**BÀI TẬP ÔN TẬP HỌC KÌ 2**

**[MÔN TIN HỌC LỚP 11](https://thuvienhoclieu.com/tai-lieu-tin-hoc/tin-hoc-lop-11/)**

**I. LÝ THUYẾT:**

**CHƯƠNG IV. KIỂU DỮ LIỆU CÓ CẤU TRÚC**

**Kiểu mảng**

❖Khái niệm mảng:

- Mảng một chiều là dãy hữu hạn các phần tử cùng kiểu.

- Mảng được đặt tên và mỗi phần tử của nó có một chỉ số.

- Để mô tả màng một chiều cần xác định kiểu của các phần tử và cách đánh số các phần tử của nó (mỗi phần tử của nó có một chỉ số).

❖ Khai báo

Cách 1: Khai báo trực tiếp

Var <tên biến mảng>:array [kiểu chỉ số] of <kiểu phần tử>;

Cách 2: Khai báo gián

Type <tên kiểu mảng>= array [kiêu chỉ số] of <kiếu phần tử>;

Var <tên biến mảng>:<tên kiểu mảng>;

❖ Tham chiếu:

Tham chiếu tới phần tử của mảng một chiều được xác định bởi tên mảng cùng với chỉ số, được viết trong cặp dấu ngoặc [ và ].

❖Vận dụng để viết chương trình đơn giản

**Kiểu xâu**

❖Khái niệm

- Xâu: Là một dãy kí tự trong bảng mã ASCII. Mỗi kí tự được gọi là một phần tử của xâu.

 - Số lượng kí tự trong xâu được gọi là độ dài của xâu .

 - Xâu có độ dài bằng 0 gọi là xâu rỗng.

❖ Khai báo

Var<tên biến>:string[độ dài lớn nhất của xâu];

Hoặc Var <tên biến>:string;

❖ Các thao tác xử lí xâu:

- Ghép xâu: +

- So sánh: <, >, <>, =

❖ Hàm, thủ tục trên xâu:

- Hàm copy(S, vt, N)

Ý nghĩa: Tạo xâu gồm N kí tự liên tiếp bắt đầu từ vị trí vt của xâu S.

- Hàm length(S)

Ý nghĩa: Cho giá trị độ dài xâu S.

- Hàm pos(s1, s2)

Ý nghĩa: Cho vị trí xuất hiện đầu tiên của xâu s1 trong xâu s2.

- Hàm upcase(ch):

Ý nghĩa: Giới thiệu ý nghĩa của hàm upcase và cách sử dụng.

- Thủ tục Delete(S,vt,n)  
Ý nghĩa: Xoá n kí tự của xâu S bắt đầu từ vị trí vt.  
- Thủ tục Insert(S1,S2,vt)  
Ý nghĩa: Chèn xâu S1 vào xâu S2 bắt đầu từ vị trí vt

❖Vận dụng để viết chương trình đơn giản

**Chương V: Tệp và thao tác với tệp**

1.Vai trò và đặc điểm kiểu tệp

2. Khai báo biến tệp: Var <tên biến tệp> : Text ;

3. Thao tác với tệp:



4. Một số hàm thường dùng đối với tệp văn bản:

* Hàm EOF(<tên biến tệp>);
* Hàm EOLN(<tên biến tệp>);

Chương VI: Chương trình con và lập trình có cấu trúc

1.Khái niệm chương trình con

2.Cấu trúc của chương trình con:

a. Cấu trúc của hàm:

Function <tên hàm>([<DS tham số>]):<kiểu dữ liệu>;

[<Phần khai báo>]

Begin

[<Dãy lệnh>]

End;

Trong thân hàm phải có câu lệnh gán giá trị cho tên hàm:

<tên hàm> := <biểu thức>;

b. Cấu trúc của thủ tục:

Procedure <tên thủ tục>([<DS tham số>]);

[<Phần khai báo>]

Begin

[<Dãy lệnh>]

End;

3. Thực hiện chương trình con:

tên chương trình con [(<danh sách tham số>)]

4. Các khái niệm: Tham số thực sự, tham số hình thức, tham biến, tham trị, biến cục bộ, biến toàn cục

**II. TRẮC NGHIỆM:**

Phần mảng – tệp

Câu 1: Trong các cú pháp khai báo, cú pháp nào thuộc về cấu trúc lặp?

