**ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP GIỮA KỲ TIN 11**

- Khái niệm lập trình và ngôn ngữ lập trình

- Các thành phần của ngôn ngữ lập trình

- Các thao tác cơ bản với chương trình Pascal.

- Cấu trúc chung của chương trình Pascal, các thành phần trong một chương trình Pascal.

- Kiểu dữ liệu trong Pascal, khai báo biến trong Pascal

- Cách chuyển đổi biểu thức trong Toán học sang biểu thức trong Pascal, xác định được kết quả của bài tập Pascal.

- Viết được đoạn chương trình đơn giản đủ các phần.

- Biết được ý nghĩa của các thủ tục vào/ra chuẩn đối với ngôn ngữ lâp trình.

- Biết được cấu trúc chung của thủ tục vào ra chuẩn trong ngôn ngữ lập trình Pascal.

**CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM THAM KHẢO**

**CÂU HỎI ÔN TẬP THI GIỮA KÌ I TIN 11**

**Câu 1.** Ngôn ngữ lập trình là gì?

**A.** phương tiện để soạn thảo văn bản trong đó có chương trình.

**B.** ngôn ngữ Pascal hoặc C.

**C.** phương tiện diễn đạt thuật toán để máy tính thực hiện bài toán.

**D.** phương tiện diễn đạt thuật toán.

**Câu 2.** Chọn phát biểu đúng trong các phát biểu dưới đây:

**A.** Ngoài bảng chữ cái, cú pháp, ngữ nghĩa, một ngôn ngữ lập trình còn có các quy tắc để khai báo biến, hằng,…

**B.** Ngoài bảng chữ cái, có thể dùng các kí tự thông dụng trong toán học để viết chương trình.

**C.** Chương trình có lỗi cú pháp có thể được dịch ra ngôn ngữ máy nhưng không thực hiện được.

**D.** Cú pháp là bộ quy tắc dùng để viết chương trình.

**Câu 3.** Đại lượng được đặt tên và giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình gọi là:

**A.** Hằng. **B.** Biến. **C.** Hàm. **D.** Biểu thức.

**Câu 4.** Cho biết giá trị nào sau đâu là hằng xâu?

**A.** 1.0E-6 **B.** ‘2022’ **C.** 1972 **D.** ‘2021

**Câu 5.** Người ta dùng từ khóa nào để khai báo hằng?

**A.** Program. **B.** Const. **C.** Uses. **D.** Begin.

**Câu 6.** Xét chương trình Pascal cho khung dưới đây:

**PROGRAM** BAI\_TAP ;

**BEGIN**

Writeln (‘Xin chao cac ban’) ;

Writeln (‘Moi cac ban lam quen voi Pascal’) ;

**END.**

Chọn phát biểu sai trong các phát biểu dưới đây:

**A.** Khai báo tên chương trình là BAI\_TAP.

**B.** Khai báo tên chương trình là BAI TAP.

**C.** Thân chương trình có hai câu lệnh.

**D.** Chương trình không có khai báo hằng.

**Câu 7.** Kiểu dữ liệu nào sau đây chỉ nhận giá trị true hoặc false?

**A.** Byte. **B.** Char. **C.** Boolean. **D.** Real.

**Câu 8.** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, kiểu dữ liệu nào trong các kiểu sau có miền giá trị lớn nhất?

**A.** Byte. **B.** Longint. **C.** Word. **D.** Integer.

**Câu 9.** Biến X có thể nhận các giá trị 1; 100; 150; 200 và biến Y có thể nhận các giá trị 1; 0.2; 0.3; 10.99. Khai báo nào trong các khai báo sau là đúng nhất?

**A.** Var X,Y : Byte ; **B.** Var X, Y : Real ;

**C.** Var X : Real ; Y: Byte ; **D.** Var X : Byte ; Y: Real ;

**Câu 10.** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, giả sử x := a/b ; thì x phải khai báo kiểu dữ liệu nào?

