

I/ NỘI DUNG ÔN TẬP

STT	Tên bài học
1	Bài 11: Kiểu mảng
2	Bài 12: Kiểu xâu
3	Bài 14 +15: Kiểu dữ liệu và Thao tác với tệp
4	Bài 17: Chương trình con và phân loại chương trình con
5	Bài 18: Ví dụ về cách viết và sử dụng chương trình con

II/ CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM

§11. Kiểu mảng.

0001: Hãy chọn phương án ghép đúng nhất. Để khai báo số phần tử của mảng trong PASCAL, người lập trình cần

- A. khai báo một hằng số là số phần tử của mảng;
- B. khai báo chỉ số bắt đầu và kết thúc của mảng;
- C. khai báo chỉ số kết thúc của mảng;
- D. không cần khai báo gì, hệ thống sẽ tự xác định;

0002: Em hãy chọn phát biểu đúng khi nói về dữ liệu kiểu mảng:

- A. Dữ liệu kiểu mảng là tập hợp các phần tử không có thứ tự và mọi phần tử có cùng một kiểu dữ liệu.
- B. Dữ liệu kiểu mảng là tập hợp các phần tử có thứ tự và mỗi một phần tử trong mảng có thể có các kiểu dữ liệu khác nhau.
- C. Dữ liệu kiểu mảng là tập hợp các phần tử có thứ tự và mọi phần tử có cùng một kiểu dữ liệu.
- D. Tất cả ý trên đều sai.

0003: Cú pháp khai báo trực tiếp mảng 1 chiều là:

- A. VAR <Tên biến mảng>:ARRAY[kiểu chỉ số] OF <Kiểu phần tử>;
- B. VAR <Tên biến mảng>:ARRAY[kiểu phần tử] OF <Kiểu chỉ số>;
- C. VAR <Tên biến mảng>:ARRAY[kiểu chỉ số]: <Kiểu phần tử>;
- D. TYPE <Tên biến mảng>:ARRAY[kiểu chỉ số] OF <Kiểu phần tử>;

0004: Để định nghĩa kiểu mảng 1 chiều ta dùng cú pháp:

- A. TYPE <Tên kiểu mảng>=ARRAY[kiểu chỉ số] OF <Kiểu phần tử>;
- B. TYPE <Tên kiểu mảng>:ARRAY[kiểu chỉ số] OF <Kiểu phần tử>;
- C. TYPE <Tên kiểu mảng>=ARRAY[kiểu phần tử] OF <Kiểu chỉ số>;
- D. VAR <Tên kiểu mảng>=ARRAY[kiểu chỉ số] OF <Kiểu phần tử>;

0005: Cú pháp khai báo nào sau đây sai ?

- A. Var a: array[1..10] of longint;
- B. Var a: array[-9..10] of integer;
- C. Var a : array[-1..-10] of longint;
- D. Var a: array['A'..'Z'] of byte;

0006: Hãy chọn khai báo sai trong các khai báo gián tiếp sau:

- A. Type A: array[-5..5] of real; var B= A;
- B. Type A= array[-5..5] of real; var B: A;
- C. Type mang= array[1..20] of real; var C: mang;
- D. Type C= array [1..250] of integer; var A: C;

0007: Hàm RANDOM(n) trả về giá trị là...

- A. một số nguyên dương ngẫu nhiên nằm trong đoạn 0 đến n-1.
- B. một số nguyên dương ngẫu nhiên nằm trong đoạn 1 đến n.
- C. một số ngẫu nhiên nằm trong đoạn 0 đến n.
- D. một số nguyên dương ngẫu nhiên nằm trong đoạn 1 đến n-1.

0008: Cho trước var A: array[1..10] of integer; Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

for i:= 1 to 10 do A[i]:= random(100);

- A. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 10 số nguyên, mỗi số có giá trị trong đoạn từ 0 đến 100.
- B. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 10 số nguyên, mỗi số có giá trị trong đoạn từ 0 đến 99.
- C. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 10 số nguyên, mỗi số có giá trị tuyệt đối không vượt quá 99.
- D. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 10 số nguyên, mỗi số có giá trị tuyệt đối không vượt quá 100.

