

ÔN TẬP CUỐI HỌC KỲ II – Khối 11

Bài 14: Kiểu dữ liệu tệp

Câu 1: Hãy chọn phương án ghép đúng. Tệp văn bản

- A. cho phép truy cập đến một dữ liệu nào đó trong tệp chỉ bằng cách bắt đầu từ đầu tệp và đi qua lần lượt tất cả các dữ liệu trước nó.
- B. Cho phép tham chiếu đến dữ liệu cần truy cập bằng cách xác định trực tiếp vị trí của dữ liệu đó.
- C. là tệp mà các phân tử của nó được tổ chức theo một cấu trúc nhất định.
- D. là tệp mà dữ liệu được ghi dưới dạng các ký tự theo mã ASCII.**

Câu 2: Hãy chọn phương án ghép đúng. Tệp có cấu trúc

- A. Cho phép truy cập đến một dữ liệu nào đó trong tệp chỉ bằng cách bắt đầu từ đầu tệp và đi qua lần lượt tất cả các dữ liệu trước nó.
- B. Cho phép tham chiếu đến dữ liệu cần truy cập bằng cách xác định trực tiếp vị trí của dữ liệu đó.
- C. là tệp mà các phân tử của nó được tổ chức theo một cấu trúc nhất định.**
- D. là tệp mà dữ liệu được ghi dưới dạng các ký tự theo mã ASCII.

Câu 3: Hãy chọn phương án ghép đúng. Tệp truy cập tuần tự

- A. cho phép truy cập đến một dữ liệu nào đó trong tệp chỉ bằng cách bắt đầu từ đầu tệp và đi qua lần lượt tất cả các dữ liệu trước nó.**
- B. Cho phép tham chiếu đến dữ liệu cần truy cập bằng cách xác định trực tiếp vị trí của dữ liệu đó.
- C. là tệp mà các phân tử của nó được tổ chức theo một cấu trúc nhất định.
- D. là tệp mà dữ liệu được ghi dưới dạng các ký tự theo mã ASCII.

Câu 4: Hãy chọn phương án ghép đúng. Tệp truy cập trực tiếp

- A. cho phép truy cập đến một dữ liệu nào đó trong tệp chỉ bằng cách bắt đầu từ đầu tệp và đi qua lần lượt tất cả các dữ liệu trước nó.
- B. Cho phép tham chiếu đến dữ liệu cần truy cập bằng cách xác định trực tiếp vị trí của dữ liệu đó.**
- C. là tệp mà các phân tử của nó được tổ chức theo một cấu trúc nhất định.
- D. là tệp mà dữ liệu được ghi dưới dạng các ký tự theo mã ASCII.

Câu 5: 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.

Câu 6: 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.

Câu 7: Phát biểu nào sau đây là sai?

A. Tệp có cấu trúc là tệp mà các thành phần của nó được tổ chức theo một cấu trúc nhất định.

B. Tệp chứa dữ liệu được tổ chức theo một cách thức nhất định gọi là tệp có cấu trúc.

C. Tệp văn bản không thuộc loại tệp có cấu trúc.

D. Tệp văn bản gồm các kí tự theo mã ASCII được phân chia thành một hay nhiều dòng.

Câu 8: Phát biểu nào sau đây là sai?

A. Có thể truy cập trực tiếp tệp văn bản.

B. Tệp có cấu trúc có thể truy cập trực tiếp.

C. Tệp có cấu trúc có thể truy cập tuần tự.

D. Truy cập trực tiếp là cách truy cập cho phép tham chiếu đến dữ liệu cần truy cập bằng cách xác định trực tiếp vị trí (thường là số hiệu) của dữ liệu đó.

Câu 9: Phát biểu nào sau đây là đúng?

A. Số lượng phân tử của tệp là cố định.

B. Kích thước tệp có thể rất lớn.

C. Dữ liệu một tệp được lưu trữ trên đĩa thành một vùng dữ liệu liên tục.

D. Tệp lưu trữ lâu dài trên đĩa, không thể xóa tệp trên đĩa.

Câu 10: Phát biểu nào sau đây là sai?