A. While <điều kiện> do <câu lệnh>;

B. Var <tên biến>: <Kiểu dữ liệu>;

C. If <điều kiện> Then <câu lệnh>;

D. Const <tên hằng>= <giá trị>;

Câu 2: Trong các cú pháp khai báo, cú pháp nào thuộc về cấu trúc lặp?

A. For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>;

B. Program <tên chương trình>;

C. If <điều kiện> then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>;

D. If <điều kiện> Then <câu lệnh>;

Câu 3: Cú pháp câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước. Chọn cấu trúc đúng?

A. While <điều kiện> do <câu lệnh>;

B. For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>;

C. For <biến đếm>:= <giá trị cuối> downto <giá trị đầu> do <câu lệnh>;

D. While <điều kiện> Then <câu lệnh>;

Câu 4: Trong cấu trúc While-do, câu lệnh được thực hiện khi:

A. Điều kiện còn đúng

B. Điều kiện sai

C. Điều kiện không xác định

D. Không cần điều kiện

Câu 5: Trong cấu trúc While-do, điều kiện là:

A. Biểu thức logic hoặc biểu thức quan hệ

B. Biểu thức số học

C. Biểu thức quan hệ

D. Biểu thức logic

Câu 6: Cú pháp câu lệnh lặp với số lần biết trước. Chọn cấu trúc đúng?

A. For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>;

B. Repeat <câu lệnh> Until <điều kiện>;

C. For <biến đếm>:= <giá trị cuối> to <giá trị đầu> do <câu lệnh>;

D. While <điều kiện> do <câu lệnh>;

Câu 7: Cú pháp cấu trúc lặp For – do dạng tiến là:

A. For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>;

B. For <biến đếm>:= <giá trị cuối> to <giá trị đầu> do <câu lệnh>;

C. For <biến đếm>:= <giá trị cuối> downto <giá trị đầu> do <câu lệnh>;

D. For <biến đếm>:= <giá trị đầu> downto <giá trị cuối> do <câu lệnh>;

Câu 8: Cú pháp cấu trúc lặp For – do dạng lùi là:

A. For <biến đếm>:= <giá trị cuối> downto <giá trị đầu> do <câu lệnh>;

B. For <biến đếm>:= <giá trị cuối> down <giá trị đầu> do <câu lệnh>;

C. For <biến đếm>:= <giá trị đầu> downto <giá trị cuối> do <câu lệnh>;

D. For <biến đếm>:= <giá trị cuối> to <giá trị đầu> do <câu lệnh>;

Câu 9: Kiểu dữ liệu của biến đếm trong cấu trúc lặp For – do là:

A. Cùng kiểu với giá trị đầu, giá trị cuối

B. Chỉ cần khác kiểu với giá trị đầu

C. Cùng kiểu với các biến trong câu lệnh

D. Không cần xác định kiểu dữ liệu

Câu 10: Hãy chọn phương án ĐÚNG ở cấu trúc lặp For – do dạng tiến là:

A. Giá trị đầu phải nhỏ hơn hoặc bằng giá trị cuối

B. Giá trị đầu phải nhỏ hơn giá trị cuối

C. Giá trị đầu phải lớn hơn giá trị cuối

D. Giá trị đầu bằng giá trị cuối

Câu 11: Trong cấu trúc For – do, câu lệnh được thực hiện đúng 1 lần khi nào?

A. Biến đếm có giá trị đầu bằng giá trị cuối

B. Biến đếm có giá trị bằng 1

C. Biến đếm có giá trị nhỏ hơn giá trị cuối

D. Câu lệnh là câu lệnh ghép

Câu 12: Cho chương trình sau:

Begin

For i:=1 to 5 do write(i);

Readln

End.

Kết quả của chương trình trên là?

A. 12345

B. 1 2 3 4 5

C. iiiii

D. 11111

Câu 13: Câu 12: Cho chương trình sau:

Begin

For i:=1 to 5 do write(1);

Readln

End.

Kết quả của chương trình trên là?

A. 11111

B. 12345

C. 1 1 1 1 1

D. i i i i i

Câu 14: Cho đoạn chương trình sau:

S:=0; i:=1;

While .....do

Begin

S:=S+i;

i:= i+1;

End;

Tính tổng S= 1+2+3+...+10, điều kiện nào sau đây cần điền vào chỗ (.....) giữa câu lệnh While......do?