0009: Cho trước var A: array[1..50] of integer; Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

for i:= 1 to 50 do A[i]:= random(301) – random(301);

- A. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 50 số nguyên, mỗi số có giá trị trong đoạn từ 0 đến 300.
- B. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 50 số nguyên, mỗi số có giá trị trong đoạn từ 0 đến 301.
- C. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 50 số nguyên, mỗi số có giá trị tuyệt đối không vượt quá 300.
- D. Tạo ngẫu nhiên mảng gồm 50 số nguyên, mỗi số có giá trị tuyệt đối không vượt quá 301

0010: Cách tham chiếu đến phần tử của mảng:

- A. <Tên biến mảng>[<chỉ số>;
- B. <Tên biến mảng>[<kiểu chỉ số>;

- C. <Tên biến mảng>[<kiểu mảng>]; D. <Tên biến mảng>[<kiểu phần tử>];
- 0011: Trong NNLT Pascal, phần tử đầu tiên của xâu ký tự mang chỉ số là ?**
 A. Không có chỉ số B. 1 C. 0 D. Do người lập trình khai báo
- 0012: Cho khai báo mảng như sau: Var m : array[0..10] of integer ; Phương án nào dưới đây chỉ phần tử thứ 10 của mảng?**
 A. a[10]; B. a(10); C. a[9]; D. a(9);
- 0013: Cho khai báo: Var A: Array[1..4] of Real; Để nhập dữ liệu cho A, chọn câu nào:**
 A. For i:=1 to 4 do
 Write('Nhap A[', i, ']: '); Readln(A[i]);
 C. For i:=1 to 4 do
 Begin
 Write('Nhap A[', i, ']: '); Readln(A[i]);
 End;
 B. For i:=1 to 4 do Readln('Nhap A[', i, ']: ');
 D. Write('Nhap A: '); Readln(A);
- 0014: Cho trước var B: array[1..N] of real; Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?**
 tong:= 0;
 for i:= 1 to N do if B[i] mod 2 = 0 then tong:= tong + B[i];
 A. Gán giá trị 0 cho biến tong. B. Tính tổng giá trị của các phần tử là số lẻ ở trong mảng.
 C. Tính tổng giá trị của các phần tử ở trong mảng. D. Tính tổng giá trị của các phần tử là số chẵn ở trong mảng.
- 0015: Cho trước var A: array[1..N] of longint; Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?**
 max:= A[1];
 for i:= 2 to N do if A[i] > max then max:= A[i];
 A. Tìm phần tử lớn nhất của mảng. B. Tìm phần tử nhỏ nhất của mảng.
 C. Tìm phần tử lớn nhất từ A[2] đến A[N]. D. Tất cả đáp án đều đúng.
- 0016: Cho biết kết quả của đoạn chương trình sau:**
 S:=0;
 For i:=1 to 10 do If (i mod 3=0) Or (i mod 4=0) then S:=S+i;
 Write(S);
 A. 15 B. 45 C. 30 D. 0
- 0017: Cho đoạn chương trình sau (A là mảng số có N phần tử)**
 S:=0;
 for i:=1 to N do if a[i]>0 then S:= S+A[i];
 Giả sử n=5 ta có mảng A như sau: 5 -1 -6 4 2 , sau khi thực hiện thì kết quả bằng bao nhiêu?
 A. B. -7 C. 11 D. 3
- 0018: Khi chạy chương trình:**
 Var A:array[1..3] of integer;
 i, S : integer;
 Begin
 A[1]:= 3; A[2]:= -1; A[3]:= -4;
 S:= 0;
 For i:=1 to 3 do If A[i] < 0 then S:=S+i;
 Write(S);
 End.
 Kết quả in ra giá trị của S là:
 A. -5 B. 3 C. 4 D. 5

§12. Kiểu xâu.