A. Tệp nhị phân thuộc loại tệp có cấu trúc.

B. Các dòng trong tệp văn bản có độ dài bằng nhau.

C. Có thể hiểu nội dung các tệp văn bản khi hiển thị nó trên màn hình trong phần mềm soạn thảo văn bản.

D. Không thể hiểu nội dung các tệp có cấu trúc khi hiển thị nó trên màn hình trong phần mềm soạn thảo văn bản.

Bài 15: Thao tác với tệp

Câu 1: Trong NNLTPascal, cú pháp để khai báo biến tệp văn bản là:

- A. var < tên tệp > : txt;
- B. var < tên biến tệp > : txt;
- C. var < tên tệp > : text;
- D. var < tên biến tệp > : text;**

Câu 2: Để có thể thao tác với tệp dữ liệu trên đĩa thông qua biến tệp cho trước thì bước đầu tiên chúng ta phải làm gì?

- A. Gắn tên tệp cho biến tệp**
- B. Mở tệp để ghi dữ liệu vào tệp
- C. Mở tệp để đọc dữ liệu từ tệp
- D. Đóng tệp

Câu 3: Trong NNLTPascal, cú pháp để gắn tên tệp cho biến tệp là:

- A. < biến tệp > := < tên tệp >;
- B. < tên tệp > := < biến tệp >;
- C. assign (< biến tệp > , < tên tệp >);**
- D. assign (< tên tệp > , < biến tệp >);

Câu 4: Trong NNLTPascal, cú pháp để mở tệp ở chế độ đọc dữ liệu từ tệp là:

- A. repeat(< biến tệp >);
- B. reset (< biến tệp >);**
- C. restart (< biến tệp >);
- D. rewrite (< biến tệp >);

Câu 5: Cú pháp của thủ tục đọc dữ liệu từ tệp văn bản là:

- A. read (< biến tệp > , < danh sách biến >);
- B. readln (< biến tệp > , < danh sách biến >);
- C. readln (< tên tệp > , < danh sách biến >);
- D. Cả đáp án A và B đều đúng**

Câu 6: Cú pháp của thủ tục ghi dữ liệu vào tệp văn bản là:

- A. write (< biến tệp > , < danh sách kết quả >);
- B. write (< tên tệp > , < danh sách kết quả >);
- C. writeln (< biến tệp > , < danh sách kết quả >);
- D. Cả đáp án A và C đều đúng**

Câu 7: Hàm eof() trả về giá trị TRUE khi nào?

- A. Khi con trỏ tệp đang chỉ tới cuối tệp
- B. Khi con trỏ tệp đang chỉ tới đầu tệp
- C. Khi con trỏ tệp đang chỉ tới cuối dòng
- D. Khi con trỏ tệp đang chỉ tới đầu dòng

HD: Hàm eof() (viết tắt từ tiếng anh là End Of File) trả về giá trị TRUE khi con trỏ tệp đang chỉ tới cuối tệp.

Câu 8: Hàm eoln() trả về giá trị TRUE khi nào?

- A. Khi con trỏ tệp đang chỉ tới cuối tệp
- B. Khi con trỏ tệp đang chỉ tới cuối dòng
- C. Khi con trỏ tệp đang chỉ tới đầu tệp
- D. Khi con trỏ tệp đang chỉ tới đầu dòng

HD: Hàm eoln() (viết tắt từ tiếng anh là End Of Line) trả về giá trị TRUE khi con trỏ tệp đang chỉ tới cuối dòng.

Câu 9: Trong NNLT Pascal, sau khi làm việc với tệp cần phải đóng tệp. Cú pháp để đóng tệp là:

- A. close(< tên tệp >);
- B. close(< biến tệp >);
- C. close;
- D. close all;

Câu 10: Trong một chương trình Pascal, sau khi đã đóng tệp bằng thủ tục đóng tệp thì có thể mở lại tệp đó hay không?

- A. Không được phép mở lại
- B. Được phép mở lại vô số lần tùy ý
- C. Được phép mở lại 1 lần duy nhất
- D. Cần phải gắn lại tên tệp cho biến tệp trước khi mở

Bài 16: Ví dụ làm việc với tệp

Câu 1: Hãy viết lệnh tính điện trở tương đương Rtd cho sơ đồ mạch điện gồm 3 điện trở R1, R2, R3 mắc song song với nhau:

- A. $Rtd := R1 * R2 * R3 / (R1 * R2 + R2 * R3 + R3 * R1)$.
- B. **$Rtd := R1 * R2 * R3 / (R1 * R2 + R2 * R3 + R3 * R1)$;**
- C. $Rtd := 1/R1 + 1/R2 + 1/R3$;

$$D. Rtd := R1 * R2 / (R1 + R2) + R3;$$

HD: Công thức tính điện trở tương đương Rtd cho sơ đồ mạch điện gồm 3 điện trở $R1, R2, R3$ mắc song song là: $1/Rtd = 1/R1 + 1/R2 + 1/R3$

$$\rightarrow Rtd = R1 \times R2 \times R3 / (R1 \times R2 + R2 \times R3 + R3 \times R1);$$

Vậy lệnh tính điện trở tương đương trong Pascal là:

$$Rtd := R1 * R2 * R3 / (R1 * R2 + R2 * R3 + R3 * R1);$$

Câu 2: Hãy viết lệnh tính điện trở tương đương Rtd cho sơ đồ mạch điện gồm 3 điện trở $R1, R2, R3$ mắc nối tiếp với nhau là:

$$A. Rtd := R1 * R2 * R3 / (R1 * R2 + R2 * R3 + R3 * R1);$$

$$B. Rtd := R1 * R2 / (R1 + R2) + R3;$$

$$C. Rtd := R1 * R2 * R3 / (R1 + R2 + R3);$$

$$D. Rtd := R1 + R2 + R3;$$

HD: Công thức tính điện trở tương đương Rtd cho sơ đồ mạch điện gồm 3 điện trở $R1, R2, R3$ mắc nối tiếp là: $Rtd = R1 + R2 + R3$

Vậy lệnh tính điện trở tương đương trong Pascal là:

$$Rtd := R1 + R2 + R3;$$

Câu 3: Trong mặt phẳng hệ tọa độ Descartes vuông góc, cho 2 điểm $M(x1, y1)$ và $N(x2, y2)$. Hãy viết câu lệnh tính khoảng cách d từ điểm M đến N :

$$A. d := \text{sqrt}(\text{sqr}(x1 - x2) + \text{sqr}(y1 - y2));$$

$$B. d := \text{sqr}(\text{sqrt}(x1 - x2) + \text{sqrt}(y1 - y2));$$

$$C. d := \text{sqrt}(\text{sqr}(x1 + x2) - \text{sqr}(y1 + y2));$$

$$D. d := \text{sqr}(\text{sqrt}(x1 + x2) - \text{sqrt}(y1 + y2));$$

HD: Trong mặt phẳng hệ tọa độ Descartes vuông góc, cho 2 điểm $M(x1, y1)$ và $N(x2, y2)$. Công thức tính khoảng cách d từ điểm M đến N là:

$$d := \sqrt{(x1 - x2)^2 + (y1 - y2)^2}$$

Câu lệnh tính d là: $d := \text{sqrt}(\text{sqr}(x1 - x2) + \text{sqr}(y1 - y2));$

Với hàm Sqr là hàm căn bậc hai, sqr là hàm bình phương.

Câu 4: Trong mặt phẳng hệ tọa độ Descartes vuông góc, cho điểm $M(x, y)$. Hãy viết câu lệnh tính khoảng cách d từ điểm M đến gốc tọa độ O :

$$A. d := \text{sqr}(x * x + y * y);$$

$$B. d := \text{sqrt}(\text{sqr}(x) + \text{sqr}(y));$$

$$C. d := \text{sqr}(x * x - y * y);$$

$$D. d := \text{sqr}(\text{sqrt}(x) + \text{sqrt}(y));$$

HD: Trong mặt phẳng hệ tọa độ Descartes vuông góc, cho điểm $M(x, y)$. Công thức tính khoảng cách d từ điểm M đến O là:

$$d := \sqrt{x^2 + y^2}$$

Câu lệnh tính d là: $d := \text{sqr}(\text{sqr}(x) + \text{sqr}(y))$;

Với hàm Sqr là hàm căn bậc hai, sqr là hàm bình phương.

Câu 5: Cho biết $f1$ là biến tệp văn bản và tệp `ketqua.txt` có nội dung đang lưu trữ là: **Tich 2 so la: 20**. Hãy cho biết sau khi thực hiện đoạn lệnh sau:

a := 10; b := 2;

assign(f1, 'ketqua.txt');

rewrite(f1);

writeln(f1, 'Thuong 2 so la: ', a/b);

thì tệp `ketqua.txt` có nội dung gì?

