

SỞ GD&ĐT TP. ĐÀ NẴNG  
TRƯỜNG THPT NGÔ QUYÊN

**ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP + ĐỀ MINH HỌA CUỐI HỌC KÌ I**  
**NĂM HỌC 2021 - 2022**  
**MÔN : TIN KHỐI 11**

**A. ĐỀ CƯƠNG:**

**CHƯƠNG I: MỘT SỐ KHÁI NIỆM VỀ LẬP TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH**

**1. Khái niệm lập trình và ngôn ngữ lập trình**

- a) Khái niệm lập trình
- b) Ngôn ngữ lập trình
- c) Chương trình dịch

**2. Các thành phần của NNLT :**

- a/ Bảng chữ cái
- b/ Ngữ pháp
- c/ Ngữ nghĩa

**CHƯƠNG II: CHƯƠNG TRÌNH ĐƠN GIẢN**

**1. Cấu trúc chương trình**

**2. Một số kiểu dữ liệu chuẩn:**

- a/ Kiểu số nguyên
- b/ Kiểu số thực
- c/ Kiểu kí tự
- d/ Kiểu logic

**3. Khai báo biến**

**4. Phép toán, biểu thức, câu lệnh gán**

- a/ Các phép toán số học
- b/ Biểu thức quan hệ
- c/ Biểu thức logic
- d/ Phép gán

**5. Các thủ tục chuẩn vào/ra đơn giản**

- a/ Thủ tục đọc dữ liệu vào từ bàn phím
- b/ Thủ tục xuất thông tin ra màn hình

## **CHƯƠNG III: CẤU TRÚC RỄ NHÁNH VÀ LẶP**

### **1. Cấu trúc rẽ nhánh**

- a/ Khái niệm rẽ nhánh
- b/ Câu lệnh rẽ nhánh dạng thiếu
- c/ Câu lệnh rẽ nhánh dạng đủ

### **2. Cấu trúc lặp**

- a/ Khái niệm lặp
- b/ Câu lặp với số lần lặp biết trước
- c/ Câu lặp với số lần lặp chưa biết trước

**B/ ĐỀ MINH HỌA**

SỞ GD & ĐT TP ĐÀ NẴNG  
TRƯỜNG THPT NGÔ QUYÊN

**ĐỀ KIỂM TRA HỌC KÌ 1 NĂM HỌC 2021 - 2022**

**Môn: Tin học, Lớp 11**

*Thời gian làm bài: 45 phút Không tính thời gian phát đề*

*Lưu ý: Trong đề ngôn ngữ lập trình được sử dụng là Pascal.*

**I. PHẦN TRẮC NGHIỆM (7 điểm) Hãy chọn một phương án đúng trong các câu sau:**

**Câu 1 (NB 1.1).** Ngôn ngữ lập trình thường bao gồm:

- A. Ngôn ngữ bất kì.
- B. Ngôn ngữ máy, ngôn ngữ bậc cao.
- C. Ngôn ngữ máy, ngôn ngữ tiếng Anh, ngôn ngữ bậc cao.
- D. Ngôn ngữ bậc cao.

**Câu 2 (NB 1.2).** “Chương trình dịch có chức năng chuyển đổi chương trình từ ngôn ngữ... sang ngôn ngữ...”. Hãy chọn phương án điền đúng vào các chỗ ba chấm (...) trong các phương án sau:

- A. Ngôn ngữ máy, ngôn ngữ tiếng Anh.
- B. Ngôn ngữ máy, ngôn ngữ lập trình bậc cao
- C. Ngôn ngữ lập trình bậc cao, ngôn ngữ máy
- D. Ngôn ngữ lập trình bậc cao, ngôn ngữ tiếng Anh

**Câu 3 (NB 1.3).** Ngôn ngữ lập trình thường có mấy thành phần cơ bản:

- A. 2.
- B. 4.
- C. 5.
- D. 3

**Câu 4 (NB 1.4).** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, từ khóa Var dùng để:

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

**Câu 5 (TH 1.1).** Ngôn ngữ lập trình bậc cao có khả năng nào sau đây?

- A. Là ngôn ngữ gần với ngôn ngữ tự nhiên, có tính độc lập cao và không phụ thuộc vào các loại máy
- B. Máy tính trực tiếp hiểu và thực hiện
- C. Gồm các kí hiệu gần với ngôn ngữ tự nhiên
- D. Gồm các kí hiệu của mã nhị phân

