**ÔN TẬP TIN 11-HK2**

**01.** **Dấu hiệu để nhận biết tham số hình thức là một tham biến:**

**A.** Được khai báo ở chương trình con **B.** Được khai báo ở chương trình chính

**C.** Có giá trị không thay đổi khi ra khỏi chương trình con. **D.** Có từ khóa VAR ở trước

**02.** **Khẳng định nào sau đây là đúng?**

**A.** Thủ tục và hàm nào cũng phải có tham số hình thức.

**B.** Chỉ có hàm mới có thể có tham số hình thức.

**C.** Cả thủ tục và hàm đều có thể có hoặc không có tham số hình thức.

**D.** Chỉ có thủ tục mới có thể có tham số hình thức

**03.** **Muốn khai báo a, b là tham biến, c là tham trị. Khai báo nào sau đây đúng?**

**A.** **Procedure** thamso(var a: integer; var b: integer; var c: integer );

**B.** **Procedure** thamso(a, b: integer; var c: integer );

**C.** **Procedure** thamso(var a, b: integer; c: integer);

**D.** **Procedure** thamso(a: integer; var b, c: integer);

**04.** **Phần khai báo và mô tả chương trình con được đặt ở vị trí nào trong chương trình?**

**A.** Đặt ngay sau phần khai báo biến của chương trình chính.

**B.** Đặt trong phần thân của chương trình chính.

**C.** Đặt ở cuối chương trình chính.

**D.** Đặt trước từ khóa Program.

**05.** **Để gán một tệp có tên là 'HOCKY2.INP' cho biến tệp f*2*, ta phải gõ lệnh:**

**A.** Assign(f2, HOCKY2.INP); **B.** Assign(‘HOCKY2.INP’, f2);

**C.** Assign(f2, ‘HOCKY2.INP’); **D.** Assign(HOCKY2.INP, f2);

**06. Trong Pascal, để khai báo ba biến tệp văn bản T1, T2, T3 cần sử dụng cách viết nào sau đây?**

**A.** Var T1,T2,T3:text; **B.** Var T1 T2 T3:text;

**C.** Var T1:T2:T3:text; **D.** Var T1; T2;T3:text;

**07. Tham số được khai báo trong phần đầu thủ tục hoặc hàm được gọi là gì?**

**A.** Tham số hình thức **B.** Tham số thực sự **C.** Biến toàn bộ **D.** Biến cục bộ

**08.** **Giả sử biến tệp F1 đã được gắn với tên tệp là ‘VD.DAT’. Dùng thủ tục nào sau đây để mở tệp 'VD.DAT' ra để đọc?**

**A.** Reset(F1); **B.** Reset(‘VD.DAT’);

**C.** Rewrite(‘VD.DAT’); **D.** Rewrite(F1);

**09. Để gán tên tệp cho tên biến tệp ta sử dụng câu lệnh:**

**A.** assign(<tên biến tệp>,<tên tệp>); **B.** assign(<tên tệp>,<tên biến tệp>);

**C.** <tên biến tệp>,<tên tệp>; **D.** <tên tệp>,<tên biến tệp>;

**10. Phần đầu của hàm có cấu trúc như sau: *(Chọn đáp án đúng)***

**A.** **FUNCTION** <*Tên hàm*>[(<*Danh sách tham số*>)]:<*Kiểu dữ liệu*>;

**B.** **FUNCTION** <*Tên hàm*>[(<*Danh sách tham số*>)];

**C.** **FUNCTION** [(<*Danh sách tham số*>)]<*Tên hàm*>;

**D.** **FUNCTION** <*Tên hàm*><*Kiểu dữ liệu*>:[(<*Danh sách tham số*>)];

**11.** **Chương trình con là:**

**A.** Một dãy lệnh mô tả một số thao tác nhất định nhưng không trả về một giá trị qua tên của nó.

**B.** Chương trình được xây dựng từ các chương trình con khác.

**C.** Một dãy lệnh mô tả một số thao tác nhất định và có thể được thực hiện (được gọi) từ nhiều vị trí trong chương trình.