**A.** Real. **B.** Integer. **C.** Word. **D.** Byte.

**Câu 11.** Trong Pascal, cú pháp để khai báo biến là:

**A.** Var <danh sách biến> : <kiểu dữ liệu> ;

**B.** Var <danh sách biến> : kiểu dữ liệu ;

**C.** Var <danh sách biến> := kiểu dữ liệu ;

**D.** Var <danh sách biến> = kiểu dữ liệu ;

**Câu 12.** Danh sách các biến gồm một hoặc nhiều tên biến, mỗi tên biến được viết cách nhau bởi:

**A.** Dấu phẩy (,). **B.** Dấu chấm (.).

**C.** Dấu chấm phẩy (;). **D.** Dấu hai chấm (:).

**Câu 13.** Để khai báo 2 biến a, b kiểu nguyên, ta chọn cách khai báo:

**A.** Var a, b : Integer ; **B.** Var a, b : Interger ;

**C.** Var : a, b : Real ; **D.** Var : a; b : Byte ;

**Câu 14.** Trong các khai bao sau, khai báo nào đúng?

**A.** Khai báo 2 biến x1, x2 kiểu thực: Var x1, x2 : real ;

**B.** Khai báo biến x kiểu thực: Var x : read ;

**C.** Khai báo 2 biến p, q có kiểu nguyên: Var p : byte; q : char ;

**D.** Khai báo 2 biến c kiểu kí tự, z kiểu thực: Var c : char; z : word ;

**Câu 15.** Các phép toán số học trong ngôn ngữ lập trình Pascal là…

**A.** +, -, : **B.** +, -, \* **C.** +, \_, x **D.** +, \_, \*

**Câu 16.** Câu lệnh gán có dạng…

**A.** <tên biến> : <biểu thức> ; **B.** <tên biến> = <biểu thức> ;

**C.** <tên biến> := <biểu thức> ; **D.** <tên biến> := <biểu thức>

**Câu 17.** Cho biểu thức sau: (x mod 2 = 0) and ( x mod 3 =0). Giá trị nào của x để biểu thức đã cho có giá trị true?

**A.** x = 6 **B.** x = 4 **C.** x = 7 **D.** x = 9

**Câu 18.** Cho biểu thức not (x < 2). Phát biểu nào sau đây đúng nhất?

**A.** X không nhỏ hơn 2. **B.** X nhỏ hơn 2.

**C.** X lớn hơn 1. **D.** X bằng 1.

**Câu 19.** Câu lệnh Read (<danh sách các biến>) ; gọi là:

**A.** Thủ tục chuẩn vào. **B.** Thủ tục chuẩn ra.

**C.** Hàm chuẩn vào. **D.** Hàm chuẩn ra.

**Câu 20.** Câu lệnh Write (<danh sách kết quả ra>) ; danh sách kết quả ra không phải là…

**A.** biến đơn. **B.** hằng.

**C.** biểu thức. **D.** tên dành riêng.

**Câu 21.** Trong lập trình của ngôn ngữ lập trình Pascal, thủ tục nhập dữ liệu từ bàn phím vào biến số nguyên a là

**A.** Write [a] ; **B.** Write (a) ; **C.** Read [a] ; **D.** Read (a) ;

**Câu 22.** Chương trình dịch có hai loại là ...

**A.** phiên dịch và thông dịch.

**B.** thông dịch và phiên dịch.

**C.** thông dịch và biên dịch.

**D.** thông dịch, phiên dịch và biên dịch.

**Câu 23.** Ngôn ngữ lập trình có bao nhiêu thành phần?

**A.** 1 **B.** 2 **C.** 3 **D.** 4

**Câu 24.** Biến là ...

**A.** đại lượng có giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

**B.** đại lượng có giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

**C.** tên không cần theo nguyên tắc đặt tên.

**D.** không cần khai báo trước khi sử dụng.

**Câu 25.** Cho biết giá trị nào sau đâu là hằng xâu?

**A.** 1.0E-6 **B.** 1.25 **C.** 1972 **D.** ‘1972’

**Câu 26.** Người ta dùng từ khóa nào để khai báo tên chương trình?

**A.** Program. **B.** Const. **C.** Uses. **D.** Begin.

**Câu 27.** Xét chương trình Pascal cho khung dưới đây:

**PROGRAM** vi\_du ;

**BEGIN**

Writeln (‘Xin chao cac ban’) ;

Writeln (‘Moi cac ban lam quen voi Pascal’) ;

**END.**

Chọn phát biểu sai trong các phát biểu dưới đây:

**A.** Khai báo tên chương trình là vi du.

**B.** Khai báo tên chương trình là vi\_du.

**C.** Thân chương trình có hai câu lệnh.

**D.** Chương trình không có khai báo hằng.

**Câu 28.** Kiểu dữ liệu nào dưới đây không thuộc kiểu nguyên?

**A.** Byte. **B.** Word. **C.** Real. **D.** Longint.

**Câu 29.** Kiểu dữ liệu Char có bộ nhớ lưu trữ một giá trị là bao nhiêu byte?

**A.** 4 **B.** 3 **C.** 2 **D.** 1

**Câu 30.** Biến X nhận giá trị là 0.7. Khai báo nào sau đây là đúng?

**A.** Var X : Bolean ; **B.** Var X : Real ;

**C.** Var X : Char ; **D.** Var X : Byte **;**

**Câu 31.** Trong 1 chương trình, biến M có thể nhận các giá trị: 10, 15, 20, 30, 40 và biến N có thể nhận các giá trị: 1.0 , 1.5, 2.0, 2.5 , 3.0. Khai báo nào trong các khai báo sau là đúng?

