

**ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP GIỮA HỌC KỲ I - KHỐI 11**  
**Năm học: 2022 - 2023**

**A. Phần trắc nghiệm: (7 điểm)**

**Câu 1. Chương trình dịch có nhiệm vụ là?**

A. Chuyển từ chương trình đích sang chương trình viết bằng ngôn ngữ lập trình bậc cao.

**B. Chuyển đổi chương trình viết bằng ngôn ngữ bậc cao sang chương trình thực hiện được trên máy tính.**

C. Nhận mọi loại chương trình đầu vào để dịch ra ngôn ngữ lập trình bậc cao.

D. Máy tính hiện đại ngày nay không cần dùng chương trình dịch khi lập trình.

**Câu 2. Chương trình dịch được chia làm?**

A. Phiên dịch và thông dịch.

B. Thông dịch và phiên dịch

**C. Thông dịch và biên dịch.**

C. Thông dịch, phiên dịch và biên dịch.

**Câu 3. Chương trình đích là chương trình chứa ngôn ngữ gì?**

A. Ngôn ngữ lập trình bậc cao.

**B. Ngôn ngữ máy.**

C. Ngôn ngữ tự nhiên.

D. Hợp ngữ.

**Câu 4: Giả sử có đoạn chương trình sau:**

*Var a, b: integer;*

*Begin*

*a := 4; b := 5;*

*writeln('Tong cua ', a, ' va ', b, ' la ', a + b);*

*End.*

Kết quả in ra màn hình là:

**A. Tong của 4 và 5 là 9.**

B. 'Tong cua ', a, ' va ', b, ' la ', a + b;

C. Tong cua ', a, ' va ', b, ' la ', 9;

D. Tong cua ', 4, ' va ', 5, ' la ', 9;

**Câu 5: Xác định tên biến đúng theo quy tắc đặt tên Pascal:**

a. lhoten

b. Ho ten

c. 123456

d. **Ho\_ten**

**Câu 6: Hãy chỉ ra tên không đúng quy tắc trong ngôn ngữ lập trình Pascal?**

A. baitap1

**B. lbaitap**

C. bai\_tap

D. \_lbaitap

**Câu 7: Xác định tên biến đúng theo quy tắc đặt tên Pascal:**

a. llophoc

b. Lop hoc

c. 123456

**d. Lop\_hoc**

**Câu 8: Biến là...**

A. Đại lượng có giá trị không thay đổi trong suốt quá trình thực hiện chương trình

**B. Đại lượng có giá trị có thể được 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 9: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, hằng và biến khác nhau cơ bản như thế nào?**

A. Hằng và biến là hai giá trị mà giá trị đều có thể thay đổi được trong quá trình thực hiện chương trình.

B. Hằng không cần khai báo còn biến là phải khai báo

**C. Hằng là đại lượng có giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình, biến là đại lượng có giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.**

D. Hằng và biến bắt buộc phải khai báo.

**Câu 10:** Trong ngôn ngữ lập trình pascal, khai báo hằng nào là đúng?

- A. **Const max = 50;**
- B. Const max := 50;
- C. Const max = :50;
- D. Const : max =50;

**Câu 11:** Trong Pascal từ khóa PROGRAM để làm gì?

- a. Khai báo thư viện
- b. Khai báo biến
- c. **Khai báo tên chương trình**
- d. Khai báo hằng

**Câu 12:** Từ khóa CONST dùng để:

- a. Khai báo thư viện
- b. Khai báo biến
- c. Khai báo tên chương trình
- d. **Khai báo hằng**

**Câu 13:** Hãy chọn cách khai báo sai trong các cách khai báo sau:

- a. Var a, b: char;
- b. **program gptb-2;**
- c. const max=50;
- d. uses crt;

**Câu 14:** Kiểu dữ liệu nào sau đây có miền giá trị lớn nhất:

- a. Byte
- b. Word
- c. Integer
- d. **Longint**

**Câu 15:** Biến x có thể nhận các giá trị -5, 100, 15, 20. Hãy chọn kiểu dữ liệu phù hợp với biến x?

- A. Real
- B. LongInt
- C. **Integer**
- D. Word

**Câu 16:** Khi khai báo các biến cùng kiểu dữ liệu thì các biến được viết cách nhau bởi dấu

- A. .
- B. ,
- C. ;
- D. :