- 0001: Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, xâu kí tự là ?**
 A. Tập hợp các chữ cái và các chữ số trong bảng chữ cái tiếng Anh. B. Dãy các kí tự trong bảng mã ASCII.
 C. Tập hợp các chữ cái trong bảng chữ cái tiếng Anh. D. Mảng các ký tự.
- 0002: Trong các phát biểu sau, phát biểu nào là Sai?**
 A. Có thể tham chiếu đến từng kí tự trong xâu.
 B. Xâu có chiều dài không được vượt quá 250.
 C. Thao tác nhập xuất đối với dữ liệu kiểu xâu như nhập xâu hay xuất giá trị của biến kiểu dữ liệu chuẩn.
 D. Xâu không có kí tự nào được gọi là xâu rỗng.
- 0003: Chọn cú pháp khai báo xâu đúng:**
 A. Var s: string(40); B. Var S: string[40]; C. Var S: string[256]; D. Var S: string[1..40];
- 0004: Khai báo biến kiểu xâu nào là không hợp lệ?**

A. Var St: String[256]; B. Var St: String[10]; C. Var St: String; D. Var St: String[1];

0005: Cho 2 chuỗi S1:= 'mnkf' và S2:= 'ABC'; khi đó S1 + S2 cho kết quả nào?

A. 'ABCmnkf' B. 'mnkfABC' C. 'ABCmnkf' D. 'mnkf ABC'

0006: Phát biểu nào sau đây là sai:

A. Chuỗi A lớn hơn chuỗi B nếu ký tự đầu tiên khác nhau giữa chúng kể từ trái sang trong chuỗi A có mã ASCII lớn hơn.

B. Thủ tục insert(s1,s2,p) thực hiện chèn chuỗi s2 vào chuỗi s1 bắt đầu từ vị trí p.

C. Hàm pos(s1,s2) cho vị trí xuất hiện đầu tiên của chuỗi s1 trong chuỗi s2.

D. Hàm length(s) trả về giá trị là độ dài của chuỗi s.

0007: Chuỗi 'ABBA' nhỏ hơn chuỗi :

A. 'ABC' B. 'ABAB' C. 'ABBA' D. 'ABAA'

0008: Biểu thức quan hệ nào dưới đây cho giá trị TRUE ?

A. 'MUATHU' < 'MUAHA'; B. 'muaxuan' < 'MUAXUAN';

C. 'A1234' < 'ABC'; D. 'AB159CD' < '';

0009: Cho biết kết quả in lên màn hình sau khi thực hiện đoạn chương trình sau:

y:='Server'; write('Win'+copy(y,3,4));

A. Winrver B. Win ver C. Win RVER D. VerWin

0010: Cho biết kết quả in lên màn hình sau khi thực hiện đoạn chương trình sau:

a:='abcdef'; b:='123'; delete(a,2,3); insert(a,b,2); write(b);

A. bcd B. aef C. 1aef23 D. a123ef.

0011: Cho biết kết quả in lên màn hình sau khi thực hiện đoạn chương trình sau:

xau:='Account'; delete(xau,4,3); write(length(xau));

A. 4 B. 3 C. Act D. Acnt

0012: Cho biết kết quả S1 sau khi thực hiện chương trình dưới đây:

S1:='ABC'; S2:='DABC';

x:= POS(S1,S2);

DELETE(S2,x,3);

INSERT(S2,S1,2);

A. ADABCBC B. ABC C. ADBC D. ABCDABC

0013: Chọn đáp án đúng sau khi thực hiện đoạn chương trình sau:

S:= 'Hoc_Thay_Khong_Tay_Hoc_Ban';

S1:=Copy(S,1,3); write(pos(S1,S));

A. 1 B. 3 C. 6 D. 9

0014: Chọn đáp án đúng sau khi thực hiện đoạn chương trình sau:

S:= 'Truong_Nguyen_Trai';

vitri:=pos('ng',S);

Write(upcase(S[vitri+5]));

A. Y B. U C. N D. e

0015: Cho biết kết quả in lên màn hình sau khi thực hiện đoạn chương trình sau:

Var St : String;

i,L : integer;

Begin

St:= 'ABCD'; L := Length(St);

For i:= L Downto 1 do write (St[i]);