A. i <=10

B. i =10

C. i >10

D. i >= 10

Câu 15: Cho đoạn chương trình sau:

i:= 1;

While i <=10 do

Begin

Writeln(i);

i:=i+1;

End;

Đoạn chương trình này thực hiện công việc gì?

A. In ra màn hình các số từ 1 đến 10, mỗi số trên một dòng

B. In ra màn hình các số từ 1 đến 10

C. In ra màn hình các số

D. Chương trình sai

Câu 16: Đoạn chương trình sau làm công việc gì?

S:=0;

For i:=1 to N do S:=S+i;

A. Tổng các số trong phạm vi từ 1 đến N

B. Tổng N số hạng liên tiếp

C. Tổng các số tự nhiên đầu tiên

D. Chương trình sai

Câu 17: Đoạn chương trình sau thực hiện công việc?

For i:=1 to M do

If (i mod 3 = 0) and (i mod 5 = 0) then t:= t+i;

A. Tổng các số chia hết cho 3 và 5 trong phạm vi từ 1 đến M

B. Tổng các số chia hết cho 3 hoặc 5 trong phạm vi từ 1 đến M

C. Tổng các số chia hết cho 3 trong phạm vi từ 1 đến M

D. Tổng các số chia hết cho 5 trong phạm vi từ 1 đến M

Câu 18: Phát biểu nào sau đây là ĐÚNG về mảng một chiều?

A. Là dãy hữu hạn các phần tử có cùng kiểu dữ liệu

B. Chỉ là dãy các số nguyên

C. Mảng không chứa các kí tự là chữ cái

D. Là dãy vô hạn các phần tử có cùng kiểu dữ liệu

Câu 19: Phát biểu nào sau đây là SAI?

A. Số phần tử trong mảng tối đa là 255 phần tử

B. Mảng một chiều là dãy hữu hạn các phần tử cùng kiểu dữ liệu

C. Có thể xây dựng mảng n chiều

D. Cần xác định kiểu phần tử của mảng

Câu 20: Cú pháp khai báo gián tiếp mảng một chiều là:

A. Type <tên mảng>= array[kiểu chỉ số] of <kiểu phần tử>;

Var <tên biến>:<tên mảng>;

B. Type <tên mảng>= array[kiểu chỉ số] of <kiểu phần tử>;

Var <tên mảng>:<tên biến>;

C. Type <tên mảng>: array[kiểu chỉ số] of <kiểu phần tử>;

Var <tên biến>=<tên mảng>;

D. Type <tên mảng>: array[Kiểu chỉ số] of <kiểu phần tử>;

Var <tên biến>:<tên mảng>;

Câu 21: Cú pháp để khai báo trực tiếp mảng một chiều là:

A. VAR <tênbiếnmảng>: ARRAY[Kiểu chỉ số] OF <Kiểu phần tử>;

B. TYPE <tênbiếnmảng>: ARRAY[Kiểu chỉ số] OF <Kiểu phần tử>;

C. VAR <tênbiếnmảng>: ARRAY[Kiểu phần tử] OF <Kiểu chỉ số>;

D. VAR <tênbiếnmảng>: ARRAY[Kiểu chỉ số]: <Kiểu phần tử>;

Câu 22: Cách tham chiếu đến một phần tử trong mảng một chiều:

A. Tên biến mảng, tiếp theo là chỉ số viết trong cặp ( và )

B. Tên biến mảng, tiêp theo là chỉ số viết trong cặp [ và ]

C. Tên kiểu mảng, tiếp theo là chỉ số viết trong cặp [ và ]

D. Tên kiểu mảng, tiếp theo là chỉ số viết trong cặp ( và )

Câu 23: Cách viết nào sau đây tham chiếu đúng phần tử thứ i của mảng D?