**Câu 17:** Khai báo 2 biến với a là số nguyên, b là số thực:

- a. Var a:real; b: byte;
- b. Var a,b:real;
- c. Var a, b: byte;
- d. **Var a:word; b: real;**

**Câu 18:** Nếu x là biến kiểu số thực thì khai báo nào là đúng:

- a. var x : Integer;
- b. var x : byte;
- c. var x : char;
- d. **var x : real;**

**Câu 19:** Nếu x là biến kiểu ký tự thì khai báo nào là đúng:

- a. **var x : char;**
- b. var x : Integer;
- c. var x : byte;
- d. var x : real;

**Câu 20:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, từ khoá VAR dùng để:

- a. Khai báo tên chương trình.
- b. **Khai báo biến.**
- c. Khai báo thư viện.
- d. Khai báo hằng.

**Câu 21:** Trong chương trình biến P nhận giá trị 5;10;15;20 , biến X có nhận giá trị 0.1;0.3;0.5;0.7 , khai báo nào trong các khai báo sau là đúng:

- a. Var p,x:real;
- b. Var p:real; x:integer;
- c. Var p,x: integer
- d. **Var p: integer; x: real;**

**Câu 22:** Trong các cách khai báo biến sau cách nào là đúng:

- a. **var <danhsáchbiến>:<kiểu dữ liệu>;**
- b. var <kiểu dữ liệu>:<danhsáchbiến>;
- c. var <kiểu dữ liệu>:<danhsáchbiến>
- d. var <danhsáchbiến>:<kiểu dữ liệu>

**Câu 23:** Danh sách các biến là một hoặc nhiều tên biến, các tên biến được viết cách nhau bởi:

- A. **Dấu phẩy (,)**
- B. Dấu hai chấm (:)
- C. Dấu chấm (.)
- D. Dấu chấm phẩy (;)

**Câu 24:** Trong Pascal câu lệnh gán nào dưới đây sai.

- a. a:=b;
- b. a:=a+1;
- c. **a+b:=c**
- d. x:=x\*2;

**Câu 25:** Biểu thức:  $78.5 \geq N > 0$  được biểu diễn tương ứng trong Pascal?

- a. (N>=78.5) and (N>0)
- b. (N<=78.5) or (N>0)
- c. **(N <= 78.5) and (N>0)**
- d. (N >= 78.5) or (N>0)

**Câu 26:** Cho biết kết quả của biểu thức  $(-1+\sqrt{4})/(2*2)$

- a. Kết quả là  $\frac{3}{4}$
- b. Kết quả là 4
- c. Kết quả là  $-\frac{1}{4}$
- d. **Kết quả là  $\frac{1}{4}$**

**Câu 27:** Cho biểu thức trong Pascal:  $\text{abs}(x+1) - 3$ . Biểu thức tương ứng trong Toán học là

A.  $|x-1|+3$

B.  $3+|x-1|$

C.  $3-|x+1|$

D.  $|x+1|-3$

Câu 28: Cho biểu thức toán học  $\frac{-b + \sqrt{b^2 - 4ac}}{2a}$ , biểu diễn nào đúng trong pascal?

a.  $(-b + \text{sqrt}(\text{sqr}(b) - 4 * a * c)) / (2 * a)$

b.  $(-b + \text{sqrt}(\text{sqr}(b) - 4 * a * c)) / 2 * a$

c.  $(-b + \text{sqrt}(\text{sqr}(b) - 4ac)) / (2 * a)$

d.  $(-b + \text{sqr}(\text{sqr}(b) - 4 * a * c)) / (2 * a)$

Câu 29: Cho biểu thức  $(x \leq 4)$  and  $(x \geq 0)$  thuộc dạng biểu thức gì?

