**ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP KIỂM TRA GIỮA HỌC KÌ I**

**MÔN TIN 11**

**( Năm học 2021 – 2022 )**

***I. Yêu cầu về kiến thức và kĩ năng:***

Học sinh nhận biết và thông hiểu các khái niệm cơ bản về kiến thức lập trình. Viết được các biểu thức số học và logic với các phép toán thông dụng; biết khai báo biến với các kiểu dữ liệu đơn giản và viết được chương trình đơn giản với các thủ tục vào/ra chuẩn.

***II. Ma trận đề:***

**Phần 1: Trắc nghiệm 20 câu ( 8,0 điểm)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nội dung kiến thức** | **Mức độ nhận thức** | | | **Tổng** | |
| **Nhận biết** | **Thông hiểu** | **Vận dụng** | **Số câu hỏi** | **Điểm** |
| §1,2.Một số khái niệm cơ sở trong ngôn ngữ lập trình | 1 | 1 | 1 | **3** | 1.2 |
| §3.Cấu trúc chương trình | 1 | 1 |  | **2** | 0.8 |
| §4.Một số kiểu dữ liệu chuẩn | 1 | 1 |  | **2** | 0.8 |
| §5.Khai báo biến | 1 | 1 | 2 | **4** | 1.6 |
| §6.Phép toán, biểu thức, lệnh gán | 1 |  | 2 | **3** | 1.2 |
| §7.Tổ chức vào/ra đơn giản | 1 |  | 2 | **3** | 1.2 |
| §8.Dịch, thực hiện và hiệu chỉnh chương trình | 1 | 1 | 1 | **3** | 1.2 |
| **Tổng câu hỏi** | **7** | **5** | **8** | **20** |  |
| **Tổng điểm** | **2.8** | **2.0** | **3.2** | **8.0** |  |

**Phần 2: Tự luận ( 2,0 điểm) – 1 câu**

Viết chương trình nhập từ bàn phím 2 (hoặc 3) biến số kiểu Nguyên (Thực). Tính và đưa ra màn hình một biểu thức số học có liên quan đến các biến đó.

**Ví dụ:** Tính diện tích, chu vi các hình với dữ liệu vào là các kích thước.

Tính bình phương, căn bậc hai của tổng, hiệu, tích, thương của 2 (hoặc 3) số.

**Một số câu hỏi trắc nghiệm thao khảo**: (ra tương tự hoặc đổi số để có thêm nhiều phương án xáo đề)

**Câu 1:** Trường hợp nào sau đây không phải là lệnh gán trong Pascal:

**A.** a:= 10; **B.** a+b:= 1000; **C.** cd:= 50; **D.** a:= a\*2;

**Câu 2:** Cho khai báo biến sau đây (trong Pascal): Var m, n: integer; x, y: real;

Lệnh gán nào sau đây là sai:

**A.** m:= - 4; **B.** n:= 3.5; **C.** x:= 6; **D.** y:=10.5;

**Câu 3:** Biểu thức x2 + y2 ≤ R2 được biểu diễn trong pascal là:

**A.** x\*x + y\*y <=R\*R; **B.** sqr(x) + sqr(y) <sqr(R);

**C.** sqrt(x) + sqrt(y) <=sqrt(R); **D.** Cả A và C đều đúng;

**Câu 4:** Để chạy chương trình ta nhấn tổ hợp phím:

**A.** Alt + F9; **B.** F9; **C.** Ctrl + F9; **D.** Alt + F3;

**Câu 5:** Trong các phép toán sau, đâu là phép toán quan hệ trong Pascal:

+ ,- ,\* ,/ **B.** And, Or, Not **C.** <, <=, >, >=, =, <> **D.** Tất cả đều sai

**Câu 6:** Cho đoạn chương trình:

Var a,b: integer;

Begin

Writeln(‘Nhap a va b: ’); readln(a, b); a:= sqr(b); b:=sqrt(a);

Writeln(‘Gia tri moi cua a= ’,a,‘ cua b= ’,b);

Readln; End.

Chạy chương trình trên giá trị của a và b sẽ:

**A.** a = b2, b : giữ nguyên; **B.** a : giữ nguyên, b = a2;

**C.** a = b; **D.** Không tính được.

**Câu 7:** Biểu thức logic ( N mod 4 = 0) or (N mod 6 = 0) dùng để kiểm tra điều kiện gì:

**A.** N chia hết cho 4 và 6 **B.** N không chia hết cho 4 và 6

**C.** N chia hết cho 4 hoặc 6 **D.** N không chia hết cho 4 hoặc 6

**Câu 8:** Cho đoạn chương trình:

Var x,y: integer;

Begin

Writeln(‘Nhap x va y: ’); readln(x, y); x:= x+y; y:= x-y; x:= x-y;

Writeln(‘Gia tri moi cua x= ’,x,‘ cua y= ’,y);

Readln; End.