End

A. DCAB B. ABCD C. 4321 D. DCBA

0016: Cho St là biến chuỗi và St:= 'AAABAAB'; Cho biết kết quả sau khi thực hiện đoạn chương trình sau:

While St[1]='A' do Delete(St,1,1);

Write(St);

A. AABAAB B. BAAB C. BB D. AAA

0017: Cho hai chuỗi s, p. Thực hiện đoạn lệnh sau thì p nhận giá trị nào sau đây?

s:= 'tin hoc 11 nam hoc 2023'; p:= '';

for i:= 1 to length(s) do if (s[i]>='0') and (s[i] <= '9') do p:=p+s[i];

A. 'tin hoc 2021' B. '112023' C. '0123456789' D. '6'

0018: Cho biến chuỗi S. Chương trình sau thực hiện công việc gì?

WHILE POS('aa',S)>0 DO

BEGIN

Vt:=POS('aa',S); DELETE(S,vt,2); INSERT('bb',S,VT);

END;

A. Thay thế nhiều cụm ký tự 'aa' bằng một cụm ký tự 'bb' trong S

B. Xóa hết các cụm ký tự 'aa' trong S

C. Thay thế 1 cụm ký tự 'aa' bằng nhiều cụm ký tự 'bb' trong S

D. Thay thế tất cả cụm ký tự 'aa' bằng cụm ký tự 'bb' trong S

0019: Cho biết kết quả xâu f sau khi thực hiện đoạn chương trình sau:

s:= 'Hoc Nua Hoc Mai'; f := "";

for i:= 1 to length(s) Doif s[i] = Upcase(s[i]) then f := f + s[i] ;

A. 'HNHM' B. 'iaM coH auN coH' C. 'HocNuaHocMai' D. 'HOC NUA HOC MAI'

Bài 14 +15: Kiểu dữ liệu và Thao tác với tệp

0001: Phát biểu nào dưới đây là đúng?

A. Dữ liệu kiểu tệp được lưu trữ ở bộ nhớ ngoài.

B. Các dữ liệu kiểu tệp trong máy tính đều bị mất đi khi tắt nguồn điện.

C. Dữ liệu kiểu tệp được lưu trữ ở bộ nhớ trong.

D. Các kiểu dữ liệu đều được lưu trữ ở bộ nhớ trong (RAM).

0002: Loại tệp nào sau đây được phân loại theo cách tổ chức dữ liệu?

A. Tệp văn bản, tệp có cấu trúc.

B. Tệp có cấu trúc, tệp truy cập tuần tự.

C. Tệp truy cập tuần tự, tệp truy cập trực tiếp.

D. Tệp truy cập trực tiếp, tệp văn bản.

0003: Loại tệp nào sau đây được phân loại theo cách thức truy cập?

A. Tệp văn bản, tệp có cấu trúc.

B. Tệp có cấu trúc, tệp truy cập tuần tự.

C. Tệp truy cập tuần tự, tệp truy cập trực tiếp.

D. Tệp truy cập trực tiếp, tệp văn bản.

0004: Trong NNLT Pascal, 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;

0005: Để gán tên tệp cho biến tệp ta sử dụng câu lệnh nào?

A. assign(<tên tệp>:<tên biến tệp>);

B. assign(<tên biến tệp>;<tên tệp>);

C. assign(<tên biến tệp>,<tên tệp>);

D. assign(<tên tệp>,<tên biến tệp>);

0006: Trong Pascal, để mở tệp đọc dữ liệu ta phải sử dụng thủ tục nào?