A. Tich 2 so la: 20

B. Tich 2 so la: 20Thuong 2 so la: 5

C. Thuong 2 so la: 5

D. Thuong 2 so la: 5Tich 2 so la: 20

HD: Khi thực hiện thủ tục `rewrite(f1)`, nếu trong tệp đã có nội dung thì nội dung sẽ bị xóa để chuẩn bị ghi dữ liệu mới. Nên kết quả đưa vào tệp '`ketqua.txt`' sẽ là '**Thuong 2 so la: 5**'

Câu 6: Trong Pascal, thực hiện chương trình `VD_bt1_txt` dưới đây sẽ ghi kết quả nào trong các kết quả cho dưới đây vào tệp văn bản ***BT1.TXT*** ?

Program`VD_bt1_txt`;

Uses crt ;

Var f : text ;

Begin

 Clrscr;

 Assign(f, '***BT1.TXT*** ');

 Rewrite(f) ;

Write(f, 123 + 456) ;

Close(f) ;

End .

A. 123 + 456

B. 123456

C. 579

D. 123 456

HD: lệnh `Write(f, 123 + 456)` ; sẽ ghi kết quả tính được từ phép tính $123+456= 579$ vào tệp `BT1.TXT`

Câu 7: Trong Pascal, cho trước tệp văn bản `BT2.TXT` chỉ có một dòng, chứa dòng chữ : **CHAO MUNG BAN DEN VOI LAP TRINH** ngay ở đầu dòng. Thực hiện chương trình `VD_bt2_txt` dưới đây, trên màn hình sẽ hiện kết quả nào trong các kết quả cho dưới đây ?

Program `VD_bt2_txt`;

Uses crt ;

Var f : text ;

S : string[13] ;

Begin

 Clrscr;

 Assign(f, '`BT2.TXT`');

 Reset(f) ;

 Read(f, S) ;

 Write(S) ;

 Close(f) ;

End.

A. CHAO MUNG BAN DEN VOI LAP TRINH

B. CHAO MUNG BAN

C. CHAO MUNG BAN DEN VOI

D. CHAO MUNG

HD: câu lệnh `Read(f, S)` ; nghĩa là đọc chuỗi S từ tệp '`BT2.TXT`'. với S là chuỗi gồm 13 kí tự. Vì vậy sẽ lấy 13 kí tự từ trái qua phải.

Câu 8: Phát biểu nào sau đây là đúng với chương trình **Vi_Du** ?

Program `Vi_Du` ;

Uses crt ;

Var f : text ; ch : char ; tenfile : string[30] ;

Begin

 Write(' Nhập ten file : '); readln(tenfile) ;

 Assign(f, 'tenfile'); Reset(f) ;

While not eof(f) do

Begin

Read(f, ch) ;

Write(ch) ;

End ;

Close(f) ;

End.

A. Chương trình dùng để mở đọc một tệp đã có và hiện nội dung trong tệp này lên màn hình.

B. Chương trình dùng để tạo một tệp mới và ghi nội dung nhập từ bàn phím vào trong tệp.

C. Chương trình dùng để mở đọc một tệp đã có và cho phép nhìn thấy toàn bộ kí tự có trong tệp này lên màn hình.

D. Cả 3 khẳng định trên đều sai.

HD: Chương trình dùng để mở ra để đọc một tệp đã có (lệnh Read(f,ch)) và hiện nội dung trong tệp này lên màn hình (lệnh Write(ch)).

Câu 9: Cho trước tệp văn bản **BT_TD** gồm hai dòng như sau :

TRAN MINH HAI 9 8 7

NGUYEN QUANG VINH 10 5 9

Program Thi_Du ;

Uses crt ;

Const fi = 'BT_TD' ;

Var f : text ; s : string ; t, l, h : integer ;

Begin

Assign(f, 'fi') ; Reset(f) ;

While not eof(f) do

Begin

Readln(f, s, t, l, h) ;

Writeln(s, ' ', t, ' ', l, ' ', h) ;

End ;

Close(f) ;

Readln

End.

Khi thực hiện chương trình *Thi_Du* sẽ cho kết quả nào trong các kết quả sau đây ?

