tử của mảng là các số nguyên.

**XXX=Là một mảng hai chiều tối đa là 15 phần tử và mỗi phần tử là một số nguyên.**

XXX?array[3][5] là một phần tử của mảng.

XXX?Tất cả đều sai.

**###**Tìm lỗi sai trong chương trình sau( in ra kết quả là tổng của 453 và 343):

#include <stdio.h>

void main()

{

            int sum;

            sum= 453+343

            printf(“\Ket qua la: “ sum) ;

} ;

XXX?Thiếu  dấu chấm phẩy(;).

XXX?Thiếu dấu phẩy (,).

XXX?Thiếu kí tự đặc tả.

**XXX=Cả 3 ý trên.**

**###**Kết quả của chương trình sau là gì :

#include <stdio.h>

void main()

{

            int i,j;

            for (i=1; i<4; i++)

            j=i;

            printf(“%3d”,j);

};

XXX?“  1  2  3  4”.

XXX?“  4”.

**XXX=“  3”.**

XXX?Kết quả khác.