

PHÒNG GD & ĐT BÌNH SƠN TRƯỜNG THCS BÌNH CHÂU Họ và tên:..... Lớp:.....	KIỂM TRA HỌC KÌ I. Môn: TIN Lớp 8. Năm học: 2016 - 2017 Phần Trắc nghiệm (3,0 điểm) Thời gia: 15 phút	Điểm:

PHẦN I: Em hãy khoanh tròn câu trả lời đúng nhất trong các câu hỏi sau, mỗi câu 0.25 điểm:(2.0 điểm)

Câu 1: Thiết bị nào dưới đây được dùng để ra lệnh cho máy tính?

- A. Máy in B. Loa C. Màn hình D. Bàn phím

Câu 2: Trong các tên sau đây, tên nào là hợp lệ trong ngôn ngữ Pascal?

- A. 8a B. tamgiac C. program D. bai tap

Câu 3: Từ nào dưới đây không phải là “từ khóa” của chương trình?

- A. Uses B. Program C. Begin D. Computer

Câu 4: Kết quả của phép toán $68 \text{ div } 5 \text{ mod } 4 + 1$ là bao nhiêu?

- A. 7 B. 5 C. 2 D. 3

Câu 5: Nếu cho $x = 10$, giá trị của x là bao nhiêu sau câu lệnh: *if $x > 5$ then $x := x + 5$;*?

- A. 15; B. 10 C. 5 D. 20

Câu 6: Trong ngôn ngữ lập trình Pasa, câu lệnh gán nào sau đây đúng?

- A. $x := \text{real}$ B. $y = a + b$ C. $I = 4$ D. $z := 3$

Câu 7: Quá trình giải bài toán trên máy tính gồm có bao nhiêu bước?

- A. 2 B. 3 C. 4 D. 5

Câu 8: Trong Pascal, câu lệnh điều kiện nào sau đây được viết đúng?

- A. *if $x := 6$ then $a = b$;* B. *if $x > 5$; then $a := b$;*
 C. *if $x > 5$ then $a := b$; $m := n$;* D. *if $x > 5$; then $a := b$; else $m := n$;*

PHẦN II: Hãy đánh dấu x vào ô ở cột mà em chọn: (1 điểm)

Câu 9: Cho chương trình viết trong Pascal:

```

Program Hinh_Tron;
    Var ban_kinh, chu_vi, dien_tich: real;
    Const Pi = 3.14;
Begin
    Writeln ('Cho biet ban kinh: ');    readln (ban_kinh);
    chu_vi:= 2*Pi*ban_kinh;
    dien_tich:=Pi*ban_kinh*ban_kinh;
    Writeln ('C = ', chu_vi, 'S = ', dien_tich);
    readln;
End.
    
```

Hãy phân biệt Từ khóa, tên, hằng, biến trong chương trình trên và đánh dấu X vào bảng sau:

	Hằng	Biến	Từ khoá	Tên
a. Pi				
b. Hinh_Tron				
c. Const				
d. chu_vi				

ĐÁP ÁN VÀ BIỂU ĐIỂM

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM: (3 điểm – Mỗi câu đúng 0,25 điểm)

PHẦN I: (2 điểm – Mỗi câu đúng 0,25 điểm)

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8
Đáp án	D	B	D	C	A	D	B	C

PHẦN II: (1 điểm – Mỗi câu đúng 0,25 điểm)

	Hằng	Biến	Từ khoá	Tên
a. Pi	X			
b. Hình Tron				X
c. Const			X	
d. Chu_vì		X		

II. PHẦN TỰ LUẬN: (7 điểm)

CÂU	ĐÁP ÁN	ĐIỂM
Câu 1 (1 điểm)	- Biến được dùng để lưu trữ dữ liệu và dữ liệu do biến lưu trữ có thể thay đổi trong khi thực hiện chương trình.	0,25
	- Hằng là đại lượng có giá trị không thay đổi trong suốt quá trình thực hiện chương trình.	0,25
	VD: Khai báo biến Var m,n: integer; S, Dientich: real; Thong_bao: string; VD: Khai báo hằng: Const c:=3;	0,25
Câu 2 (3 điểm)	1. a. 3	0,5
	b. 19	0,5
	2. a.	0,5
	$((a*a+b)*(a*a+b)*(1+c)*(1+c)*(1+c))/3$	0,5
	b. $x*x/(3+y)+6$	0,5
3. a. $\frac{a^3}{(2b+c)^2}$	0,5	

	b. $1 + \frac{1}{x^2} + \frac{1}{y^2} + \frac{1}{z^2}$	
Câu 3 (1 điểm)	a . INPUT: a>0; b>0 OUTPUT: USC của hai số a và b b. INPUT: 3 số a, b, c OUTPUT: Số lớn nhất trong 3 số a,b,c.	0,25 0,25 0,25 0,25
Câu 4 (2 điểm)	Program CTDT; Uses crt;	0,25
	Begin Writeln('Rat vui khi duoc lam quen voi cac ban!'); Writeln('Day la baikiem tra hoc ki 1 mon Tin hoc lop 8!'); Writeln('Chuong trinh Turbo Pascal rat la hay!');	0,5 0,5 0,5
	Readln; End.	0,25