**D.** Một dãy lệnh mô tả một số thao tác nhất định và trả về một giá trị qua tên của nó.

**12. Để khai báo chương trình con là hàm trong Pascal bắt đầu bằng từ khóa:**

**A.** program **B.** procedure **C.** function **D.** funstion

**13.** **Phần nào có thể không có trong một chương trình con?**

**A.** Phần khai báo **B.** Phần đầu **C.** Phải có đủ cả 3 phần **D.** Phần thân

**14.** **Chương trình con gồm có 2 loại là:**

**A.** Thủ tục và biểu thức **B.** Hằng và biến **C.** Biểu thức và hàm **D.** Thủ tục và hàm

**15.** **Câu lệnh dùng thủ tục ghi dữ liệu vào tệp có dạng:**

**A.** Writeln(<biến tệp>); **B.** Writeln(<danh sách kết quả>);

**C.** Writeln(<biến tệp>, <danh sách kết quả>); **D.** Writeln(<danh sách kết quả>,<biến tệp>);

**16.** **Lệnh gán giá trị cho tên hàm nào sau đây đúng?**

**A.** <Tên hàm> := <biểu thức>; **B.** <Biểu thức> = <Tên hàm>;

**C.** <Tên hàm> = <biểu thức>; **D.** <Tên hàm> : <biểu thức>;

**17. Sự khác biệt cơ bản giữa hàm và thủ tục là**

**A.** Thủ tục sẽ trả về một giá trị qua tên của nó còn hàm thì không.

**B.** Xây dựng hàm khó hơn thủ tục.

**C.** Hàm có sử dụng tham số hình thức còn thủ tục thì không.

**D.** Hàm sẽ trả về một giá trị qua tên của nó còn thủ tục thì không.

**18. Số lượng phần tử trong tệp**

**A.** Không được lớn hơn 255. **B.** Phải được khai báo trước.

**C.** Không được lớn hơn 128. **D.** Không bị giới hạn mà chỉ phụ thuộc vào dung lượng đĩa.

**19.** **Thủ tục để đọc dữ liệu từ tệp có dạng:**

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

**C.** Read(<danh sách biến>, <biến tệp>); **D.** Read(<biến tệp>,<danh sách biến>);

**20. Giả sử trên thư mục gốc của đĩa C đã có tệp KQ.TXT, khi ta thực hiện thủ tục sau: Assign(f,'C:\KQ.TXT'); Rewrite(f); thì điều gì sẽ xảy ra:**

**A.** Nội dung trong tệp **KQ.TXT** vẫn còn nguyên

**B.** Nội dung mới sẽ được ghi tiếp theo phía dưới tệp đã có sẵn

**C.** Nội dung trong tệp **KQ.TXT** sẽ bị xoá để chuẩn bị ghi dữ liệu mới

**D.** Nội dung trong tệp **KQ.TXT** sẽ hiện ra trên màn hình

**21.Cho đoạn chương trình sau: (Áp dụng cho các câu 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30)**

Program **Chuong\_trinh**;

Var x, y, S : byte;

Procedure CT(Var a : byte ; b : byte);

Var i : byte;

Begin

i := 5; writeln(x,‘ ’, y);

a:= a + i ;b := b + i ;

S := a+ b ;

Writeln(a,‘ ’, b);

End;

Begin

Write(‘nhap x và y: ’); Readln(x, y);

CT(x,y);

Writeln(x,‘ ’, y, ‘ ’, S); Readln;

End.

**21.** **Trong chương trình trên có tên chương trình là:**

**A.** Chuong\_trinh **B.** Chuong trinh. **C.** CT. **D.** AB.

**22.** **Trong chương trình trên có các tham số hình thức là:**

**A.** a và b. **B.** x và y. **C.** i **D.** a, b, S

**23.** **Trong chương trình trên tên chương trình con là:**

**A.** TD **B.** i **C.** CT **D.** y

**24.** **Trong chương trình trên có các biến cục bộ là:**

**A.** i **B.** a và b **C.** x **D.** y

**25.**  **Trong chương trình trên có các tham số thực sự là:**

**A.** x và y. **B.** a và b. **C.** i **D.** a, b, S.

**26.** **Trong chương trình trên có các biến toàn cục (biến toàn bộ) là:**

**A.** i **B.** a và b **C.** x, y, S **D.** a, b, S

**27.** **Trong chương trình lời gọi chương trình con là:**

**A.** CT(x,y). **B.** CT(x,b). **C.** CT(a,y). **D.** CT(a,b).

**28. Trong chương trình trên có tham biến là:**

**A.** a **B.** b **C.** a và b **D.** Không có

**29. Trong chương trình trên có tham trị là:**

**A.** a **B.** b **C.** a và b **D.** Không có

**30. Xác định lời gọi chương trình con nào sau đây là hợp lệ:**

**A.** CT(2,3) **B.** CT(X,Y) **C.** CT(X+1,2) **D.** CT(3,Y)

**31. Cho S=’Ha Noi Viet Nam’ hàm length(s) cho giá trị bằng:**

A.16 B.15 C. 14 D.13

**32.Thủ tục Insert(‘abc’,’123’,2) sẽ cho xâu kết quả nào sau đây:**

A.a123bc B.1abc23 C.12abc D.ab123

**33.Cho S= ‘abcdefghi’ sau khi thực hiện delete(S,3,4) thì s sẽ là:**

A.S=’abchi’ B.S=’abcdi’ C.S=’abghi’ D.S=’’

