

TÀI LIỆU TIN HỌC 11 HAY NHẤT

Câu 1. Cho biểu thức trong Pascal: $\text{abs}(x+1) - 3$. Biểu thức tương ứng trong Toán học là:

- A. $|x-1|+3$ B. $3+|x-1|$ C. $3-|x+1|$ **D. $|x+1|-3$**

Câu 2. Trong Pascal, để nhập dữ liệu từ bàn phím ta sử dụng thủ tục:

- A. `write(<danh sách kết quả ra >);` B. `writeln(<danh sách kết quả ra >);`
C. `reader(<danh sách biến vào >);` **D. `readln(<danh sách biến vào >);`**

Câu 3. Trong Turbo Pascal, xác định tên đúng trong các tên sau:

- A. 10pro B. Bai tap_1 **C. Baitap** D. Chuong trinh

Câu 4. Danh sách các biến là một hoặc nhiều tên biến, các tên biến được viết cách nhau bởi :

- A. dấu chấm phẩy (;) **B. dấu phẩy (,)** C. dấu chấm (.) D. dấu hai chấm (:)

Câu 5. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, từ khoá CONST dùng để

- A. khai báo tên chương trình. **B. khai báo hằng.**
C. khai báo biến. D. khai báo thư viện.

Câu 6. Trong Pascal, biểu thức $(27 \bmod 4)$ bằng:

- A. 2 B. 0 C. 1 **D. 3**

Câu 7. Trong Pascal, cú pháp để khai báo biến là:

- A. `Var <danh sách biến>=<kiểu dữ liệu>;` **B. `Var <danh sách biến>:<kiểu dữ liệu>;`**
C. `<danh sách biến>: kiểu dữ liệu;` D. `Var <danh sách biến>;`

Câu 8. Trong Pascal, biểu thức $(57 \div 13)$ bằng:

- A. 3 B. 5 **C. 4** D. 6

Câu 9. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, từ khóa VAR dùng để?

- A. Khai báo hằng B. Khai báo thư viện
C. Khai báo biến D. Khai báo tên chương trình

Câu 10. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, từ khoá PROGRAM dùng để

- A. khai báo biến. **B. khai báo tên chương trình.**
C. khai báo thư viện. D. khai báo hằng.

Câu 11. Trong Pascal, để đưa dữ liệu ra màn hình ta sử dụng thủ tục:

- A. `writeln(<danh sách kết quả ra >);`** B. `Rewrite(<danh sách các biến >);`
C. `write(<danh sách các giá trị >)` D. `readln(<danh sách các biến vào>).`

Câu 12. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, hằng và biến khác nhau cơ bản như thế nào?

A. Hằng và biến là hai đại lượng mà giá trị đều có thể thay đổi được trong quá trình thực hiện chương trình.

B. Hằng không cần khai báo còn biến phải khai báo.

C. Hằng là đại lượng có giá trị không thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình, biến là đại lượng có giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

D. Hằng và biến bắt buộc phải khai báo.

Câu 13. Xác định giá trị của biểu thức: $S = (250 \div 100) + (150 \bmod 100) \div 10$

- A. S = 9; B. S = 6; **C. S = 7;** D. S = 8.

Câu 14. Cho biểu thức dạng toán học sau: $\frac{1}{4}\sqrt{a^2 - b^2}$; hãy chọn dạng biểu diễn tương ứng trong Pascal:

- A. $1/4 * \text{sqrt}(a*a-b*b)$** B. $1/4 + \text{sqrt}(a*a-b*b)$
C. $1/4 - \text{sqrt}(a*a-b*b)$ D. $1/4 - \text{sqrt}(a*a-b*b)$

Câu 15. Trong Turbo Pascal, để thoát khỏi chương trình:

- A. Nhấn tổ hợp phím Alt + X;** B. Nhấn tổ hợp phím Ctrl + E;
C. Nhấn tổ hợp phím Ctrl + X; D. Nhấn tổ hợp phím Alt + E;