A. D[i]

B. D(i)

C. D['i']

D. D[',i,']

Câu 24:Cho khai báo Type X5=array[1..50] of integer; Var x:X5;. Tham chiếu đến phần tử thứ 15 của khai báo mảng một chiều đã cho, ta viết:

A. x5[15]

B. x[15]

C. x5[15];

D. x[15];

Câu 25: Để tham chiếu đến phần tử thứ N của mảng một chiều X, ta viết:

A. X[100]

B. X[N]

C. X[N];

D. N[x]

Câu 26: Cho khai báo Var A:array[1..50] of char;. Tham chiếu đến phần tử thứ 50 của mảng A, ta viết:

A. A[50]

B. A(50)

C. 50

D. A[50];

Câu 27: Để ghi giá trị của phần tử thứ 1 và thứ 2 của mảng một chiều B, ta viết:

A. read(b[1..2]);

B. write(B[1],B[2]);

C. readln(B[1],B[2]);

D. writeln(B1,B2);

Câu 28: Để in ra màn hình giá trị của phần tử đầu tiên của mảng một chiều X, ta viết:

A. write(1);

B. write(X[1]);

C. read(X[1]);

D. write(a[1]);

Câu 29: Để in ra màn hình giá trị của phần tử thứ 20 của mảng một chiều A, ta viết:

A. write([20]);

B. writeln(A(20));

C. Write(A[20]);

D. write(A);

Câu 30: Chọn khai báo ĐÚNG?

A. Var B:array[100] of integer;

B. Var B:array[-100] of integer;

C. Var B:array[1...100] of integer;

D. Var B:array[1..100] of integer;

Câu 31: Trong các khai báo sau, khai báo nào dùng để khai báo mảng một chiều?

A. Var st:string;

B. Var f,g:text;

C.Var S:array[1..10] of byte;

D. Var S=array[1..100] of integer;

Câu 32: Yêu cầu khai báo mảng một chiều gồm 100 phần tử có kiểu thực. Chọn khai báo ĐÚNG?

A. Var x:array[1...100] of real;

B. Var S:array[1..100] of integer;

C. Var X:array[1..100] of real;

D. Var S:string[100];

Câu 33: Khai báo mảng một chiều gồm 50 phần tử có kiểu số nguyên byte. Chọn khai báo đúng?

A. Type Xa=array[1..50] of integer; Var A:Xa;

B. Type MANG=array[1..50] of byte; Var A:MANG;

C. Type KB:array[1..50] of byte; Var A:KB;

D. Type KB=array[1..50] of byte; Var kb:KB;

Câu 34: Cho khai báo mảng: Var a:array[1..50] of byte;

và đoạn chương trình như sau:

Begin

Write(' Nhap so luong phan tu n=');

Readln(n);

For i:=1 to n do

Begin

Write('a[', i, ']=');

Readln(a[i]);

End;

S:=0;

For i:=1 to n do S:=S+a[i];

Đoạn chương trình trên thực hiện công việc gì?

A. Nhập vào một dãy số và tính tổng của dãy số đó

B. Nhập vào một dãy số và đếm số lượng phần tử của dãy đó

C. Nhập vào một mảng A và in ra màn hình dãy số vừa nhập

D. Không thực hiện công việc gì cả

Câu 35: Cho khai báo mảng: Var a:array[1..150] of real;

và đoạn chương trình như sau:

Begin

Write(' Nhap so luong phan tu n=');

Readln(n);

For i:=1 to n do

Begin

Write('a[', i, ']=');

Readln(a[i]);

End;

For i:=1 to n do

If a[i] > 0 then write(a[i]:4);

Đoạn chương trình trên thực hiện công việc gì?

A. Nhập vào một dãy số và liệt kê các số dương

B. Nhập vào một số N và in ra các số dương

C. Nhập vào một dãy số và liệt kê các số dương chẵn

D. Nhập vào một mảng A

Câu 36: Cho khai báo mảng: Var a:array[1..100] of integer;

và đoạn chương trình như sau:

Begin

Write(' Nhap so luong phan tu n=');

Readln(n);

For i:=1 to n do

Begin

Write('a[', i, ']=');

Readln(a[i]);

End;

For i:=1 to n do

If i mod 2 = 0 then write(a[i]:4);

Đoạn chương trình trên thực hiện công việc gì?