**34.Trong các khai báo sau, khai báo nào đúng?**

A.var a:string(30); B. var b:string[30]; C. var a=string(30); D. var b=:string[30];

**35.Với khai báo A:array[1..100] of integer; thì việc truy xuất đến phần tử thứ 9 như sau:**

A. A(9) B. A[9] C.A9 D. A 9

**36.Trong Pascal, đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì?**

**Readln(s);**

**For i:=length(s) downto 1 do write(s[i]);**

A.in ra màn hình xâu S B.in ra màn hình độ dài xâu S

C.in ra màn hình xâu S đảo ngược D.không in ra gì cả

**37. khai báo mảng 1 chiều nào sau đây không hợp lệ?**

1. A: array[0..100] of real; C.A:array[-100..200] of real;
2. A: array[100..50] of integer; D.A: array[-n+1..n+1] of integer;

**38. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal có dòng lệnh: s:= ‘Truong THPT Loc Ninh’;**

**Nếu dùng lệnh delete(s,1,7); sẽ được kết quả là ?**

A. ‘Truong THPT Loc Ninh’ B. ‘THPT Loc Ninh’

C. ‘Loc Ninh’ D. ‘Truong Loc Ninh’

**39. Cho đoạn chương trình sau: S:=’abc123’;**

**k:=length(S);**

**For i:=k downto 1 do write(S[i]);**

**Hãy cho biết kết quả sau khi thực hiện xong chương trình?**

A. 123abc B.cba321 C. cba123 D.321cba

**40. Trong Pascal, xu không quá bao nhiêu kí tự?**

A. 128 kí tư B. 255 kí tự C. 127 kí tự D. 256 kí tự

**41.cho xâu s :=’Ha Noi-Ha Nam’ ;**

**K :=pos(‘a’,s) ; cho biết biến K sẽ cho giá trị nào sau đây ?**

A. 1 B. 2 C. 3 D. 7

**42. Cú pháp biểu diễn cấu trúc rẽ nhánh dạng đủ là:**

A. If <điều kiện> then <câu lệnh> B. If <điều kiện> then <câu lệnh>;

C. If <điều kiện> ; then <câu lệnh> D. If <điều kiện> then <câu lệnh> else <câu lệnh>;

**43. Cho biết màn hình xuất hiện như thế nào với đoạn chương trình sau:**

For i:=1 to 10 do

If i mod 2 = 0 then write(i,’ ‘);

**A.** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 **B.** 1 3 5 7 9 **C.** 2 4 6 8 **D.** 2 4 6 8 10

**44. Cho đoạn chương trình sau:**

**Var x, y : integer ; kq:boolean;**

**Begin**

**X:=3; y:=5;**

**If X > Y then write(X) else write(Y);**

**readln**

**end. Kết quả in ra màn hình là:**

A. X B. 5 C. Y D. 3

**45 .Thủ tục Insert(S1,S2,n) thực hiện công việc gì?**

A. Chèn thêm xâu S2 vào xâu s1 bắt đầu từ vị trí n của S1.

B. Chèn thêm xâu S1 vào xâu S2 bắt đầu từ vị trí n của S2.

C. Chèn thêm xâu S2 vào xâu s1 bắt đầu từ vị trí n của S2.

D. Chèn thêm xâu S2 vào xâu s1 bắt đầu từ vị trí n của S2.

**46. Cho biến xâu Hoten:=’Nguyen Văn Hai’; thì Hoten[7] cho ta kí tự nào?**

A. ‘n’ B. ‘V’ C. ‘ă’ D.‘ ’

**47. Cấu trúc lặp với số lần chưa biết trước:**

A. while <điều kiện> do <câu lệnh>; B. for <điều kiện> do <câu lệnh>;

C. while <câu lệnh> do <điều kiện>; D. while not <điều kiện> do <câu lệnh>;

**48. Cho đoạn chương trình: var A: Array[1..500] of Real;**

**Nhóm lệnh nào sau đây dùng để nhập giá trị cho tất cả các phần tử trong mảng A**

A. For i:=1 to 500 do readln(A[1]); B. For i:=1 to 500 do writeln(A[i]);

B. For i:=1 to 500 do writeln (i); D. For i:=1 to 500 do readln(A[i]);

**49. Cú pháp cấu trúc lặp dạng lùi với số lần biết trước là:**

**A.** For <Biến đếm>:= <Giá trị đầu> Downto <Giá trị cuối> Do <Câu lệnh>;

**B.** For <Biến đếm>:= <Giá trị cuối> Downto <Giá trị đầu> Do <Câu lệnh>;

**C.** For <Biến đếm>:= <Giá trị đầu> To <Giá trị cuối> Do <Câu lệnh>;

**D.** For <Biến đếm>:= <Giá trị cuối> To <Giá trị đầu> Do <Câu lệnh>;

**50. Khai báo biến kiểu xâu có cú pháp như thế nào?**

A). Var *<tên biến>*=string; B). Var: *<tên biến>*:string;

