
— S 1

Câu 1: Sau khi thực hiện đoạn chương trình sau, giá trị của biến S bằng bao nhiêu:

S:=0;

For i:=1 to 5 do S:=S+i;

- A. 20 B. 15 C. 10

Câu 2: Cú pháp của câu lệnh **While...do** là:

- A. While <điều kiện> to ;
B. While <điều kiện> to do ;
C. While <điều kiện> do <câu lệnh> ;

Câu 3: Điều kiện cần phải kiểm tra đối với câu lệnh lặp **For...do** là?

- A. Giá trị cuối B. Giá trị đầu C. Điều kiện

Câu 4: Khi khai báo một biến có kiểu dữ liệu là kiểu mảng , biến đó được gọi là?

- A. Biến mảng B. Biến đếm C. Biến gán

Câu 5: Biến mảng thường có kiểu dữ liệu?

- A. Số nguyên B. Số thực C. Cả a,b

Câu 6: : Hãy tìm hiểu đoạn chương trình sau đây:

x:= 0; tong:= 0;

While tong <= 29 do

Begin

Tong:= tong + 1;

Writeln (tong);

End;

x:= tong;

Sau khi đoạn chương trình trên được thực hiện, giá trị của x bằng bao nhiêu?

- A. 30 B. 31 C. 0

II. PHẦN TỰ LUẬN: (7.0 điểm)

Câu 1: Các em hãy xác định các câu lệnh sau đây đúng hay sai? (1.5 điểm)

- a) For i:=200 to 1 do writeln('A');
- b) For i:=1.5 to 20.5 do writeln('A');
- c) S:=0;n:=0; While S<=20 do begin n:=n+1;S:=S+n end;
- d) var X: array[10..1] of integer;
- e) var X: array[1,5..15,5] of integer;
- f) var X: array[1..20] of integer;

Câu 2: Viết cú pháp của câu lệnh lặp For...do, While...do; Và cú pháp khai báo mảng: (1.5 điểm)

Câu 3: Viết chương trình tính tổng 10 số tự nhiên đầu tiên. (2.0 điểm)

Câu 4: Viết chương trình để tính tổng các số tự nhiên đầu tiên cho đến khi tổng đó bằng 100 thì dừng lại? (2.0 điểm)

..... Hết!

ĐÁP ÁN VÀ THANG ĐIỂM ĐỀ SỐ 1:

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (3 điểm)

Hãy khoanh tròn chữ cái đứng trước câu trả lời em cho là đúng nhất (mỗi câu 0.5điểm)

Câu 1: B ; **Câu 2:** C ; **Câu 3:** A; **Câu 4:** A; **Câu 5:** C; **Câu 6:** C

II. PHẦN TỰ LUẬN: (7.0 điểm)

Câu 1: Các em hãy xác định các câu lệnh sau đây đúng hay sai? (1.5 điểm)

- a) sai b) sai c) đúng d) sai e) sai f) đúng

Câu 2: Viết cú pháp của câu lệnh lặp For...do, While...do; Và cú pháp khai báo mảng: (1.5 điểm)

- Cú pháp của câu lệnh lặp For ... do: For<biến đếm>:=<giá trị đầu>to<giá trị cuối> do<câu lệnh>; 0.5đ
- Cú pháp của câu lệnh lặp while ... do: while<điều kiện>do<câu lệnh>; 0.5đ
- Cú pháp khai báo mảng:tên mảng: array[<chỉ số đầu>..<chỉ số cuối>] of<kiểu dữ liệu> 0.5đ

Câu 3: Viết chương trình tính tổng 10 số tự nhiên đầu tiên. (2.0 điểm)

Program tong;	0.25 đ
var S,i:integer;	0.25 đ
Begin	0.25 đ

S:=0;	0.25 đ
for i:=1 to 10 do S:=S+i;	0.25 đ
writeln(' tong cua 10 so tu nhien dau tien:',S);	0.25 đ
readln	0.25 đ
end.	0.25 đ

Câu 4: Viết chương trình để tính tổng các số tự nhiên đầu tiên cho đến khi tổng đó bằng 100 thì dừng lại? (2.0 điểm)

Program tong;	0.25 đ
var S,n:integer;	0.25 đ
Begin	0.25 đ
S:=0;n:=1;	0.25 đ
While (S<=100) do begin S:=S+n;n:=n+1;end;	0.25 đ
writeln(' tong các so tu nhien dau tien:',S);	0.25 đ
readln	0.25 đ
end.	