Câu 16. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, từ khoá USES dùng để

- A. Khai báo tên chương trình. B. Khai báo hằng.
C. Khai báo biến. **D. Khai báo thư viện.**

Câu 17. Trong Turbo Pascal, để thực hiện chương trình:

- A. Nhấn tổ hợp phím Shift + F9; **B. Nhấn phím Ctrl + F9;**
C. Nhấn tổ hợp phím Ctrl + F7; D. Nhấn tổ hợp phím Alt + F9;

Câu 18. Một ngôn ngữ lập trình có những thành phần cơ bản nào?

- A. Bảng chữ cái và ngữ nghĩa. **B. Bảng chữ cái, cú pháp và ngữ nghĩa.**
C. Cú pháp và ngữ nghĩa. D. Bảng chữ cái

Câu 19. Để đưa thông tin ra màn hình ta sử dụng thủ tục nào?

- A. Read B. Real C. Readln **D. Writeln**

Câu 20. Để nhập dữ liệu vào từ bàn phím cho 2 biến a,b ta dùng lệnh?

- A. Writeln(a,b); **B. Readln(a,b);** C. Write(a,b); D. Readln(a,b);

Câu 21. Đầu là câu lệnh gán đúng?

- A. X:Y; B. X=Y; C. X:=Y; **D. X:=Y;**

Câu 22. Biểu thức $((25 \bmod 10) \div 2)$ có kết quả là mấy?

- A. 1 B. 3 **C. 2** D. 4

Câu 23. Trong cấu trúc chương trình Pascal phần thân chương trình bắt đầu bằng...và kết thúc bằng...?

- A. BEGIN...END; B. BEGIN...
END C. BEGIN...
END, **D. BEGIN... END.**

Câu 24. Kết quả của biểu thức $\text{sqr}((\text{ABS}(23-30) \bmod 4))$ là?

- A. 4 B. 2 **C. 9** D. 1

Câu 25. Kiểu nào sau đây có miền giá trị lớn nhất?

- A. Byte B. Word **C. Longint** D. Integer

Câu 26. Để khai báo biến, trong Pascal ta sử dụng từ khóa nào?

- A. BEGIN **B. VAR** C. CONST D. USES

Câu 27. Trong các tên sau, đâu là tên dành riêng (từ khóa) trong ngôn ngữ lập trình Pascal?

- A. Baitap **B. Program** C. Real D. Vidu

Câu 28. Với lệnh nào sau đây dùng để in giá trị M(M kiểu số thực) ra màn hình với độ rộng là 5 và có 2 chữ số phần thập phân ?

