

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP TIN HỌC – KHỐI 8 – HK1

Câu 1: Con người và máy tính giao tiếp thông qua:

- a. Lệnh dành cho máy tính xử lý b. Trao đổi, trò chuyện c. Hình ảnh, ký hiệu thông tin
- d. Giao tiếp ở trạng thái khác

Câu 2: Chọn câu phát biểu sai

- a. Chỉ có 1 chg trình dịch duy nhất cho tất cả máy tính. b. Chương trình viết bằng ngôn ngữ máy chạy nhanh hơn
- c. Chương trình viết bằng NNLT dễ hiểu hơn d. Không biết ngôn ngữ máy vẫn có thể ra lệnh cho máy tính

Câu 3: Tập hợp các lệnh dùng để chỉ dẫn máy tính được gọi là:

- a. Chương trình máy tính b. Phần cứng máy tính c. Bộ nhớ máy tính
- d. Siêu phân luồng máy tính

Câu 4: Chương trình chuyển đổi Ngôn ngữ lập trình sang Ngôn ngữ máy gọi là:

- a. Chương trình dịch b. Chương trình soạn thảo c. Chương trình bảng tính d. Chương trình luyện gõ phím

Câu 5: Máy tính có thể hiểu (sử dụng) ngôn ngữ nào sau đây:

- a. Ngôn ngữ lập trình b. Ngôn ngữ máy c. Ngôn ngữ tiếng Anh d. Ngôn ngữ tiếng Việt

Câu 6: Môi trường lập trình phổ biến hiện nay là:

- a. C, Java b. Pascal c. Cả a,b đều đúng d. Cả a,b đều sai

Câu 7: Thiết bị nào dùng để ra lệnh cho máy tính (chọn câu c hoặc d) ?

- a. Bàn phím, chuột máy tính b. Loa, máy in c. Câu a đúng, b sai d. Câu a sai, b đúng

Câu 8: Môi trường lập trình có nghĩa là:

- a. Nơi gặp gỡ của các lập trình viên b. Chương trình soạn thảo
- c. Chương trình biên dịch d. Sự kết hợp của trình dịch và trình soạn thảo

Câu 9: Chọn câu phát biểu sai

- a. Phần khai báo phải nằm trên phần thân b. Các lệnh đặt trong cặp từ khóa begin...end
- c. Có thể đặt phần khai báo tại vị trí bất kỳ trong chương trình d. Phần thân chương trình bắt buộc phải có

Câu 10: Quy tắc đặt tên trong Pascal

- a. Tên dùng để phân biệt các đại lượng khác nhau b. Tên không được trùng từ khóa và không trùng nhau
- c. Tên không có khoảng trắng, bắt đầu là chữ cái d. Cả a, b, c

Câu 11: Tên có ý nghĩa xác định từ trước và không được phép sử dụng cho mục đích khác gọi là:

- a. Tên có sẵn b. Tên riêng c. Từ khóa d. Biến

Câu 12: Tên của thư viện được khai báo phía sau từ khóa

- a. Const b. Var c. Uses d. Program

Câu 13: Tên nào viết sai quy tắc trong các tên sau:

- a. Canh a b. DienTich c. Ho_ten d. Pi

Câu 14: Quy tắc nào sau đây là sai?

- a. Tất cả các dòng trong chương trình đều kết thúc là dấu chấm phẩy (;)
- b. Cuối chương trình phải có dấu chấm (.) c. Dòng lệnh Program không nhất định phải có trong chương trình
- d. Lệnh chương trình bắt đầu là Begin và kết thúc là End.

Câu 15: Trong lập trình, từ khóa có nghĩa là:

- a. Những từ bị cấm sử dụng trong chương trình b. Từ dành riêng cho người lập trình

c. Từ dành riêng cho máy tính

d. Từ dành riêng cho ngôn ngữ lập trình

Câu 16: Tổ hợp phím dùng để chạy chương trình là:

a. Ctrl+F9

b. Alt+F9

c. F9

d. Alt+F3

Câu 17: Từ nào sau đây không là từ khóa ?

a. Begin

b. End

c. Uses

d. Start

Câu 18: Từ nào sau đây không phải là tên ?

a. CT_dau_tien

b. Ban_kinh

c. DienTich

d. Var

Câu 19: Từ nào sau đây là từ khóa ?