ĐỀ KIỂM TRA HỌC KỲ II NĂM HỌC 2016-2017

Môn: Tin học 8

Thời gian làm bài 45 phút

(Gồm: 8 câu trắc nghiệm; 3 câu tự luận)

ĐỀ SỐ 2

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM: (4 điểm)

Em hãy khoanh tròn câu trả lời đúng nhất trong các câu hỏi sau:

Câu 1: Trong các câu lệnh Pascal sau. Câu lệnh nào là hợp lệ:

- | | |
|------------------------------------|-----------------------------------|
| A. For i:=4 to 1 do writeln('Y'); | B. For i=1 to 10 do writeln('Y'); |
| C. For i:=1 to 10 do writeln('Y'); | D. For i to 10 do writeln('Y'); |

Câu 2: Trong các cách khai báo biến mảng sau đây, cách khai báo nào là hợp lệ:

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

B. Var a: array[1.5..100.5] of integer;

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

D. Var a: array[1.5,100.5] of integer;

Câu 3: Các cách khai báo biến sau đây, cách khai báo nào là hợp lệ trong Turbo Pascal:

A. Var a= integer;

B. Var a: integer;

C. Var a: array;

D. Var : a: integer;

Câu 4: Cho câu lệnh Pascal sau: For i:=5 to 20 do writeln('Y');

Số vòng lặp của câu lệnh này là bao nhiêu?

A. 14

B. 17

C. 15

D. 16

Câu 5: Cho đoạn chương trình:

j:=0;

For i:=0 to 5 do j:=j+2;

Sau khi thực hiện đoạn chương trình trên, thì giá trị của biến j bằng bao nhiêu:

A. 12

B. 20

C. 15

D. 18

Câu 6: Trong câu lệnh khai báo biến mảng, phát biểu nào sau đây sai:

A. Chỉ số đầu và chỉ số cuối là hai số nguyên

B. Chỉ số đầu chỉ số cuối

C. Kiểu dữ liệu có thể là integer hoặc real

D. Chỉ số cuối phải nhỏ hơn hoặc bằng 100

Câu 7: Nhặt thóc ra khỏi gáo đến khi trong gáo không còn thóc:

A. Lặp với số lần biết trước

B. Lặp vô số lần

C. Lặp với số lần chưa biết trước

D. Lặp 10 lần

Câu 8: Kết quả của phép so sánh:

A. Có thể có giá trị đúng hoặc giá trị sai

B. Chỉ có giá trị đúng

C. Đồng thời nhận giá trị đúng và giá trị sai

D. Chỉ có giá trị sai

II. PHẦN TỰ LUẬN: (6 điểm)

Câu 1: (1.5 điểm) Dữ liệu kiểu mảng là gì? Hãy nêu cách khai báo biến mảng trong Pascal và các thành phần của nó.

Câu 2: (2.5 điểm)

a) Hãy nêu cú pháp câu lệnh lặp với số lần biết trước. Nêu tác dụng của câu lệnh lặp.

b) Hãy nêu cú pháp và hoạt động câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước.

Câu 3: (2 điểm) Viết chương trình tính tổng: $S = 1+2+3+...+n$. Trong đó n là số nguyên nhập từ bàn phím.

..... Hết!

ĐÁP ÁN VÀ THANG ĐIỂM ĐỀ SỐ 2:

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM: (4 điểm – Mỗi câu đúng 0,5 điểm)