A. Liệt kê các phần tử tại vị trí chẵn

B. In ra màn hình các phần tử chẵn

C. In ra màn hình các phần tử tại vị trí lẻ

D. Liệt kê các phần tử lẻ

Câu 37:Xâu là:

A. mảng một chiều mà mỗi phần tử là một kí tự

B. các kí tự đặc biệt trong bảng mã ASCII

C. dãy các kí tự số, chữ cái in hoa trong bảng mã ASCII

D. dãy chữ cái in hoa và chữ thường trong bộ mã ASCII

Câu 38: Khái niệm xâu là:

A. dãy kí tự trong bảng mã ASCII

B. dãy kí tự chữ cái, chữ số

C. dãy hữu hạn các phần tử cùng kiểu

D. dãy chữ cái trong bộ mã ASCII

Câu 39: Phát biểu nào ĐÚNG về kiểu dữ liệu xâu?

A. Là dãy các kí tự

B. Là dãy các kí tự chữ

C. Là dãy các kí tự dấu

D. Là dãy các kí tự số

Câu 40: Hãy chọn phương án ĐÚNG về các phép thao tác với xâu?

A. Ghép và so sánh

B. Cộng, trừ, nhân, chia

C. Tính toán và so sánh

D. Cắt, dán, sao chép

Câu 41: Hai xâu được coi là bằng nhau, khi nào?

A. Khi chúng giống nhau hoàn toàn

B. Khi số lượng phần tử bằng nhau

C. Khi cặp kí tự đầu tiên giữa chúng giống nhau

D. Khi có độ dài xâu bằng nhau

Câu 42: Khai báo xâu một biến xâu có độ dài lớn nhất của kiểu xâu. Chọn khai báo ĐÚNG?

A. Var st,s:string;

B. Var x:string[256];

C. Var s:string;

D. Var s:string[1..255];

Câu 43: Cú pháp để khai báo xâu?

A. Var <tênbiến>:array[độ dài lớn nhất của xâu] of char;

B. Var <tênbiến>= String[độ dài lớn nhất của xâu];

C. Var <tênbiến>= string;

D. Var <tênbiến>: String[độ dài lớn nhất của xâu];

Câu 44: Thực hiện yêu cầu khai báo một biến xâu có độ dài là 50. Chọn khai báo đúng?

A. Var A: string(50);

B. Var A: string[1..49];

C. Var A: string[50];

D. Var A:array[50];

Câu 45: Trong các khai báo sau, khai báo nào dùng để khai báo kiểu xâu?

A. Var St:array[1..4,1..7] of char;

B. Var St:string[256];

C. Var st:string[25];

D. Var st:char;

Câu 46: Chọn khai báo xâu đúng?

A. Var st: string;

B. Var st: String[266];

C. Var st= string[200];

D. Var st=String;

Câu 47: Cho xâu X:='kiem tra';. Tham chiếu đến phần tử thứ 5 của xâu X cho kết quả là:

A. 5 B.'' C. ' ' D. ‘ ’

Câu 48: Cho xâu X:='ABCABC';. Ta viết X[4]=?

A. A B. B C. 'A' D. ‘A’

Câu 49: Để cho kết quả là độ dài của một xâu X, ta sử dụng hàm (thủ tục) nào?

A. Delete(x) B. Pos(x) C. Length(X) D. Copy(x)

Câu 50: Trong NNLT Pascal, hàm Length(S) cho kết quả là:

A. Độ dài xâu S

B. Số lượng kí tự của xâu không tính dấu cách cuối cùng

C. Độ dài tối đa của xâu S khi khai báo

D. Số lượng kí tự của xâu không tính các dấu cách

Câu 51: Hãy chọn phương án ĐÚNG khi thực hiện thủ tục Insert(s1,s2,vt);

A. Chèn xâu s1 vào xâu s2 bắt đầu từ vị trí vt

B. Chèn xâu s2 vào xâu s1 bắt đầu từ vị trí vt

C. Nối xâu S1 vào xâu S2

D. Sao chép vào cuối s1 một phần của s2 từ vị trí vt

Câu 52: Hàm Pos(s1,s2) có ý nghĩa là:

A. Vị trí xuất hiện đầu tiên của xâu s1 trong xâu s2

B. Chèn xâu s1 vào xâu s2

C. Vị trí xuất hiện đầu tiên của xâu s2 trong xâu s1

D. Vị trí của xâu s1 và s2

Câu 53: Cho xâu st:='abcdef';. Hàm upcase(st[4]) cho kết quả là:

A. 'D' B. D

C. 4 D. Lỗi cú pháp

Câu 54: Cho xâu s:='ABCdeF';. Kết quả của thủ tục Delete(S,3,3); là:

A. 'ABC' B. 'deF'

C. 'ABF' D. Lỗi cú pháp

Câu 55: Cho xâu s1:='123'; và xâu s2:='abcd';. Kết quả của thủ tục Insert(s1,s2,3); là:

A. Thủ tục sai B. '123abcd'

C. 'ab123cd' D. 'abc123d'

Câu 56: Câu lệnh sau thực hiện công việc gì?

