*Đề cương Khối 8*

**Câu** 1: Ký hiệu phép gán trong Pascal là:

a. = b. := c. ← d. ≠

**Câu** 2: 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** 3: 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** 4: 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 c. Câu a và b đều đúng

d. Câu a và b đều sai

**Câu** 5: 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** 6: 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** 7: 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** 8: Lệnh gán nào là đúng? Var strTb: string; intX: integer;

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

**Câu** 9: 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** 10: 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** 11: 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

**Câu** 12: Để giải quyết bài toán, người ta cần xác định

a. các điều kiện cho trước b. kết quả cần thu được c. Cả a,b đều đúng d. Cả a,b đều sai

**Câu** 13: Quá trình giải bài toán trên máy tính là

a. Xác định bài toán b. Mô tả thuật toán c. Viết chương trình d. Gồm cả a,b và c

**Câu** 14: Cho bài toán tìm nghiệm x phương trình ax + b = 0. INPUT của bài toán là

a. số a và b b. số x c. Cả a,b đều đúng d. Cả a,b đều sai

**Câu** 15: Cho bài toán tìm nghiệm x phương trình ax + b = 0. OUTPUT của bài toán là

a. số a và b b. số x c. Cả a,b đều đúng d. Cả a,b đều sai

**Câu** 16: Cho bài toán tìm diện tích hình tròn S bán kính r. INPUT của bài toán là

a. Diện tích S b. bán kính r c. Cả a,b đều đúng d. Cả a,b đều sai

**Câu** 17: Cho bài toán tìm diện tích hình tròn S bán kính r. OUTPUT của bài toán là

a. Diện tích S b. bán kính r c. Cả a,b đều đúng d. Cả a,b đều sai

**Câu** 18: Cho bài toán tìm giá trị nhỏ nhất trong n số đã cho. INPUT là

a. Giá trị nhỏ nhất b. Dãy số có n số c. Cả a,b đều đúng d. Cả a,b đều sai

**Câu** 19: Cho bài toán tìm giá trị lớn nhất trong n số đã cho. INPUT là

a. Giá trị lớn nhất b. Dãy số có n số c. Cả a,b đều đúng d. Cả a,b đều sai

**Câu** 20: Kết quả của điều kiện mang giá trị là

a. số thực (real) b. đúng, sai c. chuỗi ký tự d. Đáp án khác

**Câu** 21: Mệnh đề: "Mặt trời mọc ở phía Đông" mang giá trị:

a. true (đúng) b. false (sai) c. chân lý d. quan điểm vật lý

**Câu** 22: Mệnh đề: "Số 2 là số nguyên tố chẵn duy nhất" mang giá trị:

a. true (đúng) b. false (sai) c. chân lý d. quan điểm toán học

**Câu** 23: Câu nào sau đây không phải là điều kiện (không mang tính đúng, sai)

a. trời đang mưa b. gặp đèn đỏ thì phải dừng lại c. sách giáo khoa tin học d. 5 là số nguyên tố

**Câu** 24: Câu lệnh nào sau đây là viết đúng

a. if x:=7 then a=b; b. if a<b then a:=b; c. if x:=b then a:=x; d. if a<>b then x:=1; else x:=0;

**Câu** 25: Giá trị của x là bao nhiêu sau khi chạy đoạn chương trình sau:

a:=3; b:=5; if b mod a = 0 then x:=b else x:=a+1;

a. 3 b. 4 c. 5 d. 0

**Câu** 26: Cho câu lệnh if x:=8 then a:=b;

a. điều kiện viết sai b. lệnh gán viết sai c. dấu (;) đặt sai d. Câu lệnh đúng

**Câu** 27: Cho câu lệnh if x>5; then c:=d

a. thiếu lệnh else b. lệnh gán viết sai c. dấu (;) đặt sai d. Câu lệnh đúng

**Câu** 28: Cho câu lệnh if x>5+3 then y = 2 else y = 3 ;

a. điều kiện viết sai b. lệnh gán viết sai c. dấu (;) đặt sai d. Câu lệnh đúng

**Câu** 29: Cho câu lệnh if x>5+3 then y := 5; else y := 6 ;

a. điều kiện viết sai b. lệnh gán viết sai c. dấu (;) đặt sai d. Câu lệnh đúng

**Câu** 30: Cho câu lệnh if a>=b then max:=a;

a. điều kiện viết sai b. lệnh gán viết sai c. dấu (;) đặt sai d. Câu lệnh đúng

**Câu** 31: Cho câu lệnh if a=>b then max:=a;

a. điều kiện viết sai b. lệnh gán viết sai c. dấu (;) đặt sai d. Câu lệnh đúng

**Câu** 32: Sau khi chạy đoạn chương trình sau, giá trị của x là bao nhiêu?

X:=5; if x mod 2 = 0 then x:=x+1 else x:=x+2;