C). Var *<tên biến>*:string; D). Var *<tên biến>*:=string;

**51. Muốn biến T lưu trữ độ dài xâu s ta viết:**

A. s:=copy(T); C. T:=copy(s); B. s:=Length(T); D. T:=length(s);

**52.Xâu rỗng là xâu có độ dài bằng:**

A. 0  B. 1  C. 3  D. 4

**53. Cho đoạn chương trình sau:**

**s := ‘Mua xuan’;**

**write(upcase(s[5]));**

**Kết quả in ra màn hình là:**

1. ‘X’  B. ‘U’  C. ‘A’  D. ‘N

**54. Cho đoạn chương trình sau:**

**s1 := ‘abcde’; s2 := ‘1234’;**

**if length(s1) < length(s2) then writeln(s1) else writeln(s2);**

**Kết quả in ra màn hình là:**

1. ‘1234’  B. ‘abc’  C. ‘1234abc’  D. ‘abc1234’

**55.Trong Pascal để đóng tệp ta dùng thủ tục:**

A.Close(<tên biến tệp>); B.Close(<tên tệp>); C.Stop(<tên biến tệp>); D.Close(<tên tệp>);

**56.Phần thân của thủ tục hoặc hàm được kết thúc bằng từ khóa:**

A. AND; B. END; C. BEGIN D. END.

**57.Hãy chọn phương án ghép đúng:**

Procedure p;

Var n:integer;

Begin

…………

End;

Phạm vi sử dụng của biến n là:

A.Trong toàn bộ chương trình B.Trong nội bộ thủ tục p

C.Trong toàn bộ chương trình nguồn D.Tùy thuộc vào vị trí sử dụng thủ tục p

**58. Nói về cấu trúc của 1 chương trình con, khẳng định nào sau đây không đúng?**

A. phần đầu và phần thân nhất thiết phải có, phần khai báo có thể có hoặc không.

B. Phần khai báo có thể có hoặc không tùy thuộc vào từng chương trình cụ thể.

C.Phần đầu có thể có hoặc không có củng được.

D.Phần đầu nhất thiết phải có để khai báo tên chương trình con.

**59.Sau khi làm việc xong với tệp cần phải đóng tệp vì:**

A. Nếu không đóng tệp thì hệ thống sẽ báo lỗi ;

B. Việc đóng tệp là đặc biệt quan trọng sau khi ghi dữ liệu, khi đó hệ thống mới thực sự hoàn tất việc ghi dữ liệu ra tệp;

C.Nếu không đóng tệp thì tệp đó sẽ bị xóa mất;

D. Tất cả A,B,C đều sai.

**60.Cho xâu S:=’ABcdeABCshfABCsd’. Kết quả của hàm POS(‘ABC’,S);**

A.3 B.6 C.1 D.8

**61. Khẳng định nào sau đây là đúng?**

A. Biến cục bộ là biến được dùng trong chương trình con chứa nó và trong chương trình chính.

B. Biến cục bộ là biến chỉ được dùng trong chương trình con chứa nó.

C. Biến cục bộ là biến chỉ được dùng trong chương trình chính.

D. Biến toàn cục chỉ được sử dụng trong chương trình chính và không được sử dụng trong các chương trình con.

**62. Trong NNLT Pascal, khai báo nào sau đây là đúng khi khai báo tệp văn bản?**

A. Var f: Text; B. Var f: byte; C. Var f = record D Var f: String;

**63. Tham số thực sự được khai báo ở:**

1. Trong lời gọi chương trình con. C Phần khai báo chương trình con.
2. Phần đầu chương trình con. D Phần khai báo chương trình chính.