MA TRẬN ĐỀ THI HỌC KÌ I - TIN HỌC 8

Tên chủ đề	Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Tổng
	TN	TL	TN	TL	TN	TL	
1: Máy tính và chương trình máy tính	- Biết con người chỉ dẫn cho máy tính thực hiện công việc qua các lệnh						
<i>Số câu</i>	<i>1 (Câu 7)</i>						<i>1</i>
<i>Số điểm</i>	<i>0,25đ</i>						<i>0,25đ</i>
<i>Tỉ lệ</i>	<i>2.5%</i>						<i>2.5%</i>
2: Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình	- Biết ngôn ngữ lập trình có tập hợp các từ khóa dành riêng cho mục đích sử dụng nhất định. - Biết tên trong ngôn ngữ lập trình do người dùng tự đặt phải tuân thủ các quy tắc của ngôn ngữ lập trình.		- Phân biệt được từ khóa và tên trong chương trình.				
<i>Số câu</i>	<i>2 (câu 2, 3)</i>		<i>1 câu 9 (b,c)</i>				<i>3</i>
<i>Số điểm</i>	<i>0.5đ</i>		<i>0.5đ</i>				<i>1.0đ</i>
<i>Tỉ lệ</i>	<i>5%</i>		<i>5%</i>				<i>10%</i>
3: Chương trình máy tính	-Biết tên kiểu, phạm vi giá trị của	- Biết được kí hiệu của phép tính.	-Hiểu phép toán chia lấy phần nguyên,		- Vận dụng phép toán chia lấy	-Vận dụng viết được biểu thức toán	

và dữ liệu	các kiểu dữ liệu cơ bản.		chia lấy phần dư.		phần nguyên, chia lấy phần dư để tính toán.	học sang biểu diễn trong Pascal và Pascal qua biểu thức toán học.	
<i>Số câu</i>		<i>2(Câu 1.a,b)</i>	<i>1(Câu 4)</i>		<i>1(Câu 5)</i>	<i>4(Câu 2.a,b và 3.a,b)</i>	8
<i>Số điểm</i>		<i>1đ</i>	<i>0,25đ</i>		<i>0,25đ</i>	<i>2đ</i>	3.5đ
<i>Tỉ lệ</i>		<i>10%</i>	<i>2.5%</i>		<i>2.5%</i>	<i>20%</i>	35%
4: Sử dụng biến trong chương trình			- Hiểu được trình tự lệnh gán giá trị cho biến, cho hằng. - Phân biệt được biến và hằng trong chương trình.	- Phân biệt được biến và hằng trong chương trình.		- Vận dụng được ngôn ngữ lập trình đơn giản. Thực hiện việc nhập, dịch kiểm tra và chạy chương trình.	
<i>Số câu</i>			<i>2 (Câu 6,Câu 9 (a,d))</i>	<i>1 (Câu 1)</i>		<i>1 (Câu 4)</i>	4
<i>Số điểm</i>			<i>0.75đ</i>	<i>1đ</i>		<i>2đ</i>	3.75đ
<i>Tỉ lệ</i>			<i>7.5%</i>	<i>10%</i>		<i>20%</i>	37.5%
5: Từ bài toán đến chương trình	Biết quá trình giải bài toán trên máy tính gồm 3 bước.			- Hiểu được việc xác định Input và Output của bài toán.			
<i>Số câu</i>	<i>1 (Câu 7)</i>			<i>2 (Câu 3a,b)</i>			3
<i>Số điểm</i>	<i>0,25đ</i>			<i>1đ</i>			1.25đ
<i>Tỉ lệ</i>	<i>2.5%</i>			<i>10%</i>			12.5%
6: Câu			Hiểu cú				

lệnh điều kiện			pháp, hoạt động của các câu lệnh điều kiện.				
<i>Số câu</i>			<i>1(Câu 8)</i>				<i>1</i>
<i>Số điểm</i>			<i>0,25đ</i>				<i>0.25đ</i>
<i>Tỉ lệ</i>			<i>5%</i>				<i>2.5%</i>
<i>Tổng số câu</i>	<i>6</i>		<i>8</i>		<i>6</i>		<i>20</i>
<i>Tổng điểm</i>		<i>2đ</i>		<i>3.75đ</i>		<i>4.25đ</i>	<i>10đ</i>
<i>Tỉ lệ</i>	<i>20%</i>		<i>37.5%</i>		<i>42.5%</i>		<i>100%</i>