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8
Đáp án	C	C	B	D	A	D	C	A

II. PHẦN TỰ LUẬN: (6 điểm)

CÂU	ĐÁP ÁN	ĐIỂM
Câu 1 (1.5 điểm)	<p>- Dữ liệu kiểu mảng là một tập hợp hữu hạn các phần tử có thứ tự, mọi phần tử đều có cùng một kiểu dữ liệu, gọi là kiểu của phần tử.</p> <p>* Cách khai báo biến mảng trong Pascal:</p> <p>Var tên mảng: array [<chỉ số đầu>..<>chỉ số cuối>] of <kiểu dữ liệu>;</p> <p>Trong đó:</p> <p>Chỉ số đầu và chỉ số cuối là hai số nguyên thỏa mãn.</p> <p>Chỉ số đầu chỉ số cuối và kiểu dữ liệu có thể là integer hoặc real.</p>	<p>0,5</p> <p>0,5</p> <p>0,25</p> <p>0,25</p>
Câu 2 (2.5 điểm)	<p>a)* Cú pháp câu lệnh lặp với số lần biết trước:</p> <p>For <biến đếm> := <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh> ;</p> <p>* Tác dụng của câu lệnh lặp:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiết kiệm thời gian. - Giảm nhẹ công sức viết chương trình. <p>b)* Cú pháp câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước:</p> <p>While <điều kiện> do <câu lệnh> ;</p> <p>* Hoạt động:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Khi gặp câu lệnh này chương trình sẽ kiểm tra điều kiện. + Nếu điều kiện đúng thì câu lệnh sẽ được thực hiện <p>và quay lại bước 1.</p>	<p>0,5</p> <p>0,25</p> <p>0,25</p> <p>0,5</p> <p>0,5</p>

	+ Nếu điều kiện sai thì câu lệnh sẽ bị bỏ qua và lệnh lặp kết thúc.	0,5
Câu 3 (2 điểm)	<pre> Program Tong; Uses crt; Var S: real; n, i: integer; </pre>	0,25
	<pre> Begin Clrscr; Write('Nhap so n = '); Readln(n); </pre>	0,25
	<pre> S:= 0; For i:= 1 to n do S:= S + i; Writeln('Tong can tim la: ', S:6:2); Readln </pre>	0,5 0,5

ĐỀ KIỂM TRA HỌC KỲ II NĂM HỌC 2016-2017

Môn: Tin học 8

Thời gian làm bài 45 phút

(Gồm: 8 câu trắc nghiệm; 2 câu bán trắc nghiệm; 3 câu tự luận)

ĐỀ SỐ 3

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM: (4 điểm)

Em hãy khoanh tròn câu trả lời đúng nhất trong các câu hỏi sau:

Câu 1: Kết quả của điều kiện trong câu lệnh While ... do có giá trị là

- A. Số nguyên B. Số thực. C. Dãy kí tự. D. Đúng hoặc sai

Câu 2: Trong các cách khai báo biến mảng sau đây, cách khai báo nào là hợp lệ:

- A. Var a: array[1,15] of integer;
- B. Var a: array[1.5..10.5] of integer;
- C. Var a: array[1..15] of integer;
- D. Var a: array[1.5,10.5] of integer;

Câu 3: Các cách khai báo biến sau đây, cách khai báo nào là hợp lệ trong Turbo Pascal:

- A. Var a= integer; B. Var a: integer;
C. Var a: array; D. Var : a: integer;

Câu 4: Cho câu lệnh Pascal sau: For i:=5 to 25 do writeln('Y');

Số vòng lặp của câu lệnh này là bao nhiêu?

- A. 21 B. 22 C. 23 D. 24

Câu 5: Trong ngôn ngữ Pascal, đoạn chương trình sau đưa ra màn hình kết quả gì?

For i:=1 to 5 do write (i:3);

- A. 1 2 3 4 5 B. 5 4 3 2 1
C. Đưa ra i:3 D. Không đưa ra kết quả gì

Câu 6: Trong câu lệnh khai báo biến mảng, phát biểu nào sau đây không đúng?

- A. Chỉ số đầu và chỉ số cuối là hai số nguyên; B. Chỉ số đầu chỉ số cuối;
C. Kiểu dữ liệu có thể là integer hoặc real; D. Dấu ba chấm (...) nằm giữa chỉ số đầu và chỉ số cuối

Câu 7: Nhật thóc ra khỏi gạo đến khi trong gạo không còn thóc:

- A. Lặp với số lần biết trước. B. Lặp với số lần chưa biết trước.
C. Lặp vô số lần. D. Lặp 10 lần.

Câu 8: Kết quả của phép so sánh:

- A. Chỉ có giá trị sai. B. Chỉ có giá trị đúng.
C. Có thể có giá trị đúng hoặc giá trị sai. D. Đồng thời nhận giá trị đúng và giá trị sai.

Câu 9. Chọn các từ, cụm từ: “Biến mảng, Dữ liệu kiểu mảng, không có thứ tự, giá trị của mảng, có thứ tự, kiểu mảng” để điền vào chỗ trống thích hợp trong các câu dưới đây:

- a) (1)..... là một tập hợp hữu hạn các phần tử (2)....., mọi phần tử đều có cùng một kiểu dữ liệu, gọi là kiểu của phần tử.
b) (3)..... là biến có kiểu dữ liệu là (4)....., các biến có cùng một kiểu và một tên duy nhất.