**64. Cho xâu S1 là ‘Truong THPT Loc Ninh. Kết quả của hàm length(S1) là:**

**A.** 19;

**B.** 20;

**C.** 21;

**D.** 22;

**65.Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, sau khi chương trình thực hiện xong đoạn chương trình sau, giá trị của biến S là ?**

**S := ‘Ha Noi Mua thu’;**

**Delete(S,7,8);**

**Insert(‘Mua thu ’, S, 1);**

**A.** Ha Noi Mua Thu; **B.** Mua Thu Ha Noi Mua Thu; **C.** Mua Thu Ha Noi; **D.** Ha Noi;

**66. Đoạn chương tình sau in ra kết quả nào sau đây?**

**Program Welcome ;**

**Var a : string[10];**

**Begin**

**a := ‘tinhoc11’;**

**writeln(length(a));**

**End.**

**A.** 7; **B.** 8; **C.** 9; **D.** 10;

**67.Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, để in một xâu kí tự ra màn hình theo thứ tự ngược lại của các ký tự trong xâu (vd : abcd thì in ra là dcba), ta viết cách nào sau đây?**

**A.** For i := 1 to length(S) do write(S[i])

**B.** For i := length(S) downto 1 do write(S[i])

**C.** For i := length(S) downto 1 do write(S)

**D.** For i := 1 to length(S) div 2 do write(S[i])

**68.** **Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, khai báo nào trong các khai báo sau là sai khi khai báo xâu kí tự?**

**A.** S : string; **B.** X1 : string[100]; **C.** S : string[256]; **D.** X1 : string[1];

**69.** **Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, xâu kí tự không có kí tự nào gọi là?**

**A.** Xâu không; **B.** Xâu rỗng; **C.** Xâu trắng; **D.** Không phải là xâu kí tự;

**70.** Phát biểu nào sau đây về mảng là không chính xác?

**A.** Chỉ số của mảng không nhất thiết bắt đầu từ 1; **B.** Có thể xây dựng mảng nhiều chiều;

**C.** Xâu kí tự cũng có thể xem như là một loại **D.** Độ dài tối đa của mảng là 255;

**71. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, xâu kí tự là ?**

**A.** Mảng các ký tự;

**B.** Dãy các kí tự trong bảng mã ASCII;

**C.** Tập hợp các chữ cái trong bảng chữ cái tiếng Anh;

**D.** Tập hợp các chữ cái và các chữ số trong bảng chữ cái tiếng Anh;

**72.Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, thủ tục Delete(c, a, b) thực hiện công việc gì trong các việc sau?**

**A.** Xóa trong xâu kí tự c, xóa a kí tự bắt đầu từ vị trí b;

**B.** Xóa trong xâu a, xóa b kí tự từ vị trí c;

**C.** Xóa trong xâu c, xóa b kí tự bắt đầu từ vị trí a;

**D.** Xóa trong xâu b, xóa c kí tự bắt đầu từ vị trí a;

**73.Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, hàm Upcase(ch) cho kết quả là:**

**A.** Chữ cái in hoa tương ứng với **ch** **B.** Xâu **ch** gồm toàn chữ hoa

**C.** Xâu **ch** toàn chữ thường **D.** Biến **ch** thành chữ thường

**74. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, để xóa đi ký tự đầu tiên của xâu ký tự S ta viết :**

**A.** Delete(S,1,1);

**B.** Delete(S,i,1); { i là biến có giá trị bất kỳ }

**C.** Delete(S,length(S),1);

**D.** Delete(S,1,i); { i là biến có giá trị bất kỳ }

**75. Để gắn tệp TIN.TXT cho biến tệp a ta sử dụng câu lệnh**

**A.** TIN.TXT := a **B.** assign (a,'TIN.TXT'); **C.** a := 'TIN.TXT'; **D.** assign ('TIN.TXT',a);

**76. Kiểu dữ liệu trả về của hàm**

A. Kiểu integer. B. Kiểu real C. Kiểu string. D. Cả A, B, C đều đúng.

**77. Dữ liệu kiểu tệp**

A. Sẽ bị mất hết khi tắt máy. B. Sẽ bị mất hết khi tắt điện đột ngột.

C. Không bị mất khi tắt máy hoặc mất điện. D. Cả A, B, C đều sai.

**78. Cho biết kết quả của đoạn chương trình sau:**

*lop:='Lop11L2';*

*delete(lop,2,3);*

*write(lop);*

A*. L1L2* B. *Lop12* C. *Lo1L2* D. Lop

**79. Cho mảng a có 4 phần tử: 3 4 5 6.**

*Lệnh : write(a[1]) in gì ra màn hình:*

A. a[1] B. 3 C. 4 D. 3 4 5 6

**80. Dữ liệu kiểu tệp:**

A. Được lưu trữ trên Ram B. Được lưu trữ trên Rom

C. Chỉ được lưu trữ trên đĩa cứng D. Được lưu trữ trên bộ nhớ ngoài.