

ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP HỌC KÌ II
NĂM 2019 - 2020
MÔN TIN HỌC 11

I/ Lí thuyết:

1/ Kiểu mảng:

- + Khái niệm Kiểu mảng
- + Cách khai báo mảng một chiều, giải thích
- + Nêu các ví dụ

2/ Kiểu chuỗi:

- + Khai báo chuỗi
- + Các thủ tục xử lý chuỗi: Insert, Delete
- + Các hàm xử lý chuỗi: Pos, Copy, Length, Upcase
- + Các phép toán trên chuỗi

3/ Kiểu tệp: (tệp văn bản)

- + Vai trò của kiểu tệp, Khai báo
- + Các bước để mở tệp ghi dữ liệu, đọc dữ liệu

4/ Chương trình con? Phân loại? Sự khác nhau giữa hàm và thủ tục? Cấu trúc chung của CT con?

5/ Biến cục bộ, biến toàn cục? Tham số trị, tham số biến? Tham số hình thức, tham số thực?

II/ Bài tập:

Bài tập1:

Viết chương trình thực hiện công việc sau:

- 1/ Thủ tục nhập mảng gồm n phần tử
- 2/ Thủ tục xuất mảng gồm n phần tử đã nhập
- 3/ Thủ tục tìm phần tử lớn nhất
- 4/ Thủ tục tìm phần tử nhỏ nhất

Bài tập2:

Viết chương trình tính tổng sau $e = 1 + \frac{1}{1!} + \frac{1}{2!} + \dots + \frac{1}{n!}$

Yêu cầu: Tổ chức hàm tính n!

Bài tập 3:

Viết chương trình thực hiện các công việc sau:

- 1/ Nhập dữ liệu(Nhập vào 4 số thực a, b, c, d)
- 2/ Tính phần tử Min
- 3/ Tính phần tử Max

Bài tập4:

Viết chương trình thực hiện các công việc sau:

- 1/ Lập thủ tục nhập 3 số thực dương từ bàn phím
- 2/ Lập thủ tục kiểm tra xem 3 số trên có lập thành ba cạnh tam giác không
- 3/ Viết thủ tục tính diện tích tam giác
- 4/ Viết thủ tục tính các đường trung tuyến của tam giác
- 5/ Hoàn thiện chương trình

Bài tập5:

Viết chương trình thực hiện các công việc sau:

- 1/ Nhập phân số

2/ Giảm ước phân số

Bài tập 6:

Viết chương trình thực hiện các công việc sau:

- 1/ Thủ tục nhập mảng số nguyên gồm n phần tử
- 2/ Thủ tục xuất mảng gồm n phần tử
- 3/ Sắp xếp mảng số đó theo thứ tự tăng dần (sắp xếp theo kiểu lựa chọn)

Bài tập 7:

Viết chương trình thực hiện công việc.

- 1/ Thủ tục nhập vào mảng A, B
- 2/ Thủ tục cộng 2 mảng
- 3/ Xuất mảng kết quả ra màn hình

Bài tập 8:

Viết chương trình thực hiện các công việc sau

- 1/ Thủ tục nhập mảng gồm n phần tử
- 2/ Xuất mảng gồm n phần tử ra màn hình
- 3/ Thủ tục tìm phần tử nhỏ nhất trong mảng
- 4/ Thủ tục Tính tổng các phần tử dương trong mảng
- 5/ Thủ tục sắp xếp dãy theo thứ tự tăng dần

Một số câu hỏi trắc nghiệm:

1. Phương án nào dưới đây là khai báo mảng hợp lệ ?

- A_ mảng : ARRAY[0..10] OF INTEGER; (*)
- B_ mảng : ARRAY[0..10] : INTEGER;
- C_ mảng : INTEGER OF ARRAY[0..10];
- D_ mảng : ARRAY(0..10) : INTEGER;

2. Cho khai báo sau :

```
a : array[0..16] of integer ;
```

Câu lệnh nào dưới đây sẽ in ra tất cả các phần tử của mảng trên ?