For i:= Length(X) downto 1 do Write(X[i]);

A. Đưa xâu X theo thứ tự đảo ngược

B. Đưa ra màn hình xâu X

C. Đưa ra màn hình từng kí tự của xâu X

D. Đưa ra màn hình từng phần tử của xâu X

Câu 57: Câu lệnh sau thực hiện công việc gì?

N:= Length(S);

For i:= 1 to N do write(upcase(S[i]);

A. Đưa ra màn hình xâu S đã được in hoa

B. Đưa ra màn hình xâu S

C. Đưa ra màn hình in hoa kí tự cuối cùng của xâu S

D. Đưa ra màn hình in hoa kí tự thứ i của xâu S

Câu 58: Đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì?

N:= Length(S);

For i:= N downto 1 do

If S[i]= ' ' then Delete(S,i,1);

A. Xoá hết các kí tự trắng có trong xâu S

B. Xoá kí tự trắng đầu tiên có trong xâu S

C. Xoá kí tự trắng cuối cùng trong xâu S

D. Xoá kí tự trắng thừa trong xâu S

Câu 59: Đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì?

d:=0;

For i:= 1 to length(st) do

If st[i] = 'A' then d:=d+1;

A. Đếm số kí tự A có trong xâu st

B. Xoá các kí tự A có trong xâu st

C. Đếm số kí tự có trong xâu st

D. Xoá các kí tự có trong xâu st

Phần CTC

60. Từ khoá của chương trình con là:

A. Procedure B. Function C. Program D. Procedure và Function

1. Các biến của chương trình con là:

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

1. Cho CTC sau:

Procedure thutuc(a,b: integer);

Begin

......

End;

Trong chương trình chính có thể gọi lại chương trình con như thế nào là hợp lệ:

A. thutuc; B. thutuc(5,10); C. thutuc(1,2,3); D. thutuc(5);

1. Khi viết một chương trình muốn trả về một giá trị duy nhất ta nên dùng :

A. Hàm. B. Thủ tục. C. Chương trình con. D. Thủ tục hoặc hàm

1. Cách khai báo nào sau đây là hợp lệ:

A. Function Ham(x,y: integer): integer; B. Function Ham(x,y: integer);

C. Function Ham(x,y: real): integer; D. Function Ham(x,y: real): Longint;

1. Trong lời gọi thủ tục, các tham số hình thức được thay bằng các giá trị cụ thể gọi là:

A. Tham số giá trị B. Tham số hình thức C. Tham số biến D. Tham số thực sự.

1. Cho thủ tục sau:

Procedure Thutuc(x,y,z: integer); Các biến x,y,z được gọi là:

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

1. Trong chương trình chính, khi gọi một thủ tục các tham số biến phải:

A. Khác kiểu, khác số lượng biến. B. Khác kiểu, cùng số lượng biến

C. Cùng kiểu, khác số lượng biến. D. Cùng kiểu, cùng số lượng biến.

1. Cho chương trình sau

Program VD;

Var x, y : integer

Procedure CT( Var m,n: integer);

Var a, b: Integer;

Begin

......

End;

......