A. reset(<tên biến tệp>); B. rewrite(<tên biến tệp>); C. read(<tên biến tệp>); D. open(<tên biến tệp>);

0007: Trong PASCAL mở tệp để ghi kết quả ta phải sử dụng thủ tục

A. Reset(<tên tệp>);

B. Rewrite(<tên tệp>); C. Reset(<tên biến tệp>); D. Rewrite(<tên biến tệp>);

0008: Cho trước var f1: text; Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

assign(f1, 'xuat.txt');

rewrite(f1);

A. Gắn tên tệp cho biến tệp và mở tệp ở chế độ ghi dữ liệu vào tệp.

B. Gắn tên tệp cho biến tệp và mở tệp ở chế độ đọc dữ liệu từ tệp.

C. Gắn tên tệp cho biến tệp và ghi dữ liệu vào tệp.

D. Gắn tên tệp cho biến tệp và đọc dữ liệu từ tệp

0009: Cho trước var f2: text; Hãy cho biết đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

assign(f2, 'nhap.txt');

reset(f2);

A. Gắn tên tệp cho biến tệp và mở tệp ở chế độ ghi dữ liệu vào tệp.

B. Gắn tên tệp cho biến tệp và mở tệp ở chế độ đọc dữ liệu từ tệp.

C. Gắn tên tệp cho biến tệp và ghi dữ liệu vào tệp.

D. Gắn tên tệp cho biến tệp và đọc dữ liệu từ tệp.

0010: Để đọc dữ liệu từ tệp văn bản ta có thể sử dụng thủ tục:

A. Read(<tên tệp>,<danh sách biến>);

B. Read(<tên biến tệp>,<danh sách biến>);

C. Write(<tên tệp>,<danh sách biến>);

D. Write(<tên biến tệp>,<danh sách biến>);

0011: Để ghi kết quả vào tệp văn bản, ta có thể sử dụng thủ tục nào là đúng?

A. write(<tên biến tệp>:<danh sách kết quả>);

B. read(<tên biến tệp>,<danh sách kết quả>);

C. read(<tên biến tệp>,<danh sách kết quả>);

D. write(<tên biến tệp>,<danh sách kết quả>);

0012: Nếu hàm EOF(<tên biến tệp>); có giá trị bằng TRUE thì con trỏ tệp nằm ở vị trí nào?

A. Cuối tệp.

B. Đầu dòng.

C. Cuối dòng.

D. Đầu tệp.

0013: Nếu hàm EOFLN(<tên biến tệp>); có giá trị bằng TRUE thì con trỏ tệp nằm ở vị trí nào?

A. Đầu dòng.

B. Cuối tệp.

C. Cuối dòng.

D. Đầu tệp.

0014: Trong Pascal, để đóng một tệp ta phải sử dụng thủ tục nào?

A. close(<tên biến tệp>); B. reset(<tên biến tệp>); C. exit(<tên biến tệp>); D. Turn off(<tên biến tệp>);

0015: Cho các thủ tục sau. Chọn thứ tự thao tác tệp đúng:

(1) read(f, x, y, z); (2) Assign(f, 'DATA.INP'); (3) Close(f); (4) Reset(f)

A. (4) → (1) → (3) → (2) B. (2) → (4) → (1) → (3) C. (2) → (1) → (4) → (3) D. (2) → (3) → (4) → (1)

0016: Cho các thủ tục sau. Chọn thứ tự thao tác tệp đúng:

(1) write(f, x:5, y:5, z:5); (2) Assign(f, 'DATA.INP'); (3) Close(f); (4) Rewrite(f)

A. (4) → (1) → (3) → (2) B. (2) → (4) → (1) → (3) C. (2) → (1) → (4) → (3) D. (2) → (3) → (4) → (1)

0017: Với f là tệp văn bản, đoạn chương trình sau thực hiện công việc gì?

Assign(f, 'in.txt');

Rewrite(f);

For i:= 1 to 10 do writeln(f, i, ");

Close(f);

A. Ghi vào tệp in.txt dãy số nguyên từ 1 đến 10 nằm trên 1 dòng, cách nhau bởi dấu cách.

B. Đưa ra màn hình các số từ 1 đến 10 cách nhau bởi dấu cách.

C. Ghi vào tệp in.txt dãy số nguyên từ 1 đến 10, mỗi số nằm trên 1 dòng.

D. Đưa ra màn hình các số từ 1 đến 10, mỗi số nằm trên 1 dòng.

0018: Hãy cho biết sau khi thực hiện đoạn lệnh sau thì tệp ketqua.txt có nội dung gì?

```

Var fl: text;
  a, b:integer;
Begin
  a := 10; b :=2;
  assign(fl, 'ketqua.txt ');
  rewrite(fl);
  writeln(fl, 'Tich 2 so la: ', a*b);
  Close(fl);
End.

