|  |  |
| --- | --- |
| TRƯỜNG …..**TỔ: TIN – CÔNG NGHỆ** | **ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ 2 NĂM HỌC 2021 - 2022****Môn: Tin học, Lớp 11***Thời gian làm bài*: 45 phút |

*Họ và tên học sinh:……………………………Lớp:………….Số báo danh:…………………….*

1. **PHẦN TRẮC NGHIỆM (7đ)**

**C©u 1 :** Cú pháp lệnh lặp For – do dạng tiến là:

**A.** for < biến đếm>:= < Giá trị đầu > to < Giá trị cuối > do < câu lệnh>;

**B.** for < biến đếm> = < Giá trị cuối > to < Giá trị đầu > do < câu lệnh >;

**C.** for < biến đếm> = < Giá trị cuối > down < Giá trị đầu > do < câu lệnh >;

**D.** for < biến đếm>:= < Giá trị cuối > to < Giá trị đầu > do < câu lệnh >;

**C©u 2 :** Hãy chọn phương án ĐÚNG về biểu thức điều kiện khi kiểm tra một phần tử thứ i của mảng A có nằm trong khoảng (-5; 10)?

**A.** (-5 < A[i] < 10) **B.** (A[i] < -5) and (A[i] >10)

**C.** (A[i] > -5) and (A[i] < 10) **D.** (A[i] > -5) or (A[i] < 10)

**C©u 3 :** Hãy chọn phương án SAI ở dạng lặp tiến For – do ?

**A.** Giá trị đầu phải nhỏ hơn giá trị cuối **B.** Giá trị đầu phải nhỏ hơn hoặc bằng giá trị cuối.

**C.** Giá trị đầu thường là kiểu số nguyên **D.** Giá trị cuối lớn hơn hoặc bằng giá trị đầu

**C©u 4 :** Chọn phát biểu SAI trong các phát biểu sau đây:

**A.** Để mô tả việc lặp đi lặp lại một số thao tác (hoặc câu lệnh) trong một thuật toán ta có thể dùng cấu trúc rẽ nhánh.

**B.** Tùy từng trường hợp cụ thể (khi mô tả một thuật toán), khi thì ta biết trước số lần lặp, khi thì ta không cần hoặc không xác định được trước số lần lặp các thao tác nào đó.

**C.** Không thể dùng cấu trúc lặp để thay cho cấu trúc rẽ nhánh trong mô tả thuật toán.

**D.** Không thể mô tả được mọi thuật toán có câu lệnh lặp bằng ngôn ngữ lập trình bậc cao nếu không dùng cấu trúc lặp.

**C©u 5 :** Câu lệnh while – do có cú pháp nào dưới đây?

**A.** while <điều kiện> do <câu lệnh>; **B.** while <điều kiện> to <câu lệnh>;

**C.** white <điều kiện> do <câu lệnh>; **D.** while <điều kiện> begin <câu lệnh>;end;

**C©u 6 :** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, xâu ký tự là gì?

**A.** Tập hợp các chữ cái và các chữ số trong bảng chữ cái tiếng anh; **B.** Mảng các ký tự;

**C.** Tập hợp các chữ cái trong bảng chữ cái tiếng anh; **D.** Dãy các ký tự trong bảng mã ASCII;

**C©u 7 :** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chươn trình sau thực hiện công việc nào trong các công việc sau:

 i:=pos(‘ ‘,S); {‘ ’ là 2 dấu cách}

While i<>0 do

Begin Delete(s,i,1); i:=pos(‘ ‘, s); End;

**A.** Xóa hai dấu cách liên tiếp nhau đầu tiên trong xâu;

**B.** Xóa đi một trong 2 dấu cách đầu tiên trong xâu;

**C.** Xóa các dấu cách trong xâu s để s không còn 2 dấu cách liền nhau;

**D.** Xóa các dấu cách liền nhau cuối cùng trong xâu;

**C©u 8 :** Hãy cho biết đoạn chương trình sau thực hiện công việc?

 i: = 0; t:= 1;

while i < 10000 do

Begin t:= t + i; i:= i + 2; end;

**A.** Tính tổng các số tự nhiên chẵn nhỏ hơn 10000

**B.** Tính tổng các số tự nhiên lẻ nhỏ hơn 10000

**C.** Tính tổng các số tự nhiên chẵn nhỏ hơn hoặc bằng 10000

**D.** Tính tổng các số tự nhiên nhỏ hơn hoặc bằng 10000

**C©u 9 :** Lệnh lặp For – do là dạng:

**A.** Lặp với số lần biết trước **B.** Lặp với điều kiện cho trước

**C.** Lặp tiến **D.** Lặp lùi

**C©u 10 :** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal xâu ký tự không chứa ký tự nào gọi là:

**A.** Xâu không; **B.** Xâu trắng; **C.** Không phải là xâu ký tự **D.** Xâu rỗng;

**C©u 11 :** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal

**A.** Các phần tử của mảng một chiều được sắp thứ tự theo vị trí;

**B.** Các phần tử của mảng một chiều được sắp thứ tự chỉ số;

**C.** Các phần tử của mảng một chiều không sắp thứ tự;

**D.** Các phần tử của mảng một chiều được sắp thứ tự giá trị giảm dần;

**C©u 12 :** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal sau khi thực hiện đoạn chương trình sau, giá trị của biến S là:

S:=’Kon Tum mua xuan ve’;

Delete(S,8,12); Insert(‘Cao nguyen ’,S,1);