a. Biểu thức quan hệ

b. biểu thức gán

c. **biểu thức logic**

d. biểu thức số học

Câu 30: Cú pháp của câu lệnh gán là:

a.  $\langle \text{tên biến} \rangle = \langle \text{biểu thức} \rangle;$ b.  $\langle \text{tên biến} \rangle := \langle \text{biểu thức} \rangle;$ c.  $\langle \text{biểu thức} \rangle = \langle \text{tên biến} \rangle;$ d.  $\langle \text{biểu thức} \rangle := \langle \text{tên biến} \rangle;$ 

Câu 31: Biểu thức  $(\text{sqrt}(25) \text{ div } 4)$  có kết quả là mấy:

a. **1**

b. 5

c. 4

d. 8

Câu 32: Biểu thức  $(\text{sqrt}(25) \text{ mod } 4)$  có kết quả là mấy:

a. **1**

b. 5

c. 4

d. 8

Câu 33:  $a := 2 \text{ div } 5 + 1;$

Sau khi thực hiện câu lệnh trên thì a mang giá trị là

A. 3

B. **1**

C. 4

D. 6

Câu 34: Cho một số nguyên n. Biểu thức nào sau đây dùng để kiểm tra n là số nguyên dương, chẵn?

A.  $(n \bmod 2 < 0 \text{ and } (n < 0))$ B.  $n \bmod 2 = 0$ C.  **$(n \bmod 2 = 0) \text{ and } (n > 0)$** D.  $(n \bmod 2 < 0) \text{ and } (n > 0)$ 

Câu 35: Biểu thức  $x \leq 10$  cho kết quả là False khi x bằng

A. 8

B. 9

C. 10

D. **11**

Câu 36: Biểu thức nào sau đây sử dụng hàm chuẩn trong Pascal?

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

Câu 37: Các phép toán quan hệ trong ngôn ngữ lập trình Pascal là...

A.  **$=, >, <, >=, <=, <>$** B.  $=, >, <, >=, <=, \neq$ C.  $=, >, <, \neq$ D.  $=, >, <, >=, <=, \#$ 

Câu 38: Cho biểu thức sau:  $(x \bmod 2 = 0) \text{ and } (x \bmod 3 = 0)$ . Giá trị nào của x để biểu thức đã cho có giá trị **true**

A. **6**

B. 4

C. 7

D. 9

Câu 39: Cho biểu thức  $\text{not}(x < 2)$ . 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 40: Nhập dữ liệu vào từ bàn phím, ta có thủ tục chuẩn sau:

a.  $\text{Writeln}(\langle \text{Danh sách biến vào} \rangle);$ b.  **$\text{Readln}(\langle \text{Danh sách biến vào} \rangle);$** c.  $\text{Writeln}(\langle \text{Danh sách kết quả ra} \rangle);$ d.  $\text{Readln}(\langle \text{Danh sách kết quả ra} \rangle);$ 

Câu 41: Xuất dữ liệu ra màn hình, ta có thủ tục chuẩn sau:

a.  $\text{Writeln}(\langle \text{Danh sách biến vào} \rangle);$ b.  $\text{Readln}(\langle \text{Danh sách biến vào} \rangle);$ c.  **$\text{Writeln}(\langle \text{Danh sách kết quả ra} \rangle);$** d.  $\text{Readln}(\langle \text{Danh sách kết quả ra} \rangle);$ 

Câu 42: Để chạy chương trình Pascal, ta nhấn tổ hợp phím:

a. Alt+F9

b. **Ctrl+F9**

c. Alt+X

d. Alt+F3.

Câu 43: Câu lệnh:  $\text{writeln}('Diện tích hình vuông là: ', s);$  sẽ đưa ra màn hình:

A. Diện tích hình vuông là: s

**C. Diện tích hình vuông là: <giá trị của s>**

**Câu 44:** Xét chương trình sau:

Var a, b: longint;

BEGIN

a:=123456; b:=456;

write (a-b);

END.

Kết quả của chương trình trên là:

A. 123456-456

**B. 123000**

C. 123456456

D. 123456

**Câu 45:** Cho chương trình sau:

Var x, y, T: integer;

Begin

Write('nhap 2 so');

Readln(x, y);

T:=x;

x:=y;

y:=T;

Writeln('Ketqua la:', x, ' ', y);

Readln;

End.