a. 5 b. 6 c. 7 d. 8

**Câu** 33: Đoạn chương trình sau in ra màn hình cái gì?

Ts:=5; ms:=8-2-6; if ms = 0 then write('khong chia duoc') else write('ket qua la 5/8-2-6');

a. khong chia duoc b. ket qua la 5/8-2-6 c. 5 d. 8-2-6

**Câu** 34: Để thực hiện liên tục một vài hoạt động trong máy tính cho đến khi thỏa mãn điều kiện thì ta sử dụng:

a. cấu trúc lặp b. câu lệnh điều kiện c. cấu trúc rẽ nhánh d. Cả a,b và c

**Câu** 35: Trong câu lệnh lặp, biến đếm phải là:

a. kiểu số nguyên b. kiểu số thực c. kiểu chuỗi d. kiểu ký tự

**Câu** 36: Điều kiện để thực hiện lặp trong cấu trúc FOR...TO...DO là:

a. giá trị đầu < giá trị cuối b. giá trị cuối < giá trị đầu c. cả a, b đều đúng d. cả a, b đều sai

**Câu** 37: Số lần lặp trong vòng lặp FOR ... TO ... DO được tính:

a. bằng giá trị đầu b. bằng giá trị cuối c. giá trị cuối - giá trị đầu d. giá trị cuối - giá trị đầu + 1

**Câu** 38: Đếm số lần lặp trong vòng lặp sau: For i:=1 to 8 do x:=x+1;

a. 1 b. 8 c. 18 d. 7

**Câu** 39: Đếm số lần lặp trong vòng lặp sau: For i:=5 to 12 do x:=x+1;

a. 5 b. 12 c. 7 d. 8

**Câu** 40: Cho biết giá trị của S sau khi chạy đoạn lệnh sau: S:=0; For i:=1 to 5 do S:=S+i;

a. 15 b. 5 c. 1 d. 6

**Câu** 41: Cho biết giá trị của P sau khi chạy đoạn lệnh sau: P:=1; For i:=1 to 5 do P:=P\*i;

a. 1 b. 5 c. 120 d. Giá trị khác

**Câu** 42: Lỗi của đoạn lệnh sau bị sai do: For i:=100 to 1 do write('Toi hoc Pascal');

a. giá trị đầu > giá trị cuối b. Giá trị cuối sai c. Giá trị đầu sai d. Cú pháp viết sai

**Câu** 43: Lỗi của đoạn lệnh sau bị sai do: For i:=1.5 to 15 do write('Toi hoc Pascal');

a. giá trị đầu > giá trị cuối b. Giá trị cuối sai c. Giá trị đầu sai d. Cú pháp viết sai

**Câu** 44: Lỗi của đoạn lệnh sau bị sai do: For i:=5 to 15 begin write('Toi hoc Pascal'); end;

a. giá trị đầu > giá trị cuối b. Giá trị cuối sai c. Giá trị đầu sai d. Cú pháp viết sai

**Câu** 45: Lỗi của đoạn lệnh sau bị sai do: For i:=5 do 15 to x:=x+2;

a. giá trị đầu > giá trị cuối b. Giá trị cuối sai c. Giá trị đầu sai d. Cú pháp viết sai

**Câu** 46: Cho biết giá trị của S sau khi chạy đoạn lệnh sau: S:=10; For i:=1 to 6 do S:=S-1;

a. 1 b. 6 c. 10 d. 4

**Câu** 47: Để thực hiện vòng lặp với số lần chưa biết trước, ta dùng cấu trúc

a. WHILE … DO b. FOR … TO … DO c. IF … THEN d. IF … THEN … ELSE

**Câu** 48: Để thực hiện vòng lặp với số lần xác định, ta dùng cấu trúc

a. WHILE … DO b. FOR … TO … DO c. IF … THEN d. IF … THEN … ELSE

**Câu** 49: Lỗi trong đoạn chương trình này là var x:integer; begin x:=5; while x>0 do write('toi dang hoc pascal'); end.