(Đề gồm có 02 trang)

Câu 10. Hãy điền đáp án vào cột C: A với cột B, mỗi câu

A (Tên chương trình)	B (Công dụng thu gọn)	C (Kết quả)
1. Finger Break Out	a) Quan sát hình không gian.	1+.....

2. Sun Times	b) Tìm hiểu thời gian.	2+.....
3. Geogebra	c) Luyện gõ phím nhanh.	3+.....
4. Yenka	d) Học vẽ hình.	4+.....
	e) Học lập trình	

II. PHẦN TỰ LUẬN: (6 điểm)

Câu 1: (1,5 điểm) Em hãy xác định các câu lệnh sau đây đúng hay sai? Nếu sai hãy giải thích tại sao?

- For i:=150 to 1 do writeln('A');
- For i:=1.5 to 30.5 do writeln('B');
- S:=0;n:=0; While S<=20 do begin n:=n+1;S:=S+n; end.
- Var X: array[10..1] of integer;
- Var X: array[1,5..20,5] of integer;
- Var X: array[1..30] of integer;

Câu 2: (3,0 điểm)

- Hãy nêu cú pháp của câu lệnh lặp với số lần biết trước. Nêu tác dụng của câu lệnh lặp.
- Hãy nêu cú pháp và hoạt động của câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước.

Câu 3: (1.5 điểm) Cho mảng A chứa các giá trị sau:

A	17	13	20	10	15
i	3	4	5	6	7

- Xác định các giá trị của A[2], A[4], A[7], A[9] là bao nhiêu?
- Cho các câu lệnh sau:

$$A[2] := A[3] + A[5] \quad A[9] := A[6] + A[7]$$

Dựa vào bảng trên, hãy tính giá trị của các phần A[2], A[9].

..... Hết!

ĐÁP ÁN VÀ THANG ĐIỂM ĐỀ SỐ 3:

I. PHẦN TRẮC NGHIỆM: (4 điểm)

Mỗi câu đúng 0,25 điểm

Câu	1	2	3	4	5	6	7	8
Đáp án	D	C	B	A	A	D	B	C

Câu 9. (1 điểm) Điền mỗi từ hoặc cụm từ đúng được 0.25 điểm

- (1) Dữ liệu kiểu mảng (2) Có thứ tự
(3) Biến mảng (4) Kiểu mảng

Câu 10. (1 điểm) Ghép đúng mỗi ý được 0.25 điểm

1+c; 2+b; 3+d; 4+a

II. PHẦN TỰ LUẬN: (6 điểm)

[illegible]

	+ Nếu điều kiện sai thì câu lệnh sẽ bị bỏ qua và việc thực hiện lệnh lặp kết thúc.	0,5
Câu 3 (1.5 điểm)	<p>a) A[2]: không xác định. A[7] = 15</p> <p>A[4] = 13 A[9]: không xác định.</p> <p>b) A[2]:= A[3] + A[5] = 17 + 20 = 37</p> <p>A[9]:= A[6] + A[7] = 10 + 15 = 25</p>	<p>Mỗi câu đúng 0,25</p> <p>0,25</p> <p>0,25</p>

ĐỀ KIỂM TRA HỌC KỲ II NĂM HỌC 2016-2017

Môn: Tin học 8

Thời gian làm bài 60 phút

(Gồm: 40 câu trắc nghiệm)

ĐỀ SỐ 4

Học sinh chọn câu trả lời đúng nhất (40 câu, mỗi câu đúng đạt 0.25 điểm, tổng cộng 10 điểm).

Câu 1 .Em hiểu câu lệnh lặp theo nghĩa nào dưới đây?

A. Một lệnh thay cho nhiều lệnh.

B. Các câu lệnh được viết lặp đi lặp lại nhiều lần .

C. Vì câu lệnh đã có tên và là lệnh lặp.

D. Cả A,B và C đều sai.

Câu 2 .Tìm giá trị S trong đoạn chương trình sau?

S:= 0; for i:=1 to 5 do S:= S + i ;

A. S = 0.

B. S = 1.

C. S = 5.

D. S = 15.

Câu 3 . Lúc nào thì lệnh lặp while ...do sẽ được dừng lại ?

A. < điều kiện > có giá trị đúng.

B.< điều kiện > có giá trị sai.

C. Các câu lệnh con trong <câu lệnh > đã được thực hiện xong.

D. Cả A,B và C đều sai.

Câu 4 .Cho biết câu lệnh Do thực hiện mấy lần trong đoạn chương trình sau ?

i := 5 ; while I >= i -1 ;

Câu 5 . Dữ liệu kiểu mảng của một tập hợp hữu hạn các phần tử được sắp xếp theo dãy, mọi phần tử trong dãy có cùng một đặc điểm là ?

A. Cùng chung một kiểu dữ liệu.

B. Có giá trị hoàn toàn giống nhau .

C. Các phần tử kiểu mảng đều có kiểu nguyên.

D. Các phần tử kiểu mảng đều có kiểu nguyên.

Câu 6 . A là một mảng có 10 phần tử kiểu nguyên, cần khai báo là?

A. Var A : array [1..10] of real;

B. Var A : array [1..10] of integer;

C. Var A : string [1..10] of real;

D. Var A : string [1..10] of integer;

Câu 7 . Để nhập dữ liệu từ bàn phím cho mảng A có 10 phần tử số nguyên ta dùng lệnh nào sau đây?

A. For i:= 1 to 10 do readln(A[i]);

B. For i:= 1 to 10 do readlnA[i];

C. For i:= 1 to 10 do Writeln(A[i]);

D. For i:= 1 to 10 do WritelnA[i];

Câu 8 . Cho biết số vòng lặp của câu lệnh?

For i:= 22 to 32 do writeln('A');

A. 15.

B. 20.

C.11.

D. 5.

Câu 9 . Cho câu lệnh :while a > 5 do write ('chao các bạn ');

Giá trị a bao nhiêu để vòng lặp của chương trình kết thúc?

A. a = 4.

B. a = 7.

C. a = 6.

D. a = 5.

Câu 10 . Chọn câu lệnh đúng ?

A. x While x:= 10 do x:= x+5;

B. x:=10 While x:= 10 do x:= x+5;

C. x While x:= 10 do x:= x+5;

D. While x < 10 do x:= x+5;

Câu 11 . Cách viết câu lệnh lặp với số lần biết trước như sau, câu nào đúng ?

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

B. For <biến điểm > = < giá trị đầu > to <giá trị cuối > do <câu lệnh >

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

D. For <biến điểm > - < giá trị đầu > to <giá trị cuối > do <câu lệnh >;

Câu 12 : Đại lượng có giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình gọi là?

A. hằng .

B. Biến.

C. Hằng và biến.

D. Biến và hằng. ;

Câu 13: Với pascal phần khai báo tên chương trình bắt đầu bằng từ khóa.

- A. Programs; B. Progreml; **C. Progam;** D. Progrems;

Câu 14 : Trong pascal khai báo biến bắt đầu bằng từ khóa.

- A. Var.** B. Begin. C. Progam. D. Const .

Câu 15 : Để đưa dữ liệu ra màn hình ta dùng từ .

- A. Readln; **B. Writeln;** C. Raedln; D. Wrietln;

Câu 16: Từ khóa nào sau đây dùng để khai báo hằng

- A. Uses. B. Var. **C. Const.** D. Progam.

Câu 17 : Câu lệnh cho phép nhập giá trị a từ bàn phím là ?

- A. Writeln ('nhap gia tri a=') ;** B. Writeln (nhap gia tri a=) ;
C. Readln ('nhap gia tri a='); D. Readln (nhap gia tri a=) ;

Câu 18 : Để gán giá trị 12 cho biến x ta dùng lệnh

- A. x:=12;** B. x:12; C. x=12 ; D. x=:12;

Câu 19: Các bước giải bài toán trên máy tính gồm

- A. Xác định bài toán ,mô tả thuật toán .
B. Mô tả thuật toán, viết chương trình .
A. Xác định bài toán ,viết chương trình.
D. Xác định bài toán, mô tả thuật toán , viết chương trình.

Câu 20: Phần mềm geogebra dùng để ?

- A. Luyện gõ nhanh. **B. Học vẽ hình học.**
C. Quan sát không gian. D.Tạo hình không gian.

Câu 21 : Trong các câu lệnh pascal, câu lệnh nào hợp lệ.

- A. For i:=4 to 1 do writeln ('y') ; B. For i=4 to 1 do writeln ('y') ;
C. For i:=1 to 4 do writeln ('y') ; D. For i=:4 to 1 do writeln ('y')

Câu 22 : Trong các cách khai báo biến mảng sau đây, cách khai báo nào là hợp lệ ?

- A. var a: array[1,100] of integer ; B. var a: array[1,,100] of integer;
C. var a: array[1..100] of integer; D. var a: array[1,5 ..100] of integer;

Câu 23: Cấu trúc nào sau đây được dùng để viết lặp với số lần chưa biết trước ?

A. for ... to ...do B. while .. do ... C. if ...then D. if ...then ...else

Câu 24 .Trong câu lệnh lặp với số lần biết trước <câu lệnh> được thực hiện mấy lần ?

A. (<giá trị đầu > - < giá trị cuối >) lần . **B. (<giá trị cuối > - < giá trị đầu > +1)lần.**

C. (<giá trị đầu > - < giá trị cuối > +1) lần. D. Tùy thuộc vào bài toán mới biết số lần.

Câu 25 .Khi nào thì câu lệnh for ..to..do kết thúc?

A. Khi biến điểm lớn hơn giá trị cuối. B. Khi biến điểm nhỏ hơn giá trị cuối.

C. Khi biến điểm bằng giá trị cuối. D. Khi biến điểm lớn hơn giá trị đầu.

Câu 26 .Tìm giá trị a của đoạn chương trình sau ?

a:=10; for i:= 1 to 5 do a:= a - i;

A. a=5. **B. a= - 5.**

C. a=10. D. a=0.

Câu 27 .Trong pascal câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước có dạng ?

A. While <điều kiện> do câu lệnh; B. While <điều kiện>; do câu lệnh;

C. While <điều kiện> then câu lệnh; D. While <điều kiện>; then câu lệnh;

Câu 28.Khi sử dụng lệnh lặp while .. do cần chú ý điều gì?

A. Số lần lặp . B. Số lượng câu lệnh.

C. Điều kiện dần đi đến sai . D. Điều kiện dần đi đến đúng.

Câu 29.Hãy cho biết kết quả của đoạn chương trình sau ?

A:=10; while a>=10 do write (a)

A. Trên màn hình xuất hiện 1 chữ a. B. Trên màn hình xuất hiện 10 chữ a.

C. Trên màn hình xuất hiện số 10. **D.Chương trình lặp vô tận.**

Câu 30 . Hãy cho biết kết quả b của đoạn chương trình sau?

A:=10 ;b:=5 ; while a>=10 do begin b:=b + a; a := a-1 end;

A. b=5. B. b=10.

C. b=15. D. b=20.

Câu 31: Để chỉ ra một phần tử bất kì trong mảng, ta ghi như sau?

A. Tên mảng [chỉ số trong mảng] ; B. Tên mảng [giá trị phần tử đó];

C. Tên mảng (chỉ số trong mảng); D. Tên mảng (giá trị phần tử đó);

Câu 32 .Kết quả của phép chia 7:5 thuộc kiểu gì??

- A. Kiểu nguyên. **B. Kiểu thực.**
C. Kiểu xâu kí tự. D. Kiểu thập phân.

Câu 33 .Lệnh xóa nàhình là lệnh?

- A. Delete; B. Clear;
C. Read; **D. Clrscr;**

Câu 34: .Biến nhớ trong lập trình có chức năng?

- A. Lưu trữ dữ liệu. B. Thực hiện các phép tính trung gian.
C. Có thể nhận nhiều giá trị khác nhau. **D. Cả A,B và C đều đúng.**

Câu 35. Tính giá trị S trong đoạn chương trình sau?

S:= 1; for i:=1 to 3 do S:= S * i ;

- A. S = 1. B. S = 2.
C. S = 3. **D. S= 6.**

Câu 36: Để ngăn cách giữa các lệnh trong ngôn ngữ lập trình pascal ta dùng dấu ?

- A. Chấm (.) **B. Chấm phẩy (;)**
C. Phẩy (,) D. Hai chấm (:)

Câu 37: Trong ngôn ngữ pascal ,để chạy chương trình sau khi đã biên dịch xong ta sử dụng phím nào ?

- A. Ctrl +F8. B. Ctrl +F10.
C. Ctrl +F9. D. Ctrl +F2 ,

Câu 38: Trong ngôn ngữ pascal ,có thể kiểm tra lỗi cú pháp của các câu lệnh ta sử dụng phím nào ?

- A. F2 . **B. F9.**
C. F1 . D. F8.

Câu 39 .Hoạt động lặp nào với số lần xác định?

- A. Lan điện thoại đến khi nào gặp long thì thôi. **B. Lan điện 2 lần thí thôi.**
C. Khi nào khác tôi sẽ uống nước. D. Nhặt rau đến khi nào xong thì thôi.

Câu 40 . Kết quả của $100 \bmod 3$ là?

- A. 1.** B. 2.
C. 5. D. 3.

ĐỀ KIỂM TRA HỌC KỲ II NĂM HỌC 2016-2017**Môn: Tin học 8***Thời gian làm bài 45 phút**(Gồm: 8 câu trắc nghiệm; 2 câu tự luận)***ĐỀ SỐ 4****I. TRẮC NGHIỆM: (4đ)****Câu 1:** Thoát phần mềm luyện gõ phím nhanh nhẹn thoát hợp phím:**A.** Alt+F5**B.** Alt+F6**C.** Alt+F4**D.** Ctrl+F4**Câu 2:** Cho đoạn chương trình: **J:= 0;****For i:= 3 to 6 do J:= j + i;**Sau khi thực hiện đoạn chương trình trên, giá trị của biến **j** bằng bao nhiêu?**A.** 18**B.** 22**C.** 15**D.** 21.**Câu 3:** Hãy chọn câu đúng trong các câu sau đây:**A.** X:=10; **while** X=10 **do** X:=X+5;**B.** S:=0; n:=0; **while** S<=10 **do** n:=n+1; S:=S+n;**C.** X:=10; **while** X=10; **do** X:=X+5;**D.** X:=10; **while** X=10 **do** X=X+5;**Câu 4:** Khi thực hiện đoạn chương trình sau: n:=100; T:=10;**While** T>20 **do begin** T:=T - 10; n:=n+5; **end;**Hãy cho biết giá trị của biến **n** bằng bao nhiêu?**A.** 10**B.** 100**C.** 16**D.** 15**Câu 5:** Khi thực hiện đoạn chương trình sau: n:=0; s:=10;**While** s<20 **do begin** n:=n+5; s:=s +n **end;**Hãy cho biết giá trị của biến **n** bằng bao nhiêu?**A.** 25**B.** 50**C.** 15**D.** 10**Câu 6:** Các khai báo biến mảng sau đây trong pascal, khai báo nào đúng:**C.** Var X:array(12,15) of integer;**D.** Var X:array[12..15] of integer;

Câu 7: Trong câu lệnh lặp: For i := 4 to 10 do begin j:= j + 2; write(j); end;

Khi kết thúc câu lệnh lặp trên, câu lệnh **write(j);** được thực hiện bao nhiêu lần?

A. 5 lần

B. 7 lần

C. 10 lần

D. 6 lần

Câu 8: Cấu trúc nào được dùng để viết câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước?

A. Whiledo

B. Ifthenelse....

C. If ... Then....

D. For ... downtodo....

II. TỰ LUẬN (6đ)

Câu 9 : Viết cú pháp câu lệnh lặp với số lần biết trước. Nêu hoạt động của câu lệnh.

Câu 10 : Viết chương trình nhập vào 3 số a, b, c và kiểm tra xem 3 số đó có phải là 3 cạnh của một tam giác hay không.

ĐÁP ÁN VÀ THANG ĐIỂM ĐỀ SỐ 5 :

Câu	Đáp án	Điểm
I. TRẮC NGHIỆM: (4đ)		
1	2	3
4	5	6
7	8	
C	A	A
B	D	D
B	A	A
II. TỰ LUẬN: (6đ)		
9	Cú pháp: For <biến đếm> := <GT đầu> to <GT cuối> do <Câu lệnh>; Cách hoạt động: câu lệnh được thực hiện khi biến đếm chạy từ giá trị đầu đến giá trị cuối.	2.0
10	Program bai_10; Var a, b, c : Real ; BEGIN Writeln (' Nhập độ dài 3 cạnh của tam giác : '); Write (' a = '); Readln (a); Write (' b = '); Readln (b);	4.0

	<pre> Write (' c = ') ; Readln (c) ; If (a + b > c) and (b + c > a) and (c + a > b) and (a > 0) and (b > 0) and (c > 0) Then Writeln (' Thoa man : Day la 3 canh cua mot tam giac ') Else Writeln (' Khong thoa man ! ') ; Readln ; END . </pre>	
--	---	--