

ĐỀ CƯƠNG ÔN TIN HỌC LỚP 11 HỌC KÌ 1

1. Phần nào nhất thiết phải có trong chương trình

Tên chương trình

Phần Khai báo

Phần thân chương trình

Cả ba phần trên

2. Tên chương trình nào dưới đây là đúng

Program;

Progam BaiTap;

Program BaiTap;

ProgramBaiTap;

3. Những thành phần nào khi sử dụng phải khai báo

Thư viện

Hằng

Biến

Cả ba thành phần trên

4. Để khai báo sử dụng thư viện phải dùng từ khóa nào?

Var

Uses

Const

Type

5. Để khai báo sử dụng hằng phải dùng từ khóa nào?

Var

Uses

Const

Type

6. Để khai báo sử dụng biến phải dùng từ khóa nào?

Var

Uses

Const

Type

7. Thân chương trình được giới hạn bởi cặp từ khóa

Begin...End;

Begin...End.

Start...Finish.

Start...Finish;

8. Chỉ ra kiểu dữ liệu viết sai trong TP

Integer

Read

Char

Extended

9. Chỉ ra kiểu dữ liệu viết sai trong TP

Interger

Byte

World

Longint

10. Chỉ ra kiểu dữ liệu viết sai trong TP

Integer

Real

Chr

Extended

11. Chỉ ra kiểu dữ liệu viết sai trong TP

Integer

Read

Char

Extende

12. Chỉ ra kiểu dữ liệu viết sai trong TP

Integer

Read

Char

Boolean

13. Chỉ ra kiểu dữ liệu viết sai trong TP

Integer

Read

Char

Sigle

14. Chỉ ra kiểu dữ liệu viết sai trong TP

Interger

Duble

Char

Extended

15. Chỉ ra kiểu dữ liệu viết sai trong TP

Double

Extended

Compile

Comp

16. Chỉ ra kiểu dữ liệu viết sai trong TP

Integer

Read

Chr

Boolean

17. Chỉ ra kiểu dữ liệu viết sai trong TP

Integer

Single

Char

Login

18. Chỉ ra kiểu dữ liệu viết sai trong TP

Integer

Byte

World

Longint

19. Chỉ ra kiểu dữ liệu viết sai trong TP

Real

Double

Extende

Comp

20. Chỉ ra kiểu dữ liệu viết sai trong TP

Real

Double

Compile

Extended

21. Biến kiểu Byte có giá trị trong phạm vi

0..255

0..128

-32768..32787

0..32787

22. Biến kiểu Integer có giá trị trong phạm vi

0..255

-32768..32787

$0..2^{16}-1$ (65535)

$2^{31}-1..2^{31}-1$

23. Biến kiểu Word có giá trị trong phạm vi

0..255

-32768..32787

$0..2^{16}-1$ (65535)

$-2^{31}..2^{31}-1$ (-2147483648.. 2147483647)

24. Biến kiểu longint có giá trị trong phạm vi

0..255

-32768..32787

$0..2^{16}-1$ (65535)

$2^{31}-1..2^{31}-1$ (-2147483648.. 2147483647)

25. Biến kiểu Real có giá trị trong phạm vi

1.5e-45..3.4e38

2.9e-39..1.7e38

5.0e-234..1.7e308

-9.2e18..9.2e18

26. Biến kiểu Single có giá trị trong phạm vi

1.5e-45..3.4e38

2.9e-39..1.7e38

5.0e-234..1.7e308

-9.2e18..9.2e18

27. Biến kiểu Double có giá trị trong phạm vi

1.5e-45..3.4e38

2.9e-39..1.7e38

5.0e-234..1.7e308

-9.2e18..9.2e18

28. Biến kiểu Comp có giá trị trong phạm vi

1.5e-45..3.4e38

2.9e-39..1.7e38

5.0e-234..1.7e308

-9.2e18..9.2e18

29. Biến kiểu Char có thể lưu giữ được

1 ký tự chữ cái

1 ký tự chữ số

1 ký tự đặc biệt trong bảng mã ASCII

1 chuỗi ký tự

30. Để lưu giữ một biến kiểu Char máy tính cần dành bộ nhớ ra

1 byte

2 byte

4 byte

6 byte

31. Khi khai báo một biến kiểu Boolean, giá trị có thể lưu giữ là

Số nguyên

Số thực

True

False

32. Trong các kiểu dữ liệu sau kiểu nào là kiểu đếm được

Số nguyên

Số thực

Ký tự

Logic

33. Các kiểu dữ liệu: Byte, Integer, Word, Longint gọi chung là

Số nguyên

Số thực

Ký tự

Logic

34. Các kiểu dữ liệu: Real, Single, Double, Extended, Comp gọi chung là

Số nguyên

Số thực

Ký tự

Logic

34. Để tính diện tích S của hình vuông cạnh a với giá trị nằm trong phạm vi 100.. 200, lựa chọn kiểu biến nào là phù hợp và tốn ít bộ nhớ nhất ?