A. TRAN MINH HAI 9 8 7

NGUYEN QUANG VINH 10 5 9

B. TRAN MINH HAI 9 8 7 0 0 0

NGUYEN QUANG VINH 10 5 9 0 0 0

C. Thông báo chương trình bị ngắt thực hiện vì gặp lỗi 106

D. Cả 3 kết quả **A**_, **B**_, **C**_ đều sai

HD: Khi thực hiện chương trình Thi_Du sẽ cho kết quả thông báo chương trình bị ngắt thực hiện vì gặp lỗi 106 (lỗi định dạng số không hợp lệ).

Câu 10: Trong PASCAL, để khai báo hai biến tệp văn bản f1, f2 ta viết

A. Var f1 f2 : Text;

B. Var f1 ; f2 : Text;

C. Var f1 , f2 : Text;

D. Var f1 : f2 : Text;

Bài 17: Chương trình con và phân loại

Câu 1: Hãy chọn phương án ghép **đúng**. Kiểu của một hàm được xác định bởi

A. Kiểu của các tham số

B. Kiểu giá trị trả về

C. Tên hàm

D. Địa chỉ mà hàm trả về

Câu 2: Mô tả nào dưới đây về hàm là sai?

A. Phải trả lại kết quả

B. Phải có tham số

C. Trong hàm có thể gọi lại chính hàm đó

D. Có thể có các biến cục bộ

Câu 3: Mô tả nào dưới đây về tham số là sai?

A. Một hàm có thể có cả tham số giá trị và tham số biến;

B. Có thể truyền biến số cho tham số giá trị ;

C. Có thể truyền giá trị cho tham số biến;

D. Có thể dùng tham số biến để nhận kết quả;

Câu 4: Hàm chuẩn nào dưới đây biến giá trị thực **6** thành **7**?

- A. Odd;
- B. Round;**
- C. Trunc;
- D. Abs;

HD:

- + *Odd: hàm kiểm tra số lẻ*
- + *Round: hàm làm tròn*
- + *Trunc: hàm lấy phần nguyên*
- + *Abs: hàm lấy giá trị tuyệt đối.*

Câu 5: Trong các chương trình chuẩn sau đây, chương trình chuẩn nào là thủ tục chuẩn?

- A. Sin(x);
- B. Length(S);
- C. Sqrt(x);
- D. Delete(S,5,1);**

Câu 6: Phát biểu nào dưới đây về biến là sai?

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

Câu 7: Mô tả nào dưới đây về chương trình có cấu trúc là phù hợp nhất?

- A. Chương trình có sử dụng cấu trúc mảng và bản ghi;
- B. Sử dụng các hàm và thủ tục thư viện chuẩn;
- C. Được chia thành nhiều chương trình con.**
- D. Cả A và B

Câu 8: Khẳng định nào sau đây là đúng?

- A. Cả thủ tục và hàm đều có thể có tham số hình thức.**
- B. Chỉ có thủ tục mới có thể có tham số hình thức.
- C. Chỉ có hàm mới có thể có tham số hình thức.
- D. Thủ tục và hàm nào cũng phải có tham số hình thức.

Câu 9: Để khai báo hàm trong Pascal bắt đầu bằng từ khóa

- A. Program.

B. Procedure.

C. Function.

D. Var.

Câu 10: Để khai báo thủ tục trong Pascal bắt đầu bằng từ khóa

A. Program.

B. Procedure.

C. Function.

D. Var.

Bài 18: Ví dụ về cách viết và sử dụng chương trình con

Câu 1: Khẳng định nào sau đây là đúng?

A. Cả thủ tục và hàm đều có thể có tham số hình thức.

B, Chỉ có thủ tục mới có thể có tham số hình thức.

C, Chỉ có hàm mới có thể có tham số hình thức.

D, Thủ tục và hàm nào cũng phải có tham số hình thức.

Câu 2: Khẳng định nào sau đây là đúng?

A, Lời gọi hàm nhất định phải có tham số thực sự còn lời gọi thủ tục không nhất thiết phải có tham số thực sự.

B, Lời gọi thủ tục nhất thiết phải có tham số thực sự còn lời gọi hàm không nhất thiết phải có tham số thực sự.

C, Cả lời gọi hàm và lời gọi thủ tục đều phải có tham số thực sự.

D, Lời gọi hàm và lời gọi thủ tục có thể có tham số thực sự hoặc không có tham số thực sự tùy thuộc vào từng thủ tục.