**Câu 6 (TH 1.2).** Phát biểu nào dưới đây là SAI về biên dịch và thông dịch?

- A. Chương trình dịch của ngôn ngữ lập trình bậc cao chỉ có thể là biên dịch, còn thông dịch chỉ dùng với ngôn ngữ máy.
- B. Một ngôn ngữ lập trình có thể có cả chương trình thông dịch và chương trình biên dịch.
- C. Thông dịch lần lượt dịch và thực hiện từng câu lệnh còn biên dịch phải dịch trước toàn bộ chương trình sang mã nhị phân thì mới có thể thực hiện được.
- D. Biên dịch và thông dịch đều kiểm tra tính đúng đắn của câu lệnh.

**Câu 7 (TH 1.3).** Trong quá trình thực hiện chương trình, hằng có đặc điểm nào sau đây?

- A. Có giá trị không thay đổi
- B. Có giá trị thay đổi
- C. Dùng để thay thế biến
- D. Dùng để thay thế biểu thức

**Câu 8 (TH 1.4).** Hãy chỉ ra tên đúng trong các tên dưới đây?

- A. 10pro                      B. Bai tap\_1                      C. Baitap                      D. ngay sinh

**Câu 9 (NB 2.1).** Từ khoá **program** dùng để khai báo đối tượng nào sau đây?

- A. Biến.                      B. Thư viện.                      C. Tên chương trình.                      D. Hằng.

**Câu 10 (NB 2.2).** Kiểu byte thuộc kiểu dữ liệu nào sau đây?

- A. Số thực.                      B. Số nguyên.                      C. Kí tự.                      D. Logic.

**Câu 11 (NB 2.3).** Biến được khai báo bằng cú pháp nào sau đây?

- 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 12 (NB 2.4).** Trong Pascal, phép toán nào sau đây là phép toán logic?

- A. mod                      B. and                      C. /                      D. < >

**Câu 13 (NB 2.5).** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal để nhập giá trị cho x từ bàn phím ta dùng lệnh:

- A. Readln('x');                      B. Readln(x);                      C. Readln(x)                      D. Realn(x);

**Câu 14 (NB 2.6).** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, để chạy chương trình sử dụng tổ hợp phím:

- A. Shift + F9                      B. Ctrl + F9                      C. Ctrl + F7                      D. Alt + F9

**Câu 15 (TH 2.1).** Xét chương trình Pascal dưới đây:

```
PROGRAM Chao;
  BEGIN
    Writeln ('Xin chao cac ban!');
    Writeln ('Pascal rat han hanh lam quen voi ban!');
  END.
```

Hãy chọn phát biểu SAI?

- A. Khai báo tên chương trình là Chao  
 B. Thân chương trình có bốn dòng lệnh  
 C. Thân chương trình có hai câu lệnh  
 D. Chương trình không có khai báo hằng

**Câu 16 (TH 2.2).** Khi muốn lưu điểm trung bình môn học là chữ số có phần thập phân, cần khai báo biến kiểu dữ liệu nào dưới đây?

- A. Real                      B. Integer                      C. Byte                      D. Char

**Câu 17 (TH 2.3).** Trong một chương trình, biến M có thể nhận các giá trị 10; 15 và biến N có thể nhận các giá trị 1.0; 1.5, khai báo nào dưới đây là ĐÚNG ?

- A. Var M, N: Byte;                      B. Var M: Real; N: Word;  
 C. Var M: Word; N: Real;                      D. Var M, N: Longint;

**Câu 18 (TH 2.4).** Lệnh nào dưới đây gán giá trị cho biến x được khai báo kiểu dữ liệu byte?

- A. x := 5;                      B. x:= 5.5;                      C. x:= -7;                      D. x:= 10 / 2;

**Câu 19 (TH 2.5).** Câu lệnh Write('TONG = ',10 + 20); cho kết quả ?

- A. 30                      B. TONG = 10 + 20                      C. TONG = 30                      D. 10 + 20

**Câu 20 (TH 2.6).** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, khi chạy chương trình sau, chương trình dịch thông báo lỗi như thế nào?

```
Var a: byte;
  a:= 15;
```

writeln('KQ la ',a); End.