- A. Write(M:5); B. Writeln(M:2); C. Writeln(M:2:5); **D. Write(M:5:2);**
- Câu 29.** Khai báo 3 biến A,B,C nào sau đây đúng cú pháp trong Pascal?
 A. VAR A; B; C: Byte; B. VAR A; B; C Byte
C. VAR A, B, C: Byte; D. VAR A B C : Byte;
- Câu 30.** Để biểu diễn $\sqrt{x^3}$, ta có thể viết?
 A. SQRT(x*x)*x B. SQR(x*x*x) C. SQR(SQRT(X)*X) **D. SQRT(x*x*x)**
- Câu 31.** Trong NN lập trình Pascal, phép toán MOD với số nguyên có tác dụng gì
 A. Chia lấy phần nguyên **B. Chia lấy phần dư**
 C. Làm tròn số D. Thực hiện phép chia
- Câu 32.** Làm cho giá trị bằng bình phương của x là
 A. sqrt(x); **B. sqr(x);** C. abs(x); D. exp(x);
- Câu 33.** Xét biểu thức logic: (n > 0) and (n mod 2 = 0). Khẳng định nào sau đây là đúng?
 A. Kiểm tra n có chia hết cho 2 không B. Kiểm tra xem n có là một số dương không
C. Kiểm tra xem n có là số dương chẵn không D. Kiểm tra n là một số nguyên chẵn không
- Câu 34.** Cấu trúc một chương trình được chia làm mấy phần ?
 A. 1 phần B. 3 phần **C. 2 phần** D. 4 phần
- Câu 35.** Cho biểu thức: (15 mod 2)+ 2 . Giá trị của biểu thức là:
 A. 4 **B. 3** C. 5 D. 6
- Câu 36.** Trong Turbo Pascal, hàm nào dưới đây biểu diễn giá trị tuyệt đối.
 A. sqrt() B.sqr() **C. abs()** D.ln()
- Câu 37.** Biến X nhận giá trị là 0.7 .Khai báo nào sau đây là đúng.
 A. var X: integer; **B. var X: real;** C. var X: char; D. var X: longint;
- Câu 38.** Cho biểu thức: (10 div 2)-1 Giá trị của biểu thức là:
 A. 3 B. 5 **C. 4** D. 6
- Câu 39.** Trong Turbo Pascal, để lưu chương trình ta dùng phím.
A. Nhấn F2 B. Shift + F2 C. Ctrl+F2 D.Alt + F2
- Câu 40.** Lệnh Write('5 x 4 = ', 5*4) ; viết gì ra màn hình :
A. 5 x 4 = 20 B. 5 x 4 = 5*4 C. 20 = 20 D. 20 = 5 * 4
- Câu 41.** x^2 biểu diễn trong pascal là
 A. sqrt(x) B. exp(x) C. abs(x) **D. sqr(x)**
- Câu 42.** Biểu thức $\sqrt{x^2 + 2} - x$ được diễn tả trong pascal là
A. sqrt(sqr(x)+2)-x B.sqr(sqrt(x)+2)-x C.(sqrt(x*x)+2)-x D.sqr(x*x+2)-x
- Câu 43.** Kết quả của biểu thức sqr(abs(25-30) mod 3) trả về kết quả là
 A. 1 B. 2 C. 6 **D. 4**
- Câu 44.** Cho biểu thức (a mod 3 = 0) and (a mod 4 = 0). Giá trị của a là
A. 24 B. 16 C. 15 D. 21
- Câu 45.** Trong NNLTPascal, biểu thức 25 mod 3 + (5/2) * 3 có giá trị là
 A. 15.5 **B. 8.5** C. 8.0 D. 15.0

Câu 46. Cú pháp biểu diễn cấu trúc rẽ nhánh dạng thiếu là?

- A.** If <điều kiện> then <câu lệnh >;
- B. If <điều kiện> ;then <câu lệnh>
- C. If <điều kiện> then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>;
- D. If <điều kiện> then <câu lệnh 1> ;esle <câu lệnh 2>;

Câu 47. Trong các tên sau, đâu là tên dành riêng (từ khóa) trong ngôn ngữ lập trình Pascal?

- A. Baitap
- B. Program**
- C. Real
- D. Vidu

Câu 48. Đại lượng dùng để lưu trữ giá trị và giá trị có thể được thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình gọi là

- A. Hằng
- B. Biến**
- C. Hàm
- D. Biểu thức

Câu 49. Biến X có thể nhận các giá trị 1; 100; 150; 200 và biến Y có thể nhận các giá trị 1; 0.2; 0.3; 10.99. Khai báo nào trong các khai báo sau là đúng nhất?

- A. Var X, Y: integer;
- B. Var X: integer; Y: real;**
- C. Var X: real; Y: byte;
- D. Var X: byte; Y: integer;

Câu 50. Xét đoạn chương trình sau.

for i:=1 to 10 do

if (i mod 3 = 0) or (i mod 5 = 0) then write(i:3);

- A. 3 5 7 9 10
- B. 2 4 6 8 10
- C. 1 3 5 7 9
- D. 3 5 6 9 10**

Câu 51. Trong NN lập trình Pascal, biểu thức số học nào sau đây là hợp lệ

- A. 5a + 7b + 8*c;
- B. 5*a + 7*b + 8*c;**
- C. {a + b}*c
- D. x*y(x + y);