a. Begin

b. Began

c. Begun

d. Bắt đầu

Câu 20: Từ nào sau đây là tên ?

a. Program

b. Chuong trinh

c. StamGiac

d. Diện tích

Câu 21: Để in một dòng chữ ra màn hình, em dùng lệnh

a. Writeln

b. Readln

c. Begin

d. End

Câu 22: Khai báo tên chương trình bằng từ khóa

a. Program

b. CT_dau_tien

c. End

d. Begin

Câu 23: Lệnh kết thúc chương trình trong Pascal là

a. Readln;

b. End.

c. Begin

d. clrscr;

Câu 24: Biểu thức gõ đúng trong Pascal là:

a. $(a^2 + b)(1 + c)^3$

b. $15 \times 4 - 30 + 12$

c. $(10 + 2)^2 / (3 + 1)$

d. $10 + 5 / (3 + 1)$

Câu 25: Biểu thức gõ sai trong Pascal là:

a. $[(10+2)*24]/(3+1)$

b. $((10+2)*24)/(3+1)$

c. $((10+2)*24)/3 + 1$

d. $(10+2)*24/3 + 1$

Câu 26: Biểu thức số học nào đúng khi viết trong Pascal

a. $(10+5)(8^3)$

b. $(20-5+7)(8-3)$

c. $3*2+5/7$

d. $8+9 \bmod 10 (2+3)$

Câu 27: Để in tổng của 13 và 24 ra màn hình em sử dụng lệnh

a. Writeln('Tong cua 13 va 24 la: ', 13 + 24);

b. Writeln('Tong cua 13 va 24 la: ', '13 + 24');

c. Readln('Tong cua 13 va 24 la: ', 13 + 24);

d. Write('Tong cua 13 va 24 la: ', '13 + 24');

Câu 28: Kết quả của biểu thức $17 \bmod 5$ là:

a. 3

b. 2

c. 3,4

d. 0

Câu 29: Kết quả của biểu thức mang giá trị False (sai) là:

a. $15 - 8 > 3$

b. $3 + 7 = 10$

c. $3 * 5 \leq 15$

d. $8 + 8 > 16$

Câu 30: Kết quả của phép so sánh $4 < 5$ mang giá trị

a. TRUE

b. FALSE

c. Đúng

d. Sai

Câu 31: Pascal cho kết quả của phép so sánh $3 \geq 3$ là:

a. TRUE

b. FALSE

c. Đúng

d. Sai

Câu 32: Pascal cho kết quả của phép so sánh $3 > 1 + 8$ là:

a. TRUE

b. FALSE

c. Đúng

d. Sai

Câu 33: Kiểu dữ liệu khai báo dùng cho ký tự là:

a. String

b. Real

c. Char

d. Integer

Câu 34: Kiểu dữ liệu khai báo dùng cho số nguyên là:

a. String

b. Real

c. Char

d. Integer

Câu 35: Kiểu dữ liệu khai báo số thực là:

a. String

b. Real

c. Longint

d. String

Câu 36: Lệnh dùng để in một câu thông báo ra màn hình:

a. Clrscr

b. Writeln

c. Readln

d. End

Câu 37: Lệnh dùng để xóa màn hình là:

- a. clrscr; b. readln; c. writeln; d. uses crt;

Câu 38: Để lấy phần nguyên của phép chia ta dùng phép toán:

- a. \ b. / c. Div d. Mod

Câu 39: Lệnh tạm dừng chương trình trong một khoảng thời gian là 3 giây

- a. Delay(3000); b. Delay(3); c. Readln; d. Writeln;

Câu 40: Lệnh tạm ngừng chương trình chờ người dùng nhấn phím Enter là:

- a. Readln; b. Writeln; c. Delay(2000); d. End.

Câu 41: Phép so sánh nào viết sai khi sử dụng trong Pascal

- a. $12 > 5+9$ b. $5 \leq 8+9$ c. $10 \Rightarrow 2+3$ d. $10 = 3 + 7$

Câu 42: Phép so sánh nào viết sai khi sử dụng trong Pascal

- a. $1+3 = 5+6$ b. $3-8 \neq 9-7$ c. $10 > 5+1$ d. $12+6-6 > 4+7$

Câu 43: Phép tính chỉ thực hiện được trên kiểu số nguyên là

- a. Cộng (+) b. Nhân (*) c. Chia (/) d. Chia dư (mod)

Câu 44: Phép toán nào được làm sau cùng?