**A.** Var M, N : Integer ; **B.** Var M : Real; N : Word ;

**C.** Var M : Word; N : Real ; **D.** Var M, N : Longint ;

**Câu 32.** Để khai báo biến kiểu số thực, ta chọn kiểu dữ liệu nào dưới đây?

**A.** Real. **B.** Byte. **C.** Integer. **D.** Char.

**Câu 33.** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, từ khóa Var dùng để:

**A.** Khai báo hằng. **B.** Khai báo biến.

**C.** Khai báo thư viện. **D.** Khai báo tên chương trình.

**Câu 34.** Khi khai báo các biến cùng kiểu dữ liệu thì các biến được viết cách nhau bởi:

**A.** Dấu chấm (.). **B.** Dấu phẩy (,).

**C.** Dấu chấm phẩy (;). **D.** Dấu hai chấm (:).

**Câu 35.** Để khai báo biến A kiểu thực, ta chọn cách khai báo:

**A.** Var a : Real ; **B.** Var : a Integer ;

**C.** Var A = Real ; **D.** Var : A : Byte ;

**Câu 36.** Các phép toán quan hệ trong ngôn ngữ lập trình Pascal là…

**A.** <, <=, >, >=, =, <> **B.** =, >, <, >=,<=, ≠

**C.** =, >, <, ≠ **D.** =, >, <, >=,<=, #

**Câu 37.** Biểu thức số học có thể là một biến kiểu…

**A.** số. **B.** logic. **C.** kí tự. **D.** xâu.

**Câu 38.** Biểu thức nào sau đây sử dụng hàm chuẩn trong Pascal?

**A.** a\*a **B.** a>0 **C.** cos a **D.** abs (x)

**Câu 39.** Phát biểu nào sau đây là đúng:

**A.** Giá trị trả về của biểu thức logic là **true** hoặc **false.**

**B.** Biểu thức logic là các biểu thức quan hệ liên kết với nhau bởi phép toán quan hệ.

**C.** Hàm căn bậc hai biểu diễn trong ngôn ngữ lập trình Pascal là ***SQR( ).***

**D.** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, câu lệnh gán có dạng: <biểu thức> := <tên biến> ;

**Câu 40.** Trong Pascal, để nhập dữ liệu vào từ bàn phím ta sử dụng thủ tục:

**A.** Read (<danh sách các biến>) ; **B.** Writeln (<danh sách các biến>) ;

**C.** Real (<danh sách các biến>) ; **D.** Readln () ;

**Câu 41.** Trong cú pháp Read (<danh sách các biến>) hay Write (<danh sách kết quả ra>) thì giữa các biến hay các thành phần trong kết quả ra cách nhau bởi…

**A.** dấu hai chấm (:). **B.** dấu chấm phẩy (;).

**C.** dấu phẩy (,). **D.** dấu chấm (.).

**Câu 42.** Để nhập giá trị cho 2 biến a và b ta dùng lệnh :

**A.** Write (a,b) ; **B.** Real (a,b) ; **C.** Readln (a,b) ; **D.** Read (‘a,b’) ;

**Câu 43. Biến x có thể nhận các giá trị nguyên trong phạm vi từ [-300 ; 300]; kiểu dữ liệu nào sau đây là phù phù hợp nhất?**