**A.** Kon Tum; **B.** Cao nguyen Kon Tum mua xuan;

**C.** Kon Tum Cao nguyen; **D.** Cao nguyen Kon Tum;

**C©u 13 :** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, hàm Length(ch) cho kết quả là:

**A.** Vị trí xâu ch; **B.** Chữ cái in hoa tương ứng với ch;

**C.** Ghép xâu ch; **D.** Độ dài xâu ch;

**C©u 14 :** Đoạn chương trình sau thực hiện công việc?

While M <> N do

If M > N then M:=M - N else N:=N - M; x=(M\*N)/N;

**A.** Tìm ước số chung lớn nhất của M và N **B.** Tìm bội số chung nhỏ nhất của M và N

**C.** Tìm hiệu nhỏ nhất của M và N **D.** Tìm hiệu lớn nhất của M và N

**C©u 15 :** Đoạn chương trình sau thực hiện công việc?

For i:= 1 to M do

If (i mod 3 = 0) and (i mod 5 = 0) then t:= t + i;

**A.** Tổng các số chia hết cho 3 hoặc 5 trong phạm vi từ 1 đến M

**B.** Tổng các số chia hết cho 3 và 5 trong phạm vi từ 1 đến M

**C.** Tổng các số chia hết cho 5 trong phạm vi từ 1 đến M

**D.** Tổng các số chia hết cho 3 trong phạm vi từ 1 đến M

**C©u 16 :** Cách viết nào sau đây tham chiếu đúng phần tử thứ 3 của mảng 1 chiều D?

**A.** D[',3,’] **B.** D['3'] **C.** D[3] **D.** D[,3,]

**C©u 17 :** Khai báo nào dưới đây SAI về biến kiểu mảng một chiều gồm 10 phần tử số nguyên?

**A.** Var mang: array[0..10] of Byte; **B.** Var Mang: Array[0..10] of Word;

**C.** Var mang: array[0..10] of interger; **D.** Var mang: array[0..10] of integer;

**C©u 18 :** Cách viết nào sau đây nhập dữ liệu từ bàn phím cho các phần tử của mảng A?

**A.** Readln (A[‘i’]); **B.** Readln (A{i}); **C.** Readln(A[i]); **D.** Readln (A(i));

**C©u 19 :** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, đoạn chương trình sau thực hiện việc nào trong các việc sau:

S:=0;

For i:= 1 to n do S:=S+ A[i];

**A.** Đếm số phần tử của mảng A; **B.** In ra màn hình mảng A;

**C.** Tính tổng các phần tử của mảng một chiều; **D.** Không thực hiện việc nào trong 3 việc trên;

**C©u 20 :** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, về mặt cú pháp câu lệnh nào sau đây là đúng?

**A.** Var 1chieu = Array[1-100] of char; **B.** Var 1chieu = Array[1..100] of char;

**C.** Var mang1c : Array[1..100] of char; **D.** Var mang1c = Array[1..100] of char;

**C©u 21 :** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal cách khai báo xâu ký tự nào sau đây là sai:

**A.** S: string; **B.** S: String[255]; **C.** S: string[20]; **D.** S: Sting;

**C©u 22 :** Trong vòng lặp While – do, biểu thức điều kiện trả về giá trị:

**A.** Sai hoặc đúng **B.** Đúng **C.** Đúng và sai **D.** Sai

**C©u 23 :** 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,vt,S2); **B.** Insert(S1,S2,vt);

**C.** Insert(vt,S1,S2); **D.** Insert(S2,S1,vt);

**C©u 24 :** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, chỉ số đầu của xâu là:

**A.** 0 **B.** 255 **C.** 16 **D.** 1

**C©u 25 :** Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, thủ tục Delete(c,a,b) thực hiện công việc gì trong các công việc sau:

**A.** Xóa trong xâu a b ký tự bắt đâu từ vị trí b;

**B.** Xóa trong xâu b c ký tự bắt đâu từ vị trí a;

**C.** Xóa trong xâu c a ký tự bắt đâu từ vị trí b;

**D.** Xóa trong xâu c b ký tự bắt đâu từ vị trí a;

**C©u 26 :** Cho đoạn chương trình:

S:= 0; n:= 1;

while … do

Begin

S:= S + n; n:= n + 1;

end;

Tính tổng S = 1 + 2 + 3 + … + 50, điều kiện nào sau đây cần điền vào chỗ ba chấm (…) giữa câu lệnh while … do?

**A.** n < 50 **B.** n >= 50 **C.** n < 50 **D.** n <= 50

**C©u 27 :** Phát biểu nào sau đây SAI về mảng một chiều?

**A.** Là dãy hữu hạn các phần tử có cùng kiểu dữ liệu

**B.** Là dãy vô hạn các phần tử có cùng kiểu dữ liệu

**C.** Các phần tử của mảng một chiều được sắp thứ tự chỉ số;

**D.** Mảng có thể chứa các kí tự là chữ cái

**C©u 28 :** Trong ngôn ngữ lập trình pascal, trong quá trình nhập dữ liệu của mảng một chiều, để giá trị i cũng tăng theo phần tử thứ i ta viết như sau:

**A.** Write(‘A[i]=’); readln(A[i]); **B.** Write(‘A[‘i’]=’); readln(A[i]);

**C.** Write(‘A[‘,i,’]=’); readln(A[i]); **D.** Write(“A[“,i,”]=”); readln(A[i]);

1. **PHẦN TỰ LUẬN (3đ)**
2. Dùng cấu trúc lặp với số lần biết trước dạng lùi để viết chương trình đưa ra màn hình 10 dòng chữ ‘THPT DUY TAN’.

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

1. Viết chương trình đếm các số lẻ trong dãy số nguyên A có N phần tử (N <=50).

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

1. Viết chương trình xóa 5 ký tự bắt đầu từ vị trí 3 của xâu S, in ra màn hình xâu S sau khi xóa.

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………….