- A_ for k := 1 to 16 do write(a[k]);
- B_ for k := 16 downto 0 do write(a[k]); (*)
- C_ for k:= 0 to 15 do write(a[k]);
- D_ for k := 16 down to 0 write(a[k]);

3. Cho khai báo mảng và đoạn chương trình như sau :

```
Var a : array[0..50] of real ;
```

```
k := 0 ;  
for i := 1 to 50 do  
    if a[i] > a[k] then k := i ;
```

Đoạn chương trình trên thực hiện công việc gì dưới đây ?

- A_ Tìm phần tử nhỏ nhất trong mảng;
- B_ Tìm phần tử lớn nhất trong mảng;
- C_ Tìm chỉ số của phần tử lớn nhất trong mảng; (*)
- D_ Tìm chỉ số của phần tử nhỏ nhất trong mảng;

4. Hãy chọn phương án ghép đúng. Độ dài tối đa của xâu kí tự trong PASCAL là

- A_ 256; C_ 65535;
- B_ 255; (*) D_ Tùy ý;

5. Hãy chọn phương án ghép đúng. Cho xâu S là 'Hanoi-Vietnam'. Kết quả của hàm Length(S) là

A_ 12;

B_ 13 (*)

C_ 14

D_ 15

6. **Hãy chọn phương án ghép đúng.** Cho **xâu S** là 'Hanoi-Vietnam'. Kết quả của hàm **Pos('Vietnam',S)** là

A_ 5;

B_ 6;

C_ 7; (*)

D_ 8;

7. **Cho khai báo sau :**

```
Var hoten : String;
```

Phát biểu nào dưới đây là đúng ?

A_ Câu lệnh sai vì thiếu độ dài tối đa của **xâu**;

B_ **Xâu** có độ dài lớn nhất là 0;

C_ **Xâu** có độ dài lớn nhất là 255; (*)

D_ Cần phải khai báo kích thước của **xâu** sau đó;

8. **Hãy chọn phương án ghép đúng nhất.** Thủ tục chuẩn **Insert(S1,S2,vt)** thực hiện

A_ chèn **xâu S1** vào **S2** bắt đầu từ vị trí **vt**; (*)

B_ chèn **xâu S2** vào **S1** bắt đầu từ vị trí **vt**;

C_ nối **xâu S2** vào **S1**;

D_ sao chép vào cuối **S1** một phần của **S2** từ vị trí **vt**;

9. **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 **xâu** ra màn hình;

B_ In từng kí tự **xâu** ra màn hình;

C_ In từng kí tự ra màn hình theo thứ tự ngược, trừ kí tự đầu tiên;

D_ In từng kí tự ra màn hình theo thứ tự ngược; (*)

10. **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** về sau 1 vị trí;

B_ Dịch chuyển các kí tự của **xâu** lên trước một vị trí;

C_ Khởi tạo lại mọi kí tự của **xâu** bằng kí tự đầu tiên; (*)

D_ Khởi tạo lại mọi kí tự của **xâu** bằng kí tự cuối cùng;

11. **Phát biểu nào sau đây về chức năng của kiểu bản ghi là phù hợp nhất ?**

A_ Để mô tả đối tượng chứa nhiều loại thông tin khác nhau; (*)

B_ Để mô tả nhiều dữ liệu;

C_ Để mô tả dữ liệu gồm cả số và **xâu** kí tự;

D_ Để tạo mảng nhiều chiều;

12. **Phát biểu nào sau đây về bản ghi là không phù hợp ?**

A_ Bản ghi là dữ liệu có cấu trúc;

B_ Bản ghi thường có nhiều trường dữ liệu;

C_ Trường dữ liệu của bản ghi có thể là một kiểu bản ghi khác;

D_ Bản ghi thường được dùng để thay thế mảng; (*)

13. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, về mặt cú pháp câu lệnh nào sau đây là **đúng** ?