Chạy chương trình trên giá trị của x và y sẽ:

**A.** Giữ nguyên; **B.** Hoán đổi giá trị cho nhau;

**C.** x = y; **D.** Không tính được.

**Câu 9:** Chương trình viết bằng ngôn ngữ bậc cao không có đặc điểm nào trong các đặc điểm sau:

**A.** Không phụ thuôc vào loại máy, chương trình có thể thực hiện trên nhiều loại máy;

**B.** Ngắn gọn, dễ hiểu, dễ hiệu chỉnh và nâng cấp;

**C.** Kiểu dữ liệu và cách tổ chức dữ liệu đa dạng, thuận tiện cho mô tả thuật toán;

**D.**Máy tính có thể hiểu và thực hiện trực tiếp chương trình này.

**Câu 10:** Chương trình dịch là:

Chương trình dịch ngôn ngữ tự nhiên ra ngôn ngữ máy;

Chương trình dịch ngôn ngữ máy ra ngôn ngữ tự nhiên;

Chương trình có chức năng chuyển đổi chương trình được viết bằng ngôn ngữ lập trình bậc cao thành chương trình thực hiện được trên máy tính cụ thể;

Chương trình có chức năng chuyển đổi chương trình được viết bằng ngôn ngữ máy thành ngôn ngữ bậc cao.

**Câu 11:** Chương trình dịch không có khả năng nào trong các khả năng sau?

**A.**  Tạo được chương trình đích. **B.** Phát hiện được lỗi ngữ nghĩa.

**C.** Phát hiện được lỗi cú pháp. **D.** Thông báo lỗi cú pháp.

**Câu 12:** Tên nào sai trong các tên sau?

**A.** \_tuoi **C.**3noisinh

**B.** namsinh **D.** ngoc\_anh

**Câu 13:** Trong những biểu thức dưới đây, biểu diễn nào là từ khóa trong Pascal?

**A.** Real **B.** ‘end’ **C.** sqrt **D.** Var

**Câu 14:** Chương trình Begin Writeln ('Chao cac ban') ; End. sẽ đưa ra màn hình câu:

**A.** "Chao cac ban " **B.** Chao cac ban

**C.** 'Chao cac ban ' **D.** Không thực hiện được vì có lỗi!

**Câu 15:** Cho x và y là các biến đã khai báo kiểu thực, câu lệnh nào sau đây là đúng trong Pascal?

**A.** Readln(x,5); **B.** Readln( ‘ x= ‘ , x);

**C.** Readln(x:5:2); **D.** Readln(x,y);

**Câu 16:** Để gán 2 vào cho biến x, ta viết:

**A.** x:= 2; **B.** x= 2; **C.** x: 2; **D.** x =: 2;

**Câu 17:** Để chạy chương trình ta dùng phím:

**A.** F9 **B.** Ctrl+F9 **C.** Alt+X **D.** Shift+F9

**Câu 18:** Cho khai báo biến sau đây (trong Pascal):

Var m, n: integer;

x, y: real;

Lệnh gán nào sau đây là sai:

**A.** m:= - 4; **B.** n:= 3.5;

**C.** y:=10.5; **D.**x:= 6;

**Câu 19:** Trường hợp nào sau đây không phải là lệnh gán trong Pascal:

**A.** a:= 10; **B.** a+b:= 1000; **C.** a:= a\*2; **D.** cd:= 50;

**Câu 20:** Từ khóa CONST dùng để:

Khai báo thư viện

Khai báo biến

Khai báo tên chương trình

Khai báo hằng

**Câu 21:** Phần thân chương trình của NNLT Pascal được mở đầu và kết thúc bằng cặp kí hiệu nào?

**A.**{ } **B.** Begin End **C.** Start End. **D.** Begin End.

**Câu 22:** Giả sử x là biến kiểu integer, phép gán nào sau đây là đúng:

**A.** x:=200000; **B.** x:=- 123; **C.** x:=a/b; **D.** x:=pi;

**Câu 23:** Cú pháp của thủ tục đưa dữ liệu ra màn hình:

**A.** Writeln(<Danh sách kết quả ra>); **C.** Writeln(<Danh sách biến vào>);

**B.** Writeln <Danh sách kết quả ra>; **D.** Readln(<Danh sách biến vào>);

**Câu 24:** Để nhập giá trị cho hai biến a và b ta dùng lệnh:

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

**Câu 25:** Biến X có thể nhận giá trị: 0; 1; 3; 5; 7; 9 và biến Y có thể nhận các giá trị 0.5; 1.5; 2.5; 3.5; 4.5. Khai báo biến nào sau đây là đúng?

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

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

**Câu 26:** Câu lệnh writeln; có tác dụng

**A.** Xuống dòng **B.** Hiện một xâu ký tự **C.** Dừng chương trình **D.** Xoá màn hình

**Câu 27:** Khai báo nào là đúng

**A.** var a,b: Real; **B.** var x,y ;Byte **C.** var st: chars; **D.** var n:Interger;

**Câu 28:** Kiểu dữ liệu nào sau đây chỉ nhận giá trí đúng hoặc sai

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

**Câu 29:** Đại lượng mà giá trị của không thay đổi trong quá trình thực hiện ch¬ương trình gọi là

**A.** Chú thích **B.** Hằng **C.** Từ khoá **D.** Biến

**Câu 30:** Để chạy chương trình Pascal ta sử dụng

**A.** Ctrl+F9 **B.** F9 **C.** Alt+F9 **D.** F2