|  |  |
| --- | --- |
| PHÒNG GD&ĐT THỊ XÃ ĐÔNG TRIỀU  **TRƯỜNG THCS NGUYỄN ĐỨC CẢNH** | **ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP KIỂM TRA HỌC KỲ II**  **MÔN: TIN HỌC 8**  **NĂM HỌC 2018 – 2019** |

**Phần I: Trắc nghiệm**

**Khoanh tròn chữ cái đứng trước phương án em cho là đúng:**

**Câu 1:** Lệnh lặp nào sau đây là đúng?

1. For <biến đếm>= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>;
2. For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>;
3. For <biến đếm>:= <giá trị cuối> to <giá trị đầu> do <câu lệnh>;
4. For <biến đếm>: <giá trị đầu> to <câu lệnh> do <giá trị cuối>;

**Câu 2:** Vòng lặp ***While <Điều kiện> do <Câu lệnh>;***  là vòng lặp:

A. Chưa biết trước số lần lặp

B. Biết trước số lần lặp

C. Biết trước số lần lặp nhưng giới hạn là <=100

D. Biết trước số lần lặp nhưng giới hạn là >=100

**Câu 3:** Sau khi thực hiện đoạn chương trình sau, giá trị của biến S bằng bao nhiêu:

**s:=1;**

**for i:=1 to 5 do s := s\*i;**

A. 120 B. 55 C. 121 D. 151

**Câu 4:** Phần thân chương trình bắt đầu bằng từ khóa:

A.End. B.Begin. C.Uses. D.Var.

**Câu 5:** Cú pháp khai báo biến mảng trong Pascal là:

1. **var** <Tên mảng> ; **array** [<chỉ số đầu>..<chỉ số cuối>] **of** <kiểu dữ liệu >;
2. **var** <Tên mảng> : **aray** [<chỉ số đầu>…<chỉ số cuối>] **of** <kiểu dữ liệu >;
3. **var** <Tên mảng> : **array** [<chỉ số đầu>..<chỉ số cuối>] **of** <kiểu dữ liệu >;
4. **var**  <Tên mảng> : **array** [<chỉ số đầu>…<chỉ số cuối>] **for** <kiểu dữ liệu >;

**Câu 6**: Câu lệnh pascal nào sau đây là hợp lệ?

A. For i:=100 to 1 do writeln(‘A’); B. For i:=1.5 to 10.5 do writeln(‘A’);

C. For i= 1 to 10 do writeln(‘A’); D. For i:= 1 to 10 do writeln(‘A’);

**Câu 7:** Chọn khai báo hợp lệ:

A. Var a, b: array[1 .. n] of real; B. Var a, b: array[1 : n] of Integer;

C. Var a, b : array[1..10] of Integer; D. Var a, b : array[1...10] of Integer;

**Câu 8**: Trong lệnh lặp for…do của Pascal, trong mỗi vòng lặp, biến đếm thay đổi như thế nào?

A. +1 B. +1 hoặc -1 C. Một giá trị bất kì D. Một giá trị khác 0

**Câu 9:**Cú pháp của câu lệnh While…do là:

|  |  |
| --- | --- |
| A. **While** <*điều kiện*> **to** <*câu lệnh*>;  C. **While** <*điều kiện*> **do** <*câu lệnh*>; | B. **While** <*điều kiện*> **to** <*câu lệnh1*> **do** <*câu lệnh 2*>;  D. **While** <*điều kiện*>; **do** <*câu lệnh*>; |

**Câu 10:** Đâu là công việc phải thực hiện nhiều lần với số lần biết trước?

A. Hàng ngày em đi học.

1. Em bị ốm vào một dịp có dịch cúm

C. Đến nhà bà ngoại chơi vào một hôm cả bố và mẹ đi vắng

D. Ngày đánh răng ba lần

**Câu 11:** Lệnh lặp nào sau đây là đúng?

A. For <biến đếm>= <giá trị đầu> to <giỏ trị cuối> do <cõu lệnh>;

B. For <biến đếm>:= <giá trị đầu> to <giá trị cuối> do <câu lệnh>;

C. For <biến đếm>:= <giá trị cuối> to <giá trị đầu> do <câu lệnh>;

D. For <biến đếm>: <giá trị đầu> to <câu lệnh> do <giá trị cuối>;

**Câu 12:** Sau khi thực hiện đoạn chương trình sau:

S:=0; For i:=1 to 5 do S:=S+i;

Giá trị của biến S bằng bao nhiêu?

