

Chương I

MỘT SỐ KHÁI NIỆM VỀ LẬP TRÌNH VÀ NGÔN NGỮ LẬP TRÌNH

1.1. Những phát biểu nào dưới đây là sai?

- A. Output của mọi chương trình đều là chương trình trên ngôn ngữ máy.
- B. Chương trình viết bằng hợp ngữ không phải là Input hay Output của bất cứ chương trình dịch nào.
- C. Để biên soạn một chương trình trên ngôn ngữ bậc cao có thể sử dụng nhiều hệ soạn thảo văn bản khác nhau.
- D. Chương trình dịch là thành phần chính của một ngôn ngữ lập trình bậc cao.

1.2. Phát biểu nào dưới đây là đúng?

- A. Chương trình là dãy các lệnh được tổ chức theo các quy tắc được xác định bởi một ngôn ngữ lập trình cụ thể.
- B. Trong chế độ thông dịch mỗi câu lệnh của chương trình nguồn được dịch thành một câu lệnh của chương trình đích.
- C. Mọi bài toán đều có chương trình để giải trên máy tính.
- D. Nếu chương trình nguồn có lỗi cú pháp thì chương trình đích cũng có lỗi cú pháp.

1.3. Hãy chọn những biểu diễn hằng trong những biểu diễn dưới đây?

- A. begin
- B. 1024
- C. 5.A8
- D