Câu 3: Trong các cách sử dụng thủ tục sau, cách nào là phù hợp nhất?

A, Khai báo lại thủ tục và gọi nó mỗi khi cần sử dụng;

B, Khai báo thủ tục duy nhất một lần và gọi nó một lần duy nhất;

C, Chỉ cần khai báo;

D, Khai báo thủ tục một lần và gọi nó trong thân chương trình mỗi khi muốn sử dụng;

Câu 4: Khẳng định nào sau đây là đúng?

A, Một chương trình con nhất thiết phải có tham số hình thức.

B, Một chương trình con nhất thiết phải có biến cục bộ.

C, Một chương trình con nhất thiết phải có tham số hình thức, không nhất thiết phải có biến cục bộ.

D, Một chương trình con có thể không có tham số hình thức và cũng có thể không có biến cục bộ.

Câu 5: Kiểu dữ liệu của hàm

A, Chỉ có thể là kiểu integer.

B, Chỉ có thể là kiểu

C, Có thể là các kiểu integer, real, char, boolean, string.

D, Có thể là integer, real, char, boolean, string, record, kiểu mảng.

Câu 6: Muốn khai báo x là tham số giá trị và y, z là tham số biến (x, y, z thuộc kiểu Byte) trong thủ tục “**ViduTT**” thì khai báo nào sau đây là sai?

A, Procedure **ViduTT**(x : Byte ; Var y, z : Byte) ;

B, Procedure **ViduTT**(x : Byte ; Var y : Byte ; Var z : Byte) ;

C, Procedure ViduTT(x : Byte ; Var y : Byte ; z : Byte) ;

D, Procedure **ViduTT**(Var y : Byte ; x : Byte ; Var z : Byte) ;

HD: Tham số giá trị là các tham số hình thức được thay bằng các tham số thực sự tương ứng là các giá trị cụ thể. Tham biến là các tham số hình thức được thay bằng các tham số thực sự tương ứng là các biến chứa dữ liệu ra.

*+ Để phân biệt tham biến và tham trị, Pascal sử dụng từ khóa **var** để khai báo những tham biến.*

Câu 7: Hãy chọn phương án ghép đúng. Cho thủ tục sau:

Procedure p;

Var n : integer ;

Begin

 ...

End ;

Phạm vi của biến **n** là :

A, Trong toàn bộ chương trình;

B, Trong nội bộ thủ tục p;

C, Trong toàn bộ tệp chương trình nguồn;

D, Tùy thuộc vào vị trí sử dụng thủ tục p;

HD: Biến n được khai báo trong thủ tục được gọi là biến cục bộ. phạm vi của biến này chỉ sử dụng trong chương trình con đó.

Câu 8: Đoạn chương trình sau có lỗi gì?

Procedure End (key : char) ;

Begin

 If key = ' q ' then writeln(' Ket thuc ')

End;

A, Thiếu dấu “ ; ” sau từ khóa **Begin** ;

B, Không thể dùng câu lệnh **if** trong thủ tục;

C, Thiếu dấu “ ; ” sau lệnh writeln ;

D, **End** không thể dùng làm tên của thủ tục ;

Câu 9: Cho chương trình sau:

Program **Chuong_Trinh**;

Var a, b, S : byte;

Procedure TD(Var x : byte ; y : byte);

 Var i : byte;

 Begin

 i := 5;

 writeln(x, ' ', y);

 x := x + i ;

 y := y + i ;

 S := x + y ;

 Writeln(x, ' ', y);

 End;

Begin

 Write('nhập a và b : ');

 Readln(a, b);

 TD(a,b);

 Writeln(a, ' ', b, ' ', S);

Readln;

End.

Trong chương trình trên có các biến toàn cục là:

A. x và y.

B. i

C. a và b.

D. a, b, S.

HD: Biến toàn cục là biến được khai báo trong chương chính. Nó được sử dụng cho chương trình chính và các chương trình khác nữa. Vậy trong chương trình trên có các biến toàn cục là a, b, S.

Câu 10: Cho chương trình sau:

Program **Chuong_Trinh**;

Var a, b, S : byte;

Procedure TD(Var x : byte ; y : byte);

 Var i : byte;

Begin

 i := 5;

 writeln(x, ' ', y);

 x := x + i ;

 y := y + i ;

 S := x + y ;

 Writeln(x, ' ', y);

End;

Begin

 Write('nhập a và b : ');

 Readln(a, b);

 TD(a,b);

 Writeln(a, ' ', b, ' ', S);

Readln;

End.