Integer

Real

Word

Longint

35. Có biểu thức $x := -b/a$. Hãy chọn kiểu dữ liệu phù hợp với biến x ?

Integer

Real

Char

Boolean

36. Biến x có thể nhận các giá trị 5, 10, 15, 20. Hãy chọn kiểu dữ liệu phù hợp với biến x ?

Integer

Real

Word

Longint

37. Biến x có thể nhận các giá trị 0.1; 0.2; 0.3; 0.4; 0; 5. Hãy chọn kiểu dữ liệu biến x có thể nhận?

Integer

Real

Word

Comp

1. Khi viết một chương trình, nếu muốn tất cả các câu lệnh được thực hiện, ta dùng cấu trúc nào sau đây:

Tuần tự

Rẽ nhánh

Lặp

Nhảy đến

2. Để thay đổi thứ tự thực hiện các câu lệnh trong chương trình ta dùng cấu trúc lệnh nào

Tuần tự

Rẽ nhánh

Lặp

Nhảy đến

3. Đây là dạng lệnh rẽ nhánh

Thiếu

Đủ

Ghép

Cả ba

4. Câu lệnh trong đoạn chương trình: IF <biểu thức điều kiện> Then <câu lệnh>

Luôn thực hiện

Thực hiện khi biểu thức điều kiện đúng

Thực hiện khi biểu thức điều kiện sai

Cả ba lựa chọn trên đều sai

5. Đoạn chương trình: IF <biểu thức điều kiện> Then <câu lệnh1> Else <Câu lệnh2>

Thực hiện câu lệnh 1 khi biểu thức điều kiện đúng

Thực hiện câu lệnh 1 khi biểu thức điều kiện sai

Thực hiện câu lệnh 2 khi biểu thức điều kiện đúng

Thực hiện câu lệnh 2 khi biểu thức điều kiện sai

6. Khi biểu thức điều kiện đúng, câu lệnh IF <biểu thức điều kiện> Then <câu lệnh1> Else <Câu lệnh2> sẽ thực hiện

Câu lệnh 1

Câu lệnh 2

Thực hiện câu lệnh 1 trước rồi đến câu lệnh 2

Thực hiện câu lệnh 2 trước rồi đến câu lệnh 1

7. Khi biểu thức điều kiện sai, câu lệnh IF <biểu thức điều kiện> Then <câu lệnh1> Else <Câu lệnh2> sẽ thực hiện

Câu lệnh 1

Câu lệnh 2

Thực hiện câu lệnh 1 trước rồi đến câu lệnh 2

Thực hiện câu lệnh 2 trước rồi đến câu lệnh 1

8. Cho a:=3; b:=5. Câu lệnh IF a>b Then a:=4 Else b:=1. Sau khi thực hiện đoạn chương trình trên đáp án nào đúng

a=3

a=4

b=5

b=1

9. Cho a:=3; b:=2. Câu lệnh IF a>b Then a:=4 Else b:=1. Sau khi thực hiện đoạn chương trình trên đáp án nào đúng

a=3

a=4

b=2

b=1

10. Đoạn chương trình: $Max:=a$; IF $b>Max$ Then $Max:=b$. Hãy cho biết đoạn chương trình trên dùng để:

Tính giá trị a

Tính giá trị b

Tim giá trị lớn nhất trong 2 số a và b

Cả ba lựa chọn trên

11. Đoạn chương trình: IF $b>a$ Then $Max:=b$ Else $Max:=a$. Hãy cho biết đoạn chương trình trên dùng để:

Tính giá trị a

Tính giá trị b

Tim giá trị lớn nhất trong 2 số a và b

Cả ba lựa chọn trên

12. Nên dùng câu lệnh rẽ nhánh dạng đủ khi phải lựa chọn một khả năng thỏa mãn trong

Một khả năng

Một trong hai khả năng

Một trong nhiều khả năng

Cả ba trường hợp trên

13. Nên dùng câu lệnh rẽ nhánh dạng thiếu khi phải lựa chọn một khả năng thỏa mãn trong

Một khả năng

Một trong hai khả năng

Một trong nhiều khả năng

Cả ba trường hợp trên

14. Câu lệnh IF lồng nhau được sử dụng khi phải lựa chọn một khả năng thỏa mãn trong

Một khả năng

Một trong hai khả năng

Một trong nhiều khả năng

Cả ba trường hợp trên

15. Câu lệnh ghép được sử dụng khi

Cần nhiều lệnh đơn thực hiện một công việc

Ghép nhiều câu lệnh thành một câu lệnh

Tác động của câu lệnh trước đó đến nhiều câu lệnh

Cả ba trường hợp trên

16. Vòng lặp có số lần lặp biết trước là:

For ...to...do...

For ...downto...do...

While...do...

Repeat...Until...

17. Vòng lặp có số lần lặp không biết trước là:

For ...to...do...

For ...downto...do...

While...do...

Repeat...Until...

18. Vòng lặp kiểm tra điều kiện trước khi thực hiện công việc là:

For ...to...do...

For ...downto...do...

While...do...

Repeat...Until...

19. Vòng lặp kiểm tra điều kiện sau khi thực hiện công việc là:

For ...to...do...

For ...downto...do...

While...do...

Repeat...Until...

20. Lặp vô tận (không kết thúc được) có thể xảy ra với vòng lặp

For ...to...do...

For ...downto...do...

While...do...

Repeat...Until...

21. Vòng lặp luôn thực hiện, ít nhất một lần là

For ...to...do...

For ...downto...do...

While...do...

Repeat...Until...

22. Biến đếm của vòng lặp với số lần lặp biến trước phải có kiểu

Số nguyên

Số thực

Ký tự

Logic

23. Không dùng được biến đếm của loại vòng lặp nào trong câu lệnh tiếp theo:

For ...to...do...

For ...downto...do...

While...do...

Repeat...Until...

24. Vòng lặp nào có biến đếm tự động tăng lên một đơn vị sau một lần thực hiện câu lệnh

For ...to...do...

For ...downto...do...

While...do...

Repeat...Until...

25. Vòng lặp nào có biến đếm tự động giảm đi một đơn vị sau một lần thực hiện câu lệnh

For ...to...do...

For ...downto...do...

While...do...

Repeat...Until...

26. In ra kết quả nào sau khi thực hiện đoạn chương trình sau: For i:=1 to 10 Write(i);

1

10

11

không xác định

27. Với i là kiểu dữ liệu char. Đoạn chương trình sau in ra kết quả nào?: For i:='a' to 'z' write(i);

Chữ cái a

Chữ cái z

Bảng chữ cái a..z

Cả ba lựa chọn đều sai

28. Với i là kiểu dữ liệu Integer. Đoạn chương trình sau in ra kết quả nào?: For i:=1 to 5 write(i);

iiii

5i

12345

54321

29. Với i là kiểu dữ liệu Integer. Đoạn chương trình sau in ra kết quả nào?: For i:=5 downto 1 write(i);

iiii

5i

12345

54321

30. Xét điều kiện trước, đúng thì làm là chỉ vòng lặp

For ...to...do...

For ...downto...do...

While...do...

Repeat...Until...

31. Điều kiện lặp xét sau, đúng thì dừng là chỉ vòng lặp

For ...to...do...

For ...downto...do...

While...do...

Repeat...Until...

32. Vòng lặp nào không cần cặp từ khóa Begin...End;

For ...to...do...

For ...downto...do...

While...do...

Repeat...Until...

33. Cho biết câu lệnh sau sai ở đâu? IF DTB>5 then Write('Đỗ'); Else Write('Trượt');

Đồng thời viết cả giá trị Đỗ, trượt

Chưa biết giá trị của DTB

Có hai dấu chấm phẩy (;) trong một câu lệnh

Thừa dấu chấm phẩy (;) trước từ khóa Else

34. Vòng lặp nào có thể không thực hiện bất cứ lệnh nào trong thân vòng lặp

For ...to...do...

For ...downto...do...

While...do...

Repeat...Until...