A. Integer

A. Word

A. Byte

A. Boolean

**Câu 44. Trong khai báo biến, kiểu dữ liệu thường là**

A. Một trong các kiểu dữ liệu chuẩn/ kiểu dữ liệu do người lập trình định nghĩa.

B. Một trong các kiểu dữ liệu chuẩn.

C. Các kiểu số nguyên.

D. Các kiểu số thực.

**Câu 45. Từ khóa PROGRAM dùng để khai báo**

A. Tên chương trình

B. Hằng

C. Biến

D. Thư viện

**Câu 46. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, từ khoá USES dùng để**

A. Khai báo hằng.

B. Khai báo biến.

C. Khai báo tên chương trình.

D. Khai báo thư viện.

**Câu 47. X có thể nhận các giá trị từ ‘A’ đến ‘Z’, khai báo nào sau đây là đúng trong Pascal?**

A. Var x: Integer;

B. Var x : char ;

C. Var x : real;

D. Var x: Byte ;

**Câu 48. Để khai báo biến A kiểu thực, ta chọn cách khai báo**

A. Var a: real;

B. Var: a integer;

C. Var A= real;

D. Var: A: byte;

**Câu 49. Để khai báo 2 biến a,b kiểu nguyên, ta chọn cách khai báo**

A. Var a,b: integer;

B. Var a;b integer;

C. Var :a,b: real;

D. Var: a;b: byte;

**Câu 50. Trong các khai báo sau, khai báo nào đúng?**

A. Khai báo 2 biến x1, x2 kiểu thực: Var x1, x2:real;

B. Khai báo biến x kiểu thực: Var x:read;

C. Khai báo 2 biến p,q có kiểu nguyên: Var p: byte; q:char;

D. Khai báo 2 biến c kiểu kí tự, z kiểu thực: Var c:char; z:word;

**Câu 51. Các biểu diễn của phép toán quan hệ trong pascal là:**

A. =, >, <, >=,<=, #

B. =, >, <, >=,<=, <>

C. =, >, <, =>,=<, #

D. =, >, <, =>,=<,<>

**Câu 52. Trong pascal, cấu trúc khai báo biến là:**

A. Var <danh sách biến>: <kiểu dữ liệu>;

B. program <tên chương trình>;

C. uses crt;

D. begin <dãy lệnh> end.

**Câu 53. Biểu thức quan hệ có dạng:**

A. <biểu thức 1> <phép toán quan hệ> < biểu thức 2>

B. <biểu thức 1> <phép toán số học> < biểu thức 2>

C. <biểu thức 1> <phép toán lôgic> < biểu thức 2>

D. <biểu thức 1> <phép toán số nguyên> < biểu thức 2>

**Câu 54. Hàm bình phương được biểu diễn trong pascal là:**

A. SQR()

B. SQRT()

C. ABS()

D. EXP()

**Câu 55. Biểu thức nào sau đây không có kết quả là 1?**

A. sqrt(25) div 4

B. sqrt(25) div 5

C. sqrt(25) mod 4

D. sqrt(25) / 4

**Câu 56. Phát biểu nào sau đây là đúng nhất:**

A. Giá trị trả về của biểu thức logic true hoặc false.

B. Biểu thức logic là các biểu thức quan hệ liên kết với nhau bởi phép toán logic.

C. Hàm căn bậc hai biểu diễn trong pascal là SQR().

D. Trong pascal câu lệnh gán có dạng: <tên biến>=<biểu thức>.

**Câu 57. Cho biểu thức sau: (x mod 2 = 0) and ( x mod 3 =0). Giá trị nào của x để biểu thức đã cho có giá trị true**

A. 6

B. 4

C. 7

D. 9

**Câu 58. Xét biểu thức logic: (n >0) and (n mod 2 = 0). Khẳng định nào sau đây là đúng?**

A. Kiểm tra n là một số nguyên dương chẵn

B. Kiểm tra n có chia hết cho 2 không

C. Kiểm tra n là một số nguyên chẵn

D. Kiểm tra xem n có là một số dương

**Câu 59. Cho biểu thức not(x<2). Phát biểu nào sau đây đúng nhất:**

A. X không nhỏ hơn 2

B. X nhỏ hơn 2

C. X lớn hơn 1

D. X bằng 1

**Câu 60. Cú pháp của thủ tục nhập dữ liệu vào từ bàn phím:**

A. Read( < Danh sách biến vào > )

B. Readln(< Danh sách biến vào >);

C. Write < Danh sách biến vào >;

D. Writeln( < Danh sách biến vào > )

**Câu 61. Cú pháp của thủ tục xuất dữ liệu ra màn hình:**

A. Writeln( < Danh sách kết quả ra > );

B. Readln(< Danh sách kết quả ra >);

C. Writeln < Danh sách kết quả ra >;

D. Writeln( < Danh sách kết quả ra > )

**Câu 62. Để nhập một số từ bàn phím vào biến x ta dùng lệnh?**

A. Readln(x); B. Writeln(‘Nhap x = ’);

C. Writeln(x); D. Read(‘X’);