```

A. Tich 2 so la:a*b

B. Tich 2 so la: 10*2

C. Tich 2 so la: 20

D. 20

0019: Cho đoạn chương trình sau:

Var g:text;

l:integer;

Begin

Assign(g, 'C:\Data.txt');Rewrite(g);

For i:=1 to 10 do

If i mod 2 <> 0 then write(g, i);

Close(g);

Readln

End.

Sau khi thực hiện chương trình trên, nội dung của tệp 'Data.txt' gồm những phần tử nào?

A. 1; 3; 5;7; 9

B. 1; 3; 5; 9

C. 2; 4; 6; 8;10

D. 4; 6; 8;10

Bài 17: Chương trình con và phân loại

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

0001: Cấu trúc chung của một chương trình con là:

A. < Phần đầu > [< Phần khai báo >] < Phần thân >

B. [<Phần đầu >] <Phần khai báo >] <Phần thân >

C. <Phần đầu >] <Phần khai báo > [<Phần thân >]

D. <Phần đầu ><[Phần khai báo]><Phần thân >

0002: Sự khác biệt cơ bản giữa hàm và thủ tục?

A. Thủ tục khai báo trước phần thân chương trình còn hàm thì sau phần thân chương trình.

B. Hàm có sử dụng biến số còn thủ tục thì không có biến số.

C. Hàm sẽ trả về một giá trị thông qua tên của hàm còn thủ tục thì không.

D. Xây dựng hàm khó hơn thủ tục.

0003: Phần đầu của hàm có cấu trúc như sau?

A. Function <Tên hàm>[(<Danh sách tham số>)]:<Kiểu dữ liệu>;

- B. Function <Tên hàm>[(<Danh sách tham số>)];
- C. Function <Tên hàm>[(<Danh sách tham số>)]:[<Kiểu dữ liệu>];
- D. Function [<Tên hàm>](<Danh sách tham số>):<Kiểu dữ liệu>;

0004: Cách khai báo nào sau đây là hợp lệ:

- A. Function Ham= integer;
- B. Function Ham(x,y: integer);
- C. Function Ham(x,y: integer): integer;
- D. Function Ham(x,y): integer;

0005: Kiểu của một hàm được xác định bởi...

- A. kiểu của các tham số.
- B. tên hàm.
- C. địa chỉ mà hàm trả về.
- D. kiểu giá trị trả về.

0006: Phần đầu của thủ tục có cấu trúc như sau?

- A. Procedure <Tên thủ tục>[(<Danh sách tham số>)];
- B. Procedure <Tên thủ tục>(<Danh sách tham số>);
- C. Procedure <Tên thủ tục>[(<Danh sách tham số>)]:<Kiểu dữ liệu>;
- D. Procedure [<Tên thủ tục>](<Danh sách tham số>);

0007: Chọn khai báo thủ tục đúng?

- A. Procedure Tich(a,b: Real): Real;
- B. Procedure Tich(a,b);
- C. Procedure Tich= Real;
- D. Procedure Tich (a,b: Real);

0008: Cho chương trình con sau:

```
Procedure thutuc(a,b,c: integer);
Begin
```

.....

```
End;
```

Trong chương trình chính có thể gọi lại chương trình con như thế nào là hợp lệ:

- A. thutuc;
- B. Thutuc(5,10);
- C. ThuTuc(5,2,3);
- D. ThuTuc(3);

0009: Biến cục bộ là:

- A. Biến được khai báo và dùng trong chương trình chính.
- B. Biến được khai báo và dùng trong chương trình con có khai báo nó.
- C. Biến được khai báo trong chương trình chính và dùng trong chương trình chính và tất cả chương trình con.
- D. Biến được khai báo trong chương trình con và dùng trong chương trình chính và tất cả chương trình con.