Trong chương trình trên có các tham số thực sự là:

A, x và y.

B. i

C, a và b.

D, a, b, S.

HD: Biến thực sự là biến được thay thế cho các tham số hình thức trong lời gọi hàm hoặc thủ tục. Có hai loại biến thực sự là tham biến và tham trị. Vậy tham số thực sự trong đoạn chương trình trên là a, b.

Bài 19: Thư viện chương trình con chuẩn

Câu 1: Phát biểu nào sau đây đúng về Thư viện các chương trình con chuẩn?

- A. Chứa các thủ tục, hàm con chuẩn**
- B. Chứa các tài liệu hướng dẫn sử dụng ngôn ngữ lập trình
- C. Chứa các thông tin thông báo lỗi của ngôn ngữ lập trình
- D. Chứa các dữ liệu nhập xuất của chương trình

Câu 2: Trong Pascal, thư viện CRT là nơi chứa các chương trình con liên quan đến việc ...

- A. Quản lí và khai thác màn hình, bàn phím của máy tính**
- B. Khai thác khả năng đồ hoạ của máy tính
- C. Làm việc với máy in
- D. Tạo thư mục, thiết lập ngày giờ hệ thống,...

HD: Trong Pascal, thư viện CRT là nơi chứa các chương trình con liên quan đến việc quản lí và khai thác màn hình, bàn phím của máy tính. Dùng các thủ tục của thư viện này, người lập trình có thể điều khiển việc đưa dữ liệu ra màn hình, xây dựng các giao diện màn hình và bàn phím, dùng bàn phím điều khiển chương trình...

Câu 3: Trong Pascal, để gọi thủ tục xóa màn hình, cách gọi nào sau đây là đúng?

- A. Clrscr;**
- B. Clrscr();
- C. GotoXY(x,y);
- D. Clschr;

Câu 4: Trong Pascal, thủ tục nào sau đây dùng để đặt màu cho nền của màn hình?

- A. TextBackground(color);**
- B. TextColor(color);
- C. SetColor(color);

D. GotoXY(x, y);

Câu 5: Trong Pascal, các hàm, thủ tục liên quan đến đồ họa được chứa trong thư viện nào sau đây?

A. GRAPH

B. CRT

C. DOS

D. SYSTEM

Câu 6: Trong một chương trình Pascal, khai báo thư viện phải được đặt ở vị trí nào sau đây?

A. Chỉ sau phần khai báo tên chương trình

B. Sau phần khai báo biến

C. Trong chương trình chính

D. Được đặt tùy ý trong chương trình

Câu 7: Trong một chương trình Pascal, cách khai báo thư viện nào sau đây là đúng?

A. uses crt, graph;

B. uses crt; graph;

C. uses crt graph;

D. Cả 3 cách trên đều đúng.

Câu 8: Trong Pascal, Nếu màn hình đang ở chế độ đồ họa muốn trở về chế độ văn bản thì ta phải gọi thực hiện thủ tục nào sau đây?

A. closegraph;

B. closegraph();

C. close(tep);

D. exit;

Câu 9: Trong chế độ đồ họa của Pascal, muốn di chuyển con trỏ đến vị trí điểm có tọa độ (x,y), ta phải gọi thực hiện thủ tục nào sau đây?

A. MoveTo(x,y)

B. GotoXY(x,y)

C. PutPixel(x,y)

D. LineTo(x,y)

HD: Trong chế độ đồ họa của Pascal, muốn di chuyển con trỏ đến vị trí điểm có tọa độ (x,y), ta phải gọi thực hiện thủ tục GotoXY(x, y) với $1 \leq x \leq 80$, $1 \leq y \leq 25$.

Câu 10: Trong Pascal, thư viện Dos là nơi chứa các thủ tục ...

A. tạo thư mục, thiết lập giờ hệ thống ,...

B. vào, ra mà các chương trình đều dùng tới

C. làm việc với máy in

D. điều khiển các loại bảng mạch đồ họa

HD: Trong Pascal, thư viện Dos là nơi chứa các thủ tục cho phép thực hiện trực tiếp các lệnh như tạo thư mục, thiết lập giờ hệ thống ,...