a. Lỗi sai cấu trúc b. Lỗi vòng lặp vô hạn c. Lỗi khi biên dịch d. Lỗi phần cứng

**Câu** 50: Số lần vòng lặp này thực hiện: a:=5; while a>0 do a:=a-1;

a. 2 b. 3 c. 4 d. 5

**Câu** 51: Lỗi của đoạn chương trình này sai là: x:=7; DO x>5 WHILE x:=x-2;

a. Lỗi sai cấu trúc b. Lỗi vòng lặp vô hạn c. Lỗi khi biên dịch d. Lỗi phần cứng

**Câu** 52: Nhận xét đoạn chương trình sau: x:=8; While X:=8 do x:=x+5;

a. Sai điều kiện b. Sai về câu lệnh thực hiện khi lặp c. Sai khi lặp vô hạn d. Câu lệnh đúng

**Câu** 53: Xác định lỗi của đoạn chương trình sau: x:=9; While X=9 do x=x+5;

a. Sai điều kiện b. Sai về câu lệnh thực hiện khi lặp c. Sai khi lặp vô hạn d. Câu lệnh đúng

**Câu** 54: Xác định lỗi của đoạn chương trình sau: x:=9; While X=9 do write('em dang hoc Pascal'); x:=x+5;

a. Sai điều kiện b. Sai về câu lệnh thực hiện khi lặp c. Sai khi lặp vô hạn d. Câu lệnh đúng

**Câu** 55: Kiểu mảng có tính chất:

a. Có cùng kiểu dữ liệu b. Khác nhau về chỉ số phần tử c. Nằm liên tiếp trong bộ nhớ d. Cả a,b và c

**Câu** 56: Nhận xét cách khai báo biến mảng sau đây: var x:array[10,13]of integer;

a. Sai về chỉ số b. Sai tên mảng c. Sai kiểu dữ liệu d. Khai báo đúng

**Câu** 57: Nhận xét cách khai báo biến mảng sau đây: var x:array[3.4..4.8]of integer;

a. Sai về chỉ số b. Sai tên mảng c. Sai kiểu dữ liệu d. Khai báo đúng

**Câu** 58: Nhận xét cách khai báo biến mảng sau đây: var x:array[3..4]of số thực;

a. Sai về chỉ số b. Sai tên mảng c. Sai kiểu dữ liệu d. Khai báo đúng

**Câu** 59: Nhận xét cách khai báo biến mảng sau đây: var x:array[5..10]of integer;

a. Sai về chỉ số b. Sai tên mảng c. Sai kiểu dữ liệu d. Khai báo đúng

**Câu** 60: Nhận xét cách khai báo biến mảng sau đây: var x:array[1..20]of real;

a. Sai về chỉ số b. Sai tên mảng c. Sai kiểu dữ liệu d. Khai báo đúng

**Câu** 61: Việc sử dụng biến mảng giúp ích khi viết chương trình

a. Ngắn gọn và dễ dàng b. Tiết kiệm tên biến c. Tính toán hàng loạt bắng câu lệnh lặp d. Cả a,b, c

**Câu** 62: Mảng a sau đây có bao nhiêu phần tử ? var a:array[6..10]of integer;

a. 5 b. 6 c. 10 d. 16

**Câu** 63: Var diem:array[2..20]of real; Lệnh nào sau đây đúng?

a. diem(5):=5; b. diem[7]:=12.3; c. diem{3}:=7; d. tb[3]:=3;

**Câu** 64: Var kt:array[7..20]of char; Lệnh nào sau đây đúng?

a. kt:=5; b. kt[10]:='Z'; c. kt{12} = A; d. kt(5) = ok;

1:B, 2:A, 3:C, 4:A, 5:A, 6:B, 7:C, 8:A, 9:B, 10:B, 11:A, 12:C, 13:D, 14:A, 15:B, 16:B, 17:A, 18:B, 19:A, 20:B, 21:A, 22:A, 23:C, 24:B, 25:B, 26:A, 27:C, 28:B, 29:C, 30:D, 31:A, 32:C, 33:A, 34:A, 35:A, 36:A, 37:D, 38:B, 39:D, 40:A, 41:C, 42:A, 43:C, 44:D, 45:D, 46:D, 47:A, 48:B, 49:B, 50:D, 51:A, 52:A, 53:B, 54:C, 55:D, 56:A, 57:A, 58:C, 59:D, 60:D, 61:D, 62:A, 63:B, 64:B

☺ Hết ☺