- a. Cộng và trừ b. Nhân và chia c. Div và Mod d. Cả a, b, c đều đúng

Câu 45: Ký hiệu cho phép toán lớn hơn hay bằng trong pascal là:

- a. $\geq$ b. $\geq =$ c. $>$ d. $>>$

Câu 46: Ký hiệu của phép so sánh khác nhau trong Pascal là:

- a. $<>$ b. # c. $\neq$ d. $! =$

Câu 47: Để lưu chuỗi 'Ha Noi la thu do Viet Nam', ta dùng biến kiểu:

- a. string b. integer c. real d. char

Câu 48: A là biến kiểu số thực, X là biến kiểu dữ liệu xâu. Phép gán nào sau đây sai?

- a. $A:=123;$ b. $X:= '123';$ c. $x:=123;$ d. $x:= 'Ha Noi';$

Câu 49: Biểu thức nào là biểu thức sử dụng phép gán ?

- a. $A := 123 + 5 * 8$ b. $X = 2 + 3$ c. $B - C + 2 \geq 5 + 6$ d. $A < B + C$

Câu 50: Các biến được khai báo sau từ khóa:

- a. Const b. Var c. Uses d. End

Câu 51: Câu nào mang ý nghĩa sai?

- a. Biến và hằng là một phần bộ nhớ dùng lưu trữ dữ liệu b. Biến và hằng phải được khai báo trước khi sử dụng
c. Biến có thể thay đổi giá trị trong chương trình d. Hằng có thể thay đổi giá trị trong chương trình

Câu 52: Để tính diện tích hình tròn S, ta khai báo biến S là kiểu dữ liệu:

- a. Real b. Integer c. String d. Char

Câu 53: Hằng được khai báo sau từ khóa

- a. Begin b. Const c. Var d. Uses

Câu 54: Ký hiệu phép gán trong Pascal là:

- a. = b. := c. $\leftarrow$ d. $\neq$

Câu 55: Lệnh khai báo nào sau đây là đúng ?

- a. Var tb:real; b. Var 4hs:integer; c. Const x:real; d. Var r=30;

Câu 56: Số biến có thể khai báo tối đa trong một chương trình là bao nhiêu ?

a. Chỉ một biến cho mỗi kiểu dữ liệu b. 10 biến c. Tùy thuộc dung lượng bộ nhớ d. Không giới hạn

Câu 57: Biến khai báo ở đâu trong chương trình?

a. Phần khai báo sau từ khoá Var b. Phần thân trong cặp từ khoá begin end

Câu 58: Kiểu khai báo hằng số Pi nào là đúng?

a. Const pi=3.14; b. Const pi:=3.14; c. Const pi: 3.14; d. Var Pi = 3.14;

Câu 59: Cho biến x giá trị là 5. Sau lệnh gán $x:=x+1$; giá trị của biến x sẽ là:

a. 5 b. 6 c. 4 d. 15

Câu 60: Cho 2 biến nguyên x và y. Cách gán biến nào sau đây là sai?

a. $x:=y$; b. $x:=y+1$; c. $x+1:=y-2$; d. $x:=3$;

Câu 61: Lệnh gán nào là đúng? Var strTb: string; intX: integer;

a. strTb:=' Tin học lớp 8'; b. strTb:= học sinh; c. strTb:=132; d. STRTB:=27;

Câu 62: Var x,y:real; Begin x:=1; y:=2; y:=x+y+y; end.

Giá trị của y sẽ là bao nhiêu?

a. 2 b. 5 c. 3 d. Pascal báo lỗi

Câu 63: Var x,y,z:integer; Begin x:=3; y:=5; z:=x; x:=y; y:=z; end.

Giá trị của x sau khi chạy là bao nhiêu?

a. 3 b. 5 c. 8 d. 2

Câu 64: Var x,y,z:integer; Begin x:=23; y:=17; z:=x; x:=y; y:=z; end.

Giá trị của y sau khi chạy là bao nhiêu?

a. 23 b. 17 c. 40 d. Đáp án khác

* Lưu ý: Các em cần xem lại TẤT CẢ các bài tập về viết chương trình đã được thực hành và ghi chép lại trong tập để làm bài thi HK1 với kết quả cao nhất.