Câu 52. Để khai báo biến n thuộc kiểu số nguyên ta viết

- A. var n: real;
- B. var n: boolean;
- C. var n: char;
- D. var n: interger;**

Câu 53. Để gán 2 cho x ta viết câu lệnh

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

Câu 54. Để biểu diễn x^3 ta có thể viết

- A. sqrt(sqrt x*x);
- B. sqrt (x*x*x);
- C. sqrt(x)*x;**
- D. sqrt(sqrt(x*x*x));

Câu 55. Trong các tên sau, tên nào sau đây được đặt đúng trong NNLT Pascal?

- A. Ho_ten*1
- B. Ho ten
- C. Ho_ten**
- D. 1hoten

Câu 56. Trong ngôn ngữ Pascal, phát biểu nào sau đây là ĐÚNG?

- A. Sau mỗi câu lệnh đều phải có dấu chấm phẩy.**
- B. Câu lệnh trước End không nhất thiết phải có dấu chấm phẩy.
- C. Có phân biệt chữ hoa và chữ thường
- D. Sau từ khóa Begin bắt buộc phải có dấu chấm phẩy.

Câu 57. Cho biểu thức dạng toán học sau: $\frac{x^2 - y^2}{x^2 + y^2}$; hãy chọn dạng biểu diễn tương ứng trong

Pascal:

- A. (sqrt(x) – sqrt(y))/(sqrt(x) – sqrt(y))**
- B. (sqrt(x) – sqrt(y))/(sqrt(x) – sqrt(y))
- C. sqrt(x) – sqrt(y)/sqrt(x) – sqrt(y)
- D. sqrt(x) – sqrt(y)/sqrt(x) – sqrt(y)

Câu 58. Biểu thức $\sqrt{x^2 - 3x + 2}$ được diễn tả trong pascal là

- A. sqrt(sqrt(x)-3*x+2) B. sqrt(sqrt(x)-3x+2) C. sqr(sqrt(x)-3*x+2)
D. sqr(x*x-3*x+2)

Câu 59. Kết quả của biểu thức sqrt(17 div 4) trả về kết quả là

- A. 1 B. 4 C. 8 D. 2

Câu 60. Cho biểu thức $(a \bmod 2 = 0)$ and $(a \bmod 3 = 0)$. Giá trị của a là

- A. 12 B. 23 C. 9 D. 16

Câu 61. Câu lệnh *dạng lặp tiến* có cú pháp là:

- A. FOR <biến đếm>:=<giá trị đầu> TO <giá trị cuối> DO <câu lệnh>;
B. FOR <biến đếm>:=<giá trị cuối> DOWNTO <giá trị đầu> DO <câu lệnh>;
C. While <điều kiện> DO <câu lệnh>;
D. IF <điều kiện> then <câu lệnh>;

Câu 62. Câu lệnh *dạng lặp lùi* có cú pháp là:

- A. FOR <biến đếm>:=<giá trị đầu> TO <giá trị cuối> DO <câu lệnh>;
B. FOR <biến đếm>:=<giá trị cuối> DOWNTO <giá trị đầu> DO <câu lệnh>;
C. While <điều kiện> DO <câu lệnh>;
D. IF <điều kiện> then <câu lệnh>;

Câu 63. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, muốn kiểm tra đồng thời cả ba giá trị của A, B, C có cùng lớn hơn 0 hay không ta viết câu lệnh If thế nào cho **đúng** ?

- A. If A, B, C > 0 then
B. If (A > 0) and (B > 0) and (C > 0) then
C. If A>0 and B>0 and C>0 then
D. If (A>0) or (B>0) or (C>0) then.....

Câu 64. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau đưa ra màn hình kết quả gì ?

For i := 10 downto 1 do write(i, ' ');

- A. 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
B. 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
C. Đưa ra 10 dấu cách
D. Không đưa ra kết quả gì

