**ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP HỌC KỲ I**

**MÔN: TIN HỌC 8**

**HỆ THỐNG KIẾN THỨC TRỌNG TÂM HKI- TIN HỌC 8**

**PHẦN TRẮC NGHIỆM**

**Câu 1:** Trong ngôn ngữ lập trình, từ khóa và tên:

    A. Có ý nghĩa như nhau

    B. Người lập trình phải tuân theo qui tắc của ngôn ngữ lập trình đó

    C. Có thể trùng nhau

**Câu 2:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, từ nào sao đây là từ khoá?

    A. Clrscr

    B. Program

    C. Readln

**Câu 3:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, từ nào sao đây không phải là từ khoá?

    A. Clrscr

    B. Program

    C. End

**Câu 4:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, cách đặt tên nào sau đây không đúng?

    A. Lop\_8A

    B. Lop-8A

    C. Lop8A

**Câu 5:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, cách đặt tên nào sau đây là đúng?

    A. 8A

    B. \_8A

    C. \_8-A

**Câu 6:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, từ khoá dùng để khai báo biến là:

    A. Var

    B. Const

    C. Uses

**Câu 7:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, từ khoá dùng để khai báo hằng là:

    A. Var

    B. Const

    C. Uses

**Câu 8:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, kiểu số nguyên có tên là:

    A. Integer

   B. Real

    C. Char

**Câu 9:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, kiểu số thực có tên là?

    A. Integer

    B. Real

    C. Char

**Câu 10:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, kiểu ký tự có tên là?

    A. Integer

    B. Real

    C. Char

**Câu 11:** Phép so sánh nào sau đây cho kết quả đúng?

A. 2 = 5

B. 2 ≤ 5

C. 2 > 5

**Câu 12:** Phép so sánh nào sau đây cho kết quả sai?

A. (2+3) = 5

B. 2 ≤ 5

C. 2 > 5

**Câu 13:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, cách viết phép so sánh nào sau đây là đúng?

A. 10 >= 8

B. 10 ≥ 8

C. 10 > and = 8

**Câu 14:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, khi ta viết (6 + x) >= 10, nhận định nào sau đây là đúng?

A. Biểu thức này luôn luôn đúng

B. Biểu thức này có thể đúng hoặc sai, phụ thuộc vào biến x

C. Biểu thức này luôn luôn sai

**Câu 15:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, để gán giá trị 10 cho biến x ta viết:

A. X = 10;

B. X := 10;

C. X ⭠ 10;

**Câu 16:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, để gán giá trị trung bình cộng của 10 và 20 cho biến x ta viết:

A. X = (10 + 20)/2;

B. X := 10+20/2;

C. X := (10+20)/2;

**Câu 17:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, để tăng biến x lên gấp đôi ta viết:

A. X := 2\*2;

B. X := X\*2;

C. X := X\*X;

**Câu 18:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, biểu thức  được viết:

A. d := b\*b – 4ac;

B. d := b.b – 4.a.c;

C. d := b\*b – 4\*a\*c;

**Câu 19:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, biểu thức  được viết:

A. -b + d / 2\*a;

B. (-b + d) / (2\*a);

C. –(b+d) / (2\*a);

**Câu 20:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, biểu thức  được viết:

A. 5 <= x < 6.5

B. (5 ≤ x) or (x < 6.5)

C. (5 <= x) and (x < 6.5)

**Câu 21:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, khai báo biến a thuộc kiểu kí tự ta viết:

A. Var a: integer;

B. Var a char;

C. Var a: char;

**Câu 22:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, khai báo biến a thuộc kiểu số thực, biến b thuộc kiểu số nguyên ta viết:

A. Var a: integer; b: real;

B. Var a real; b integer;

C. Var a: real; b: integer;

**Câu 23:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, khai báo hằng LS có giá trị bằng 0,005 ta viết:

A. Const LS := 0,005;

B. Const LS = 0,005;

C. Const LS = 0.005;

**Câu 24:** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, khai báo hằng MAX có giá trị bằng 50 ta viết:

A. Const MAX := 50;

B. Const MAX = 50;

C. Const MAX : 50;

**Câu 25:** Chọn khái niệm đúng về thuật toán:

A. Là dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện không theo một trình tự xác định để nhận được kết quả cần tìm từ những điều kiện cho trước.

B. Là dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện theo một trình tự xác định để nhận được kết quả cần tìm từ những điều kiện cho trước.

C. Là dãy hữu hạn các thao tác cần thực hiện theo một trình tự không xác định.

**Câu 26:** Quá trình giải một bài toán trên máy tính là:

A. Xác định bài toán 🡪 Viết chương trình 🡪 Mô tả thuật toán

B. Xác định bài toán 🡪 Mô tả thuật toán 🡪 Viết chương trình

C. Xác định bài toán 🡪 Viết chương trình

**Câu 27:** Cho thuật toán sau:

Bước 1: **A ← 5; B ← 3;**

Bước 2: **Nếu A > B thì C ← A;** **A ← B; B ← C;**

Kết quả của A và B sau khi thực hiệnthuật toán là:

A. A = 3; B = 5;

B. A = 5; B = 3;

C. A = 3; B = 8;

**Câu 28:** Cho thuật toán sau:

Bước 1: **A ← 5; B ← 10; C ← 7;**

Bước 2: **M ← A;**

Bước 3: **Nếu M > B thì M ← B;**

Bước 4: **Nếu M > C thì M ← C;**

Kết quả của M sau khi thực hiệnthuật toán là:

A. M = 5 B. M = 10 C. M = 7

**Câu 29:** Cho thuật toán sau:

Bước 1: **A ← 10; B ← 15; C ← 7;**

Bước 2: **M ← A;**

Bước 3: **Nếu M > B thì M ← B;**

Bước 4: **Nếu M > C thì M ← C;**

Kết quả của M sau khi thực hiệnthuật toán là:

A. M = 5 B. M = 10 C. M = 7

**Câu 30:** Cú pháp câu lệnh điều kiện if...then dạng thiếu là:

A. If <điều kiện> Then <câu lệnh>;

B. If <điều kiện> <câu lệnh>;

C. If <điều kiện> Then; <câu lệnh>;

**Câu 31:** Cú pháp câu lệnh điều kiện if...then dạng đủ là:

A. If <điều kiện> Then <câu lệnh 1>; else <câu lệnh 2>;

B. If <điều kiện> else <câu lệnh 2>;

C. If <điều kiện> Then <câu lệnh 1> else <câu lệnh 2>;

**Câu 32:** Cho đoạn chương trình sau:

***If a > 0 then writeln(a, ‘ la so duong’)***

***else if a < 0 then writeln(a, ‘ la so am’)***

 ***else writeln(a, ‘ khong la so duong va so am’);***

Kết quả nhận được khi nhập vào biến a giá trị bằng 0 là:

A. a la so duong

B. a la so am

C. a khong la so duong va so am

**Câu 33:** Cho đoạn chương trình sau:

***if (45 mod 3) = 0 then x := x + 2;***

Giá trị của biến x sẽ là bao nhiêu, nếu trước đó giá trị của x bằng 5:

A. 5 B. 7 C. 6

**Câu 34:** Cho đoạn chương trình sau:

***if (40 mod 3) = 0 then x := x + 2 else x := x + 1;***

Giá trị của biến x sẽ là bao nhiêu, nếu trước đó giá trị của x bằng 5:

A. 5 B. 7 C. 6

**Câu 35:** Cho đoạn chương trình sau:

***if (a mod 2) = 0 then write (a,’ la so chan’) else write (a,’ la so le’);***

Nếu trước đó giá trị của a bằng 120, kết quả in ra màn hình chính xác là:

A. a la so chan

B. 120 la so chan

C. 120 la so le

**Câu 36:** Cho chương trình sau:

***Program chuongtrinhmau1;***

***Uses crt;***

***Var a, b: integer;***

***Begin***

 ***Write (‘nhap a:’); readln (a);***

 ***Write (‘b=’); readln (b);***

 ***If a < b writeln(‘a=’,a,’ ‘,’b=’,b)***

***else if a > b then writeln(‘b=’,b,‘ ’,’a=’,a)***

 ***else writeln(‘a = b’);***

 ***Readln;***

 ***End.***

Chọn đáp án đúng:

A. Chương trình hoàn chỉnh, không có lỗi sai

B. Chương trình báo lỗi trong các câu lệnh nhập dữ liệu

C. Chương trình báo lỗi trong câu lệnh điều kiện

**Câu 37:** Cho chương trình sau:

***Program chuongtrinhmau2;***

***Uses crt;***

***Var SL, DG, TT: integer;***

***Begin***

 ***Write (‘nhap SL:’); readln (SL);***

 ***Write (‘nhap DG:’); readln (DG);***

 ***TT:= Sl\*DG;***

 ***If (TT<100000) then TT:= TT\*80/100***

 ***Else TT:= TT\*70/100;***

***Write (TT);***

***Readln;***

 ***End.***

Chọn đáp án đúng:

A. Chương trình hoàn chỉnh, không có lỗi sai

B. Chương trình báo lỗi kiểu dữ liệu của biến DG

C. Chương trình báo lỗi kiểu dữ liệu của biến TT

**Câu 38:** Cho chương trình sau:

***Program chuongtrinhmau3;***

***Uses crt;***

***Var SL, DG: integer; TT: real;***

***Begin***

 ***Write (‘nhap SL:’); readln (SL);***

 ***Write (‘nhap DG:’); readln (DG);***

 ***TT:= Sl\*DG;***

 ***If (TT>100000) then TT:= TT\*80/100***

 ***Else TT:= TT\*70/100;***

***Write (TT:4:0);***

***Readln;***

 ***End.***

Giá trị của TT in ra màn hình khi nhập SL bằng 20 và DG bằng 5 là:

A. 70 B. 70000 C. 80000

**Câu 39:** Cho chương trình sau:

***Program chuongtrinhmau4;***

***Uses crt;***

***Var a, b, s: integer;***

***Begin***

 ***Write (‘nhap a’); readln (a);***

 ***Write (‘nhap b:’); readln (b);***

 ***If (a mod 2) <>0 then s:= a+b***

 ***Else s:= a\*b;***

***Write (s);***

***Readln;***

 ***End.***

Giá trị của S in ra màn hình khi nhập a bằng 7 và b bằng 2 là:

A. 7 B. 14 C. 9

**Câu 40:** Cho chương trình sau:

***Program chuongtrinhmau5;***

***Uses crt;***

***Var a, b, s: integer;***

***Begin***

 ***Write (‘nhap a’); readln (a);***

 ***Write (‘nhap b:’); readln (b);***

 ***If (a mod 2) <>0 then s:= a+b***

 ***Else s:= a\*b;***

***Write (s);***

***Readln;***

 ***End.***

Giá trị của S in ra màn hình khi nhập a bằng 2 và b bằng 7 là:

A. 7 B. 14 C. 9