A_ Type 1chieu=array[1..100] of char;

B_ Type mang=array[1-100] of char;

C_ Type mang1c=array(1..100) of char;

D_ Type mang1c=array[1..100] of char; (*)

14. **Hãy chọn phương án hợp lý nhất.** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal

A_ Các phần tử của mảng một chiều được sắp thứ tự theo chỉ số; (*)

- B_** Các phần tử của mảng một chiều được sắp thứ tự theo giá trị giảm dần;
C_ Các phần tử của mảng một chiều được sắp thứ tự theo giá trị tăng dần;
D_ Các phần tử của mảng một chiều không sắp thứ tự .
15. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, xâu kí tự là ?
- A_** Mảng các ký tự;
B_ Dãy các ký tự trong bảng mã ASCII; (*)
C_ Tập hợp các chữ cái trong bảng chữ cái tiếng Anh;
D_ Tập hợp các chữ cái và các chữ số trong bảng chữ cái tiếng Anh;
16. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, xâu kí tự có tối đa ?
- A_** 8 kí tự;
B_ 256 kí tự;
C_ 16 kí tự;
D_ 255 kí tự; (*)
17. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, xâu kí tự không có kí tự nào gọi là ?
- A_** Xâu không;
B_ Xâu rỗng; (*)
C_ Xâu trắng;
D_ Không phải là xâu kí tự;
18. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, khai báo nào trong các khai báo sau là **sai** khi khai báo xâu kí tự ?
- A_** S : string;
B_ X1 : string[100];
C_ S : string[256]; (*)
D_ X1 : string[1];
19. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, thủ tục **Delete(c, a, b)** thực hiện công việc gì trong các việc sau?
- A_** Xóa trong xâu kí tự c a kí tự bắt đầu từ vị trí b; (*)
B_ Xóa trong xâu a b kí tự từ vị trí c;
C_ Xóa trong xâu c b kí tự bắt đầu từ vị trí a;
D_ Xóa trong xâu b c kí tự bắt đầu từ vị trí a;
20. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, hàm **Length(S)** cho kết quả gì ?
- A_** Độ dài xâu S khi khai báo;
B_ Số ký tự hiện có của xâu S không tính các dấu cách;
C_ Số ký tự của xâu không tính dấu cách cuối cùng
D_ Số ký tự hiện có của xâu S. (*)
21. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, sau khi chương trình thực hiện xong đoạn chương trình sau, giá trị của biến S là ?
- S := 'Ha Noi Mua thu';**
Delete(S,7,8);
Insert('Mua thu', S, 1);
- A_** Ha Noi Mua thu;
B_ Mua thu Ha Noi mua thu;
C_ Mua thu Ha Noi ; (*)
D_ Ha Noi;
22. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, thủ tục chèn xâu **S1** vào xâu **S2** bắt đầu từ vị trí **vt** được viết
- A_** Insert(vt,S1,S2);
B_ Insert(S1,S2,vt); (*)
C_ Insert(S1,vt,S2);
D_ Insert(S2,S1,vt);
23. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, với xâu kí tự có các phép toán là ?
- A_** Phép cộng, trừ, nhân, chia
B_ Phép cộng và phép trừ
C_ Chỉ có phép cộng
D_ Phép ghép xâu và phép so sánh (*)
24. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, với xâu kí tự ta có thể ?
- A_** So sánh hai xâu kí tự
B_ Gán biến xâu cho biến xâu
C_ Gán một kí tự cho biến xâu
D_ Cả ba việc này (*)

25. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, hai chuỗi ký tự được so sánh dựa trên ?
A_ Mã của từng ký tự trong các chuỗi lần lượt từ trái sang phải (*)
B_ Độ dài tối đa của hai chuỗi
C_ Độ dài thực sự của hai chuỗi
D_ Số lượng các ký tự khác nhau trong chuỗi
26. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, hàm **Uppcase(ch)** cho kết quả là :
A_ Chữ cái in hoa tương ứng với **ch** (*)
B_ Chuỗi **ch** gồm toàn chữ hoa
C_ Chuỗi **ch** toàn chữ thường
D_ Biến **ch** thành chữ thường
27. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì ? (giá trị của biến đếm)

```
dem := 0 ;
```

```
For ch := 'a' to 'z' do
```

```
  If pos(ch,S) <> 0 then dem := + 1 ;
```

A_ Đếm số lượng ký tự khác dấu cách của chuỗi **S**

B_ Đếm số lượng ký tự là chữ cái in hoa của chuỗi **S**

C_ Đếm số lượng ký tự là chữ cái thường trong chuỗi **S**

D_ Đếm số lượng chữ cái thường khác nhau có trong chuỗi **S** (*)

28. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì ?
 X := length(S) ;

```
For i := X downto 1 do
```

```
  If S[i] = ' ' then Delete(S, i, 1) ; { ' ' là một dấu cách }
```

A_ Xóa dấu cách đầu tiên trong chuỗi ký tự **S**

B_ Xóa dấu cách thừa trong chuỗi ký tự **S**

C_ Xóa dấu cách tại vị trí cuối cùng của chuỗi **S**

D_ Xóa mọi dấu cách của chuỗi **S** (*)

29. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì ?

```
S1 := 'anh' ;
S2 := 'em' ;
i := pos(S2, S) ;
While i <> 0 do
  Begin
    Delete(S, i, 2) ;
    Insert(S1, S, i) ;
    i := pos(S2, S) ;
  End ;
```

A_ Thay toàn bộ cụm từ **'anh'** trong chuỗi **S** bằng cụm từ **'em'** ;

B_ Thay toàn bộ cụm từ **'em'** trong chuỗi **S** bằng cụm từ **'anh'** ;(*)

C_ Thay cụm từ **'em'** đầu tiên trong chuỗi **S** bằng cụm từ **'anh'** ;

D_ Thay cụm từ **'anh'** đầu tiên trong chuỗi **S** bằng cụm từ **'em'** ;

30. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, để xóa đi ký tự đầu tiên của chuỗi ký tự **S** ta viết :

A_ Delete(S, 1, 1); (*)

B_ Delete(S, i, 1); { i là biến có giá trị bất kỳ }

C_ Delete(S, length(S), 1);

D_ Delete(S, 1, i); { i là biến có giá trị bất kỳ }

31. **Dữ liệu kiểu tệp**

A_ được lưu trữ trên ROM.

- B_ được lưu trữ trên RAM.
 C_ chỉ được lưu trữ trên đĩa cứng.
 D_ được lưu trữ trên bộ nhớ ngoài. (*)
32. **Dữ liệu kiểu tệp**
 A_ sẽ bị mất hết khi tắt máy.
 B_ sẽ bị mất hết khi tắt điện đột ngột.
 C_ không bị mất khi tắt máy hoặc mất điện. (*)
 D_ cả A, B, C đều sai.
33. **Phát biểu nào dưới đây là đúng ?**
 A_ Các kiểu dữ liệu đều được lưu trữ ở bộ nhớ trong (RAM).
 B_ Dữ liệu kiểu tệp được lưu trữ ở bộ nhớ trong.
 C_ Dữ liệu kiểu tệp được lưu trữ ở bộ nhớ ngoài (đĩa mềm, đĩa cứng, CD, thiết bị nhớ Flash). (*)
 D_ Các dữ liệu trong máy tính đều bị mất đi khi tắt nguồn điện.
34. **Số lượng phần tử trong tệp**
 A_ Không được lớn hơn 128.
 B_ Không được lớn hơn 255.
 C_ Phải được khai báo trước.
 D_ Không bị giới hạn mà chỉ phụ thuộc vào dung lượng đĩa. (*)
35. Hãy chọn thứ tự **hợp lí nhất** khi thực hiện các thao tác **đọc dữ liệu từ tệp** :
 A_ Mở tệp => Gán tên tệp với biến tệp => Đọc dữ liệu từ tệp => Đóng tệp .
 B_ Mở tệp => Đọc dữ liệu từ tệp => Gán tên tệp với biến tệp => Đóng tệp.
 C_ Gán tên tệp với biến tệp => Mở tệp => Đọc dữ liệu từ tệp => Đóng tệp .(*)
 D_ Gán tên tệp với biến tệp => Đọc dữ liệu từ tệp => Mở tệp => Đóng tệp.
36. **Trong PASCAL mở tệp để đọc dữ liệu ta phải sử dụng thủ tục**
 A_ Reset(<tên tệp>);
 B_ Reset(<tên biến tệp>);(*)
 C_ Rewrite(<tên tệp>);
 D_ Rewrite(<tên biến tệp>);
37. **Trong PASCAL mở tệp để ghi kết quả ta phải sử dụng thủ tục**
 A_ Reset(<tên tệp>);
 B_ Reset(<tên biến tệp>);
 C_ Rewrite(<tên tệp>);
 D_ Rewrite(<tên biến tệp>);(*)