Trong chương trình trên các biến cục bộ là

A. x, y B. a, b C. m,n D. a, b, m, n

1. Để khai báo hàm trong Pascal bắt đầu bằng từ khoá:

A. Procedure B. Function C. Program D. Var

1. Khẳng định nào sau đây là đúng:

A. CTC nhất thiết phải có tham số hình thức, không nhất thiết phải có biến cục bộ.

B. CTC nhất thiết phải có biến cục bộ

C. CTC nhất thiết phải có tham số hình thức và biến cục bộ.

D. CTC có thể có hoặc không có tham số hình thức cũng như biến cục bộ.

1. Nói về cấu trúc của chương trình con, khẳng định nào sau đây là đúng:

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

C. Phần thân không nhất thiết phải có. D. Phần khai báo nhất thiết phải có hoặc không.

1. Để khai báo thủ tục trong Pascal bắt đầu bằng từ khoá:

A. Procedure B. Function C. Program D. Var

1. Cấu trúc của một chương trình con gồm mấy phần:

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

1. Cho biết biến cục bộ được dùng trong chương trình nào:

A. Trong chương trình con. B. Trong chương trình chính.

C. Trong chương trình con và chương trình chính. D. Không dùng trong chương trình nào cả.

1. Function tinh(a: byte): Integer;

Var i: byte; tam: word;

Begin

Tam:=1;

For i:= 1 to a do

Tam:=tam\* i;

Tinh:= tam;

End;

Kết quả trả về của hàm thuộc kiểu dữ liệu nào?

A. byte B. word C. integer D. real

1. Trong lời gọi thủ tục, các tham số hình thức nhận giá trị từ các biến gọi là:

**II. TỰ LUẬN**

Bài 1. Cho số nguyên dương n, dãy số nguyên Viết chương trình thực hiện các yêu cầu sau:

- Tính và đưa ra màn hình tổng các số chẵn có trong dãy

- Liệt kê các số nguyên tố có trong dãy

Bài 2. Cho xâu S. Thực hiện các yêu cầu sau:

- Đưa ra màn hình phần tử đầu tiên, cuối cùng của xâu S

- Xóa tất cả các ký tự trắng trong xâu S

- Đếm các ký tự ‘A’ có trong dãy

- Thay thế các ký tự ‘A’ thành ký tự ‘B’

- Sắp xếp dãy tăng (giảm) dần

Bài 3: Viết chương trình con tính chu vi và diện tích của hình chữ nhật.

Bài 4: Viết chương trình con:

a) Tính chu vi và diện tích hình tròn theo bán kính.

b) Tính diện tích tam giác, bán kính đường tròn nội và ngoại tiếp tam giác theo 3 cạnh.

c) Tính thể tích và đường chéo hình hộp chữ nhật theo 3 kích thước.

**III. ĐÁP ÁN VÀ HƯỠNG DẪN CHẤM**

**TRÁC NGHIỆM ĐÈCÓ 28 CÂU TRẮC NGHIỆM 0.25\*28 🡪 7 ĐIỂM**

1 A 2A 3A 4A 5A 6A 7A 8A 9A 10A 11 12A 13A

14A 15A 16A 17A 18A 19A 20A 21A 22B 23A 24B 25B 26A

27B 28B 29C 30D 31C 32C 33B 34A 35A 36A 37A 38A 39A

40A 41A 42C 43B 44C 45C 46A 47C 48C 49C 50A 51A 52A

53A 54C 55C 56A 57A 58A 59A 60D 61B 62A 63A 64D 65A

66D 67B 68B 69D 70A 71A 72B 73A 74C 75C

**TỰ LUẠN**

Bài 1. 1 điểm

Program bt1; {tính và đưa ra màn hình tổng cac số chẵn có trong dãy}

Var a:array[1..100] of integer;

I,n:byte; s:word; 0.25

Begin

Write(‘Nhap so phan tu’,n); readln(n);

For i:=1 to n do 0.25

Begin

Write9’Nhap phan tu thu’,i); readln(a[i]);

End;

S:=0;

For i:=1 to n do 0.25

If a[i] mod 2 =0 then s:=s+a[i];

Write(‘Tong la’,s);

Readln.

End.

Bài 2. {đếm các ký tự A có trong xâu S)

Program bt2;

Var s:string; 0.25

I:byte;

Begin

Write(‘Nhap xau s’,);

Readln(s); 0.25

Dem:=0;

For i:=1 to length(s) do 0.25

If a[i]=’A’ then dem:=dem+1;

Write(dem): 0.25

Readln;

End.

Bài 3. {Viết hàm tính ch vi, diện tích hình chữ nhật}

Function chuvi(a,b:byte):word; 0.25

Begin

Chuvi:=(a+b)\*2; 0.25

End;

Function dientich(a,b:byte):word; 0.25

Begin

Dientich:=a\*b; 0.25

End;