0010: Biến toàn cục là:

- A. Biến được khai báo và dùng trong chương trình chính.
- B. Biến được khai báo và dùng trong chương trình con.
- C. Biến được khai báo trong chương trình chính và dùng trong chương trình chính và tất cả chương trình con.
- D. Biến được khai báo trong chương trình con và dùng trong chương trình chính và tất cả chương trình con.

0011: Tham số được khai báo trong thủ tục hoặc hàm được gọi là gì?

- A. Tham số hình thức
- B. Tham số thực sự
- C. Biến cục bộ
- D. Biến toàn bộ

0012: Cho thủ tục sau: Procedure CTC(m,n: integer; var k: byte);

m, n, k được gọi là:

- A. Tham số hình thức.
- B. Tham số thực sự.
- C. Biến toàn cục
- D. Biến cục bộ.

0013: Tham số thực sự là:

- A. Tham số được khai báo trong Phần đầu của chương trình con.
- B. Tham số được sử dụng khi thực hiện lời gọi chương trình con.
- C. Các biến được khai báo trong chương trình con.
- D. Các biến được khai báo trong chương trình chính.

0014: 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 "Vidu" thì khai báo nào sau đây là sai?

- A. Procedure Vidu(x : Byte ; Var y, z : Byte) ;
- B. Procedure Vidu(x : Byte ; Var y : Byte ; Var z : Byte) ;
- C. Procedure Vidu(x : Byte ; Var y : Byte ; z : Byte) ;
- D. Procedure Vidu(Var y : Byte ; x : Byte ; Var z : Byte) ;

0015: Tham trị khai báo như thế nào:

- A. Trong phần khai báo biến của chương trình con.
- B. Trong phần khai báo biến của chương trình chính.
- C. Khai báo tham số hình thức, có var.
- D. Khai báo tham số hình thức, không var.

0016: Tham biến khai báo như thế nào:

- A. Trong phần khai báo biến của chương trình con.
- B. Trong phần khai báo biến của chương trình chính.
- C. Khai báo tham số hình thức, có var.
- D. Khai báo tham số hình thức, không var.

0017: Cho x,y là hai biến nguyên và khai báo thủ tục:

```
Procedure Doicho( Var a : Integer; b : Integer);
```

Var z : Integer;

Begin

z:=a; a:=b; b:=z;

End;

* Sau khi thực hiện các lệnh sau:

x:=7; y:=3;

Doicho(x, y);

thì giá trị của x, y là:

A. x=7, y=7

B. x=3, y=3

C. x=3, y=7

D. x=7, y=3

0018: Var x,y: real;

Function Tich(x,y: real):real;

Begin

x:=x*2;

Tich:=x*y;

End;

Begin

Write ('nhập x và y: '); readln (x, y);

Write ('tích của 'x,' và 'y,' : ', Tich(x,y):5:3);

End.

Nếu trong chương trình chính nhập x,y hai giá trị tương ứng là 4 và 3. Cho biết kết quả của chương trình.

A. 24

B. 36

C. 7

D. 2;

Cho chương trình sau. Sử dụng cho các câu hỏi từ 19-23.

```
Program vd;
Var x,y: real;
Function Tinh( a,b: real):real;
Var S:real;
Begin
  a:=a+a;
  S:= a*b;
  Tinh:= S;
End;
Begin
  Write ('nhap x và y: ');
  readln (x, y);
  Write (Tinh(x,y):5:3);
  readln
End.
```

0019: Trong chương trình trên biến cục bộ:

A. Tinh

B. a và b

C. x và y

D. S

0020: Trong chương trình trên biến toàn cục:

A. Tinh

B. a và b

C. x và y

D. S

0021: Trong chương trình trên tham số hình thức:

A. Tinh

B. a và b

C. x và y

D. S

0022: Trong chương trình trên tham số thực sự:

A. Tinh

B. a và b

C. x và y

D. S

0023: Giả sử khi thực hiện chương trình ta nhập x=2; y=3 thì kết quả in lên màn hình là:

A. 12

B. 11

C. 2,3

D. 5:3