

## Ôn tập Tổng Hợp

**Câu 1: Phát biểu nào dưới đây về chỉ số của mảng là phù hợp nhất?**

- A. Dùng trong vòng lặp với mảng.
- B. Dùng để quản lí kích thước của mảng.
- C. Dùng để truy cập đến một phần tử bất kì trong mảng;
- D. Dùng trong vòng lặp với mảng để quản lí kích thước của mảng.

**Câu 2: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, hàm Length(S) cho kết quả?**

- A. Số ký tự của xâu không tính dấu cách cuối cùng.
- B. Độ dài xâu S khi khai báo.
- C. Số ký tự hiện có của xâu S không tính các dấu cách.
- D. Số ký tự hiện có của xâu S.

**Câu 3: Chương trình in ra dãy số nào? (Hình 1):**

```
Var x, y : integer ;

Procedure VDI( x, y : integer ) ;
  Begin
    x := y ;
    y := 0 ;
    Write(x, y) ;
  End ;
Begin
  x := 1 ;
  y := 2 ;
  VDI( x, y ) ;
  writeln(x, y) ;
End.
```

- A. 1020
- B. 1234
- C. 2012
- D. 2001

**Câu 4: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau thực hiện việc gì? If (ch >= 'A') and (ch <= 'Z') then ch:= chr( ord(ch) + 32 );**

- A. Xóa ký tự có trong biến ch.
- B. Biến ch thành chữ thường nếu ch là chữ hoa
- C. Không thực hiện việc gì.
- D. Biến ch thành chữ hoa

**Câu 5: Phát biểu nào dưới đây về kiểu mảng là phù hợp?**

- A. Mảng không thể chứa kí tự.
- B. Là một tập hợp các số nguyên.
- C. Độ dài tối đa của mảng là 255.
- D. Là một dãy hữu hạn các phần tử cùng kiểu;

**Câu 6: Cách thức truy cập tệp văn bản là?**

- A. Truy cập trực tiếp.
- B. Truy cập tuần tự.
- C. Truy cập ngẫu nhiên.
- D. Vừa truy cập tuần tự vừa truy cập trực tiếp.

**Câu 7: Số lượng phần tử trong tệp**

- A. Không được lớn hơn 255.
- B. Không bị giới hạn mà chỉ phụ thuộc vào dung lượng đĩa
- C. Không được lớn hơn 128.
- D. Phải được khai báo trước

**Câu 8: Cho str là một xâu kí tự, đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì? for i:= 1 to length(str) - 1 do str[i+1]:= str[i];**

- A. Dịch chuyển các kí tự của xâu lên trước một vị trí.

- B. Khởi tạo lại mọi kí tự của xâu bằng kí tự đầu tiên.
- C. Dịch chuyển các kí tự của xâu về sau 1 vị trí.
- D. Khởi tạo lại mọi kí tự của xâu bằng kí tự cuối cùng.

**Câu 9: Để khai báo thủ tục trong Pascal bắt đầu bằng từ khóa?**

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

**Câu 10: Phương án nào dưới đây chỉ phần tử thứ 10 của mảng? Var m: array[0..10] of integer;**

- A. a[9].
- B. a[10].
- C. a(9).
- D. a(10).

**Câu 11: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau thực hiện việc nào (A là mảng số có N phần tử)? S:= 0; For i:= 1 to N do S:= S + A[i];**

- A. Đếm số phần tử của mảng A.
- B. Không thực hiện việc nào trong 3 việc trên.
- C. In ra màn hình mảng A.
- D. Tính tổng các phần tử của mảng A.

**Câu 12: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, để tìm vị trí xuất hiện đầu tiên của xâu 'hoa' trong xâu S ta có thể viết bằng cách nào trong các cách sau?**

- A. i:= pos(S, 'hoa');
- B. i:= pos('hoa', 'hoa');
- C. i:= pos(S, hoa);
- D. i:= pos('hoa', S);

**Câu 13: Đoạn chương trình sau có lỗi gì? Procedure End ( key: char ); Begin If key = ' q ' then writeln( ' Ket thuc ' ) End;**

- A. Không thể dùng câu lệnh if trong thủ tục
- B. Thiếu dấu “;” sau lệnh writeln.
- C. Thiếu dấu “;” sau từ khóa Begin.
- D. End không thể dùng làm tên của thủ tục

**Câu 14: Để gắn tệp KQ.TXT cho biến tệp f1 ta sử dụng câu lệnh.**

- A. KQ.TXT:= f1;
- B. Assign('KQ.TXT',f1);
- C. f1:= 'KQ.TXT';
- D. Assign(f1,'KQ.TXT');

**Câu 15: Cho str là một xâu kí tự, đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì? for i:= length(str) downto 1 do write(str[i]);**

- A. In từng kí tự xâu ra màn hình.
- B. In từng kí tự ra màn hình theo thứ tự ngược, trừ kí tự đầu tiên.
- C. In xâu ra màn hình.
- D. In từng kí tự ra màn hình theo thứ tự ngược.

**Câu 16: Phát biểu nào dưới đây về biến là sai?**

- A. Biến cục bộ có thể có kiểu khác với kiểu của biến toàn cục có cùng tên.
- B. Một hàm có thể có nhiều tham số biến.
- C. Biến toàn cục có thể được sử dụng ở trong một thủ tục
- D. Biến cục bộ phải có tên khác với tên của biến toàn cục

**Câu 17: Mảng là kiểu dữ liệu biểu diễn một dãy các phần tử thuận tiện cho**

- A. Xóa một phần tử.
- B. Chèn thêm phần tử và xóa phần tử.
- C. Chèn thêm phần tử.
- D. Truy cập đến phần tử bất kì.

**Câu 18: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, để xóa đi kí tự đầu tiên của xâu kí tự S ta viết:**

- A. Delete(s,length(s),1);
- B. Delete(s,1,i); {i là biến có giá trị bất kì}
- C. Delete(s,I,1); {I là biến có giá trị bất kì}
- D. Delete(s,1,1);

**Câu 19: Trong ngôn ngữ lập trình pascal, đoạn chương trình nào sau đây để in một xâu kí tự ra màn hình theo thứ tự ngược lại của các kí tự trong xâu (vd: abcd thì in ra là dcba)?**

- A. For i:=1 to length(s) div 2 do write(s[i]);

- B. For i:=length(s) downto 1 do write(s[i]);
- C. For i:=length(s) downto 1 do write(s);
- D. For i:=1 to length(s) do write(s[i]);

**Câu 20:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, để tìm vị trí xuất hiện đầu tiên của xâu "Tin" trong xâu S ta có thể viết bằng cách nào trong các cách sau?

- A. I:=pos(s,'Tin');
- B. I:=pos('Tin',S);
- C. I:=pos('Tin','Tin');
- D. S1:='Tin';

**Câu 21:** Cho xâu S là 'Hanoi-Vietnam'. Kết quả của hàm Pos('Vietnam',S) là

- A. 5
- B. 7
- C. 4
- D. 6

**Câu 22:** Muốn khai báo x là tham số giá trị, y là tham số biến (x, y thuộc kiểu integer) trong thủ tục có tên là "ABC" thì khai báo nào sau đây là đúng?

- A. Procedure ABC (x, y: integer);
- B. Procedure ABC (x: integer; Var y: integer);
- C. Procedure ABC (Var x, y: integer);
- D. Procedure ABC (Var x: integer; y: integer);

**Câu 23:** Đoạn chương trình sau thực hiện việc nào (A là mảng số có N phần tử)? S:= 0; For i:= 1 to N do S:= S + A[i];

- A. Đếm số phần tử của mảng A.
- B. Tính tổng các phần tử của mảng A.
- C. Không thực hiện việc nào trong 3 việc trên.
- D. In ra màn hình mảng A.

**Câu 24:** Phương án nào dưới đây là khai báo mảng hợp lệ?

- A. mang: INTEGER OF ARRAY[0..10];
- B. mang: ARRAY[0..10] OF INTEGER;
- C. mang: ARRAY(0..10): INTEGER;
- D. mang: ARRAY[0..10]: INTEGER;

**Câu 25:** Dữ liệu kiểu tệp?

- A. được lưu trữ trên bộ nhớ ngoài.
- B. chỉ được lưu trữ trên đĩa cứng.
- C. được lưu trữ trên RAM.
- D. được lưu trữ trên ROM.

**Câu 26:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, thủ tục chèn xâu S1 vào xâu S2 bắt đầu từ vị trí vt được viết

- A. Insert(S1,S2,vt);
- B. Insert(S2,S1,vt);
- C. Insert(S1,vt,S2);
- D. Insert(vt,S1,S2);

**Câu 27:** Thủ tục chuẩn Insert(S1,S2,vt) thực hiện

- A. chèn xâu S1 vào S2 bắt đầu từ vị trí vt.
- B. sao chép vào cuối S1 một phần của S2 từ vị trí vt.
- C. nối xâu S2 vào S1.
- D. chèn xâu S2 vào S1 bắt đầu từ vị trí vt.

**Câu 28:** Phạm vi của biến n: Procedure ABC; Var n: integer; Begin.....end;

- A. Trong nội bộ thủ tục ABC.
- B. Tùy thuộc vào vị trí sử dụng thủ tục ABC.
- C. Trong toàn bộ tệp chương trình nguồn.
- D. Trong toàn bộ chương trình.

**Câu 29:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, hàm Upcase(ch) cho kết quả là?

- A. Chữ cái in hoa tương ứng với ch
- B. Biến ch thành chữ thường
- C. Xâu ch toàn chữ thường
- D. Xâu ch gồm toàn chữ hoa

**Câu 30:** Trong chương trình sau biến toàn cục là? Var a, b: byte; Procedure VD1 (Var x: byte; y: byte); Var i: byte; Begin .... End; Begin .... End

- A. a và b
- B. x,y và i
- C. i
- D. Trong toàn bộ chương trình.

**Câu 31:** Kết quả của việc thực hiện hàm pos('ab','deabcab') là

- A. 3
- B. 2
- C. 6
- D. 4



**Câu 45:** Cho mảng  $a$  và đoạn chương trình sau cho kết quả?  $k:= 0; \text{for } i:= 1 \text{ to } 50 \text{ do if } a[i] > a[k] \text{ then } k:= i;$

- A. Tìm chỉ số của phần tử lớn nhất trong mảng.
- B. Tìm phần tử lớn nhất trong mảng.
- C. Tìm phần tử nhỏ nhất trong mảng.
- D. Tìm chỉ số của phần tử nhỏ nhất trong mảng.

**Câu 46:** Trong PASCAL, để khai báo hai biến tệp văn bản  $f1, f2$  ta viết.

- A.  $\text{Var } f1, f2: \text{Text};$
- B.  $\text{Var } f1; f2: \text{Text};$
- C.  $\text{Var } f1 \text{ } f2: \text{Text};$
- D.  $\text{Var } f1: f2: \text{Text};$

**Câu 47:** Câu lệnh nào dưới đây sẽ in ra tất cả các phần tử của mảng:  $a: \text{array}[0..16] \text{ of integer};$

- A.  $\text{for } k:= 1 \text{ to } 16 \text{ do write}(a[k]);$
- B.  $\text{for } k:= 0 \text{ to } 15 \text{ do write}(a[k]);$
- C.  $\text{for } k:= 16 \text{ downto } 0 \text{ do write}(a[k]);$
- D.  $\text{for } k:= 16 \text{ down to } 0 \text{ write}(a[k]);$

**Câu 48:** Thế nào là khai báo biến mảng gián tiếp?

- A. Khai báo thông qua kiểu mảng đã có;
- B. Khai báo mảng xâu kí tự.
- C. Khai báo mảng của các bản ghi.
- D. Khai báo mảng hai chiều.

**Câu 49:** Phát biểu nào sau đây là sai về chương trình con?

- A. Phần đầu có thể có hoặc không.
- B. Phần khai báo có thể có hoặc không có tùy thuộc vào từng chương trình cụ thể.
- C. Phần đầu và phần thân nhất thiết phải có, phần khai báo có thể có hoặc không.
- D. Phần đầu nhất thiết phải có để khai báo tên chương trình con.

**Câu 50:** Khi tiến hành mở tệp để đọc mà không tìm thấy tệp thì:

- A. báo lỗi vì không thực hiện được
- B. tệp sẽ được tạo ra với nội dung toàn kí tự đặc biệt.
- C. tệp sẽ được tạo ra với nội dung rỗng.
- D. tệp sẽ được tạo ra với nội dung toàn kí tự cách.

**Câu 51:** Giả sử ta có hàm  $\text{max}(A, B: \text{integer}): \text{integer};$  Cần sử dụng hàm  $\text{max}$  trên như thế nào để tìm được số lớn nhất trong ba số  $A, B, C$ ?

- A.  $\text{max}(A; \text{max}(B, C));$
- B.  $\text{max}(A, B, C);$
- C.  $\text{max}(A; B; C);$
- D.  $\text{max}(\text{max}(A, B), C);$

**Câu 52:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, xâu kí tự là?

- A. Dãy các kí tự trong bảng mã ASC<g>
- B. Tập hợp các chữ cái trong bảng chữ cái tiếng Anh.
- C. Mảng các ký tự.
- D. Tập hợp các chữ cái và các chữ số trong bảng chữ cái tiếng Anh.

**Câu 53:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, hai xâu kí tự được so sánh dựa trên?

- A. Độ dài thực sự của hai xâu.
- B. Độ dài tối đa của hai xâu.
- C. Số lượng các kí tự khác nhau trong xâu.
- D. Mã của từng kí tự trong các xâu lần lượt từ trái sang phải.

**Câu 54:** Kiểu của một hàm được xác định bởi?

- A. Tên hàm.
- B. Kiểu của các tham số.
- C. Địa chỉ mà hàm trả về.
- D. Kiểu giá trị trả về.

**Câu 55:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, giá trị của biến  $S$  sau khi chạy chương trình?  $S:= \text{'Ha Noi Mua thu'}; \text{Delete}(S,7,8); \text{Insert}(\text{'Mua thu'}, S, 1);$

- A. Mua thu Ha Noi mua thu.
- B. Ha Noi Mua thu.
- C. Ha Noi.
- D. Mua thu Ha Noi.

----- HẾT -----