Chương trình trên thực hiện công việc gì?

**A. Nhập vào x, y và đưa ra số hoán đổi của x, y**

B. Nhập vào x, y và đưa ra 2 số đó

C. Nhập vào T và đưa ra x, y

D. Nhập vào x, y và đưa ra T là giá trị của x

**Câu 46:** 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');

**Câu 47:** Để nhập giá trị cho 2 biến a và b ta dùng lệnh?

**A. Readln(a,b);**

B. Write(a,b);

C. Real(a,b);

D. Read('a,b');

**Câu 48:** Cho x là biến thực đã được gán giá trị 12.41235. Để thực hiện lên màn hình nội dung "x=12.41" cần chọn câu lệnh nào sau đây?

**A. Writeln('x=',x:5:2);**

B. Writeln(x);

C. Writeln(x:5);

**Câu 49:** Đoạn chương trình sau:

Begin

Writeln ('Lam quen voi lap trinh PASCAL');

End.

sẽ hiển thị kết quả:

**A. Lam quen voi lap trinh PASCAL**

B. 'Lam quen voi lap trinh PASCAL'

B. Diện tích hình vuông là:

D. Câu lệnh sai.

C. Không chạy được vì có lỗi

D. " *Lam quen voi lap trinh PASCAL*"

**Câu 50:** Giả sử  $a, b, c$  là các biến kiểu *số nguyên*. Lệnh nhập giá trị cho ba biến được viết:  $Readln(a, b); Readln(c);$

Các thao tác nhập ba giá trị 6 3 7 cho ba biến  $a, b, c$  nào dưới đây là đúng?

A. 6 3 7 Enter ;

B. 6 Enter 3 Enter 7 Enter ;

C. 6, 3 Enter 7;

D. 5 Enter 3 7 Enter ;

**Câu 51:**

If (  $x - \sqrt{x + y} > 3$  ) or (  $x \geq y$  ) then  $z := \sqrt{x + y} - x$  else  $z := \sqrt{x} - \text{abs}(y);$

Nếu cho  $x = 10, y = -1$  thì kết quả của  $z$  là:

A. 1

B. 7

C. -7

D. 99

**A. Phần tự luận: (3 điểm)**

**Dạng 1. Viết câu lệnh tính?(1 điểm)**

$$Z = \begin{cases} x + y^2 & \text{Nếu } x < 0, y \geq 0 \\ x\sqrt{x + y} & \text{Nếu } x \geq 0, y < 0 \end{cases}$$

$$Z = \begin{cases} x^4 - 8x & \text{nếu } x < 2 \\ ax + 1 & \text{nếu } x \geq 2 \end{cases}$$

$$E = \begin{cases} x^2 - 3x + 4 & \text{khi } x < 2 \\ 5 & \text{khi } x = 2 \\ 2x + 1 & \text{khi } x > 2 \end{cases}$$

**Dạng 2: Viết chương trình tính chu vi và diện tích một hình bất kỳ.**

**Ví dụ:** Viết chương trình nhập vào từ bàn phím chiều dài 4 cạnh  $a, b, c, d$  và chiều cao  $h$  của hình thang sau đó tính chu vi và diện tích của hình thang và đưa kết quả ra màn hình.

Công thức tính chu vi và diện tích hình thang:  $a, b$  là 2 cạnh đáy,  $c, d$  là 2 cạnh bên.

$$Cv = a + b + c + d \quad S = h \left( \frac{a + b}{2} \right)$$

**Dạng 2: Viết chương trình tính giá trị một biểu thức**

**Ví dụ:** Viết chương trình tính  $P = \frac{2|a^2 + 1|}{ab}$ . In kết quả ra màn hình ( với  $a, b$  là các số nguyên

dương nhập từ bàn phím)

**Dạng 2: Viết chương trình một bài toán bất kỳ (kiểm tra một số chẵn hay lẻ, đổi giờ phút giây, hoán đổi 2 số,...)**

**(Lưu ý: phần tự luận sẽ ra 1 câu dạng 1 (1đ), và 1 câu dạng 2 (2đ))**