A. 20 B. 15 C. 10 D. 0

**Câu 13:** Pascal sử dụng câu lệnh lặp nào sau đây để lặp với số lần chưa biết trước?

A. For…do; B. While…do; C. If..then; D. If…then…else;

**Câu 14:** Em được học vẽ hình với phần mềm nào?

A. Pascal; B. Geogebra; C. Mario; D. Finger Break out;

**Câu 15:** Câu lệnh gotoXY(a,b) có tác dụng gì?

A. Đưa con trỏ về hàng a cột b B. Đưa con trỏ về cột a hàng b

C. Cho biết thứ tự của hàng con trỏ đang đứng. D. Đưa con trỏ về cuối ḍòng

**Câu 16:** Biến a được nhận các giá trị là 0 ; -1 ; 1 ; 2,3 . Ta có thể khai báo a thuộc kiểu dữ liệu nào?

A. Integer B. Char

C. Real D. Integer và Longint

**Câu 17:**  Cấu trúc chung hợp lý của một chương trình Pascal là:

A. Begin -> Program -> End. B. Program -> End -> Begin.

C. End -> Program -> Begin. D. Program -> Begin -> End.

**Câu 18:**  Cho các câu lệnh sau hay chỉ ra câu lệnh đúng:

A. for i:=1 to 10; do x:=x+1 B. for i:=1 to 10 do x:=x+1

C. for i:=10 to 1 do x:=x+1. D. for i:= 1 to 10 for j:=1 to 10 do x:=x+1

**Câu 19:**  Cho S và i là biến nguyên. Khi chạy đoạn chương trình :

s:=1;

for i:=1 to 5 do s := s \* i;

writeln(s);

Kết quả in ra màn hình là :

A. s = 72 B. s = 101 C. s = 55 D. s = 120

**Phần II. Bài tập tự luận**

**Câu 1:** Điền X vào các ô sao cho phù hợp và giải thích vì sao?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | **Đúng** | **Sai** | **Giải thích** |
| a) **for** i=1 to 10 **do** writeln('A'); |  |  |  |
| b) **var** X: **Array**[5…10] **Of** Char**;** |  |  |  |
| c) X:=10; **while** X=10 **do** X := X+5; |  |  |  |
| d) **if** x>5 **then** a:=b; **else** m := n; |  |  |  |

**Câu 2:** Hãy nêu sự khác nhau giữa câu lệnh lặp với số lần chưa biết trước và câu lệnh lặp với số lần biết trước.

**Câu 3:** Đánh dấu [x] vào ô đúng hoặc sai tương ứng trong các câu lệnh Pascal trong chương tŕnh tính tổng 10 số tự nhiên đầu tiên, nếu sai sửa lại?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Câu lệnh | Đúng | Sai | Sửa lại |
| **Program Chuong trinh** |  |  |  |
| **Var i,s : real;** |  |  |  |
| **Const n:=10;** |  |  |  |
| **Begin** |  |  |  |
| **Wile i <=n do;** |  |  |  |
| **Begin** |  |  |  |
| **S:=s+i** |  |  |  |
| **i =i+1** |  |  |  |
| **End.** |  |  |  |
| **Writeln(s)** |  |  |  |
| **Readln** |  |  |  |
| **End;** |  |  |  |

**Câu 4:** Viết cú pháp câu lệnh lặp với số lần biết trước và câu lệnh lặp chưa biết trước

**Câu 5:** Viết chương trình tính tổng S= 1+ 3 + 5 +...+ n. Trong đó n là số nguyên nhập từ bàn phím.

**Câu 6 :** Viết chương trình tính tổng: S = 1+2+3+…+n . Trong đó n là số nguyên nhập từ bàn phím.

**Câu 7:** Viết chương trình tính n!

**Câu 8 :** Viết chương trính tính tổng 200 số nguyên đầu tiên

**Câu 9 :** Sử dụng biến mảng viết chương trình nhập vào N số nguyên từ bàn phím. Sau đó đếm xem trong mảng có bao nhiêu phần tử dương?

**Câu 10:** Viết chương trình tính tích của 10 số tự nhiên đầu tiên bằng câu lệnh For...do và while...do.