- A. Thiếu dấu hai chấm  
B. Thiếu begin  
C. Thiếu dấu chấm phẩy  
D. Thiếu End.

**Câu 21 (NB 3.1).** Trong câu lệnh IF...THEN của ngôn ngữ lập trình Pascal; nếu sau THEN có 2 câu lệnh trở lên thì phải gộp chúng lại để tạo thành 1 câu lệnh. Câu lệnh này có tên là gì?

- A. Câu lệnh gán  
B. Câu lệnh ghép  
C. Câu lệnh IF  
D. Câu lệnh đơn.

**Câu 22 (NB 3.1).** Với cấu trúc IF <điều kiện> THEN <câu lệnh>; <câu lệnh> sau THEN được thực hiện khi:

- A. Điều kiện được tính toán xong;  
B. Điều kiện được tính toán và cho giá trị đúng  
C. Điều kiện không tính được;  
D. Điều kiện được tính toán và cho giá trị sai;

**Câu 23 (NB 3.1).** Với cấu trúc rẽ nhánh IF <điều kiện> THEN <câu lệnh 1> ELSE <câu lệnh 2>; <câu lệnh 2> được thực hiện khi nào?

- A. Biểu thức điều kiện đúng và câu lệnh 1 thực hiện xong;  
B. Câu lệnh 1 được thực hiện;  
C. Biểu thức điều kiện sai;  
D. Biểu thức điều kiện đúng;

**Câu 24 (NB 3.1).** Cách viết nào dưới đây là cách viết ĐÚNG của câu lệnh rẽ nhánh dạng thiếu trong ngôn ngữ lập trình Pascal?

- A. If <Điều kiện> ; then <Câu lệnh>  
B. If <Điều kiện> then <Câu lệnh>.  
C. If <Điều kiện> then <Câu lệnh>;  
D. If <Điều kiện> then <Câu lệnh>:

**Câu 25 (NB 3.1).** Với cấu trúc rẽ nhánh IF <điều kiện> THEN ...; giá trị trả về của <điều kiện> thuộc kiểu dữ liệu gì?

- A. Logic  
B. Số nguyên  
C. Số thực  
D. Ký tự

**Câu 26 (NB 3.1).** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, về mặt cú pháp cách viết câu lệnh ghép nào sau đây là ĐÚNG?

- A. Begin: A:= 1; B:= 5; End ;  
B. Begin; A:= 1; B:= 5; End;  
C. Begin A:= 1; B:= 5; End:  
D. Begin A:= 1; B:= 5; End;

**Câu 27 (TH 3.1).** Xét chương trình sau:

```
Var a, b: integer;
Begin
  a:=102;
  write('b='); readln(b);
  if a<b then write('Xin chao cac ban!');
End.
```

Nhập giá trị bao nhiêu cho b để khi chạy chương trình nhận được kết quả 'Xin chao cac ban!'?

- A. 99  
B. 101  
C. 103  
D. 100

**Câu 28 (TH 3.1).** Câu lệnh rẽ nhánh nào sau đây tìm giá trị lớn nhất trong 2 số A và B?

- A. if A <= B then write('So lon nhat la: ', A);

- B. if  $A \leq B$  then write('So lon nhat la: ', B)  
C. if  $A \geq B$  then write('So lon nhat la: ', B);  
D. if  $A > B$  then write('A va B = nhau');

## II. PHẦN TỰ LUẬN (3 điểm)

**Câu 1: <VD>** Cho X nhận các giá trị: 5; 10; 20; 30; 200. Y nhận các giá trị: 3.5; 6.2; 7.0; 23.3. Z nhận các giá trị: 'A', 'B', 'a', '0'.

Viết câu lệnh khai báo X, Y, Z sao cho ít tốn bộ nhớ nhất. (1 điểm)

**Câu 2: <VD>** Hãy viết lại các biểu thức dạng toán học  $x^2 + y^2 + z^2$  sang dạng biểu diễn tương ứng trong ngôn ngữ lập trình Pascal. (1 điểm)

**Câu 3: <VDC>** Viết chương trình thông báo ra màn hình có bao nhiêu số nguyên vừa chia hết cho 3, vừa chia hết cho 5 nằm trong khoảng từ số a đến số b. Với a, b là 2 số nguyên được nhập vào từ bàn phím và  $a < b$  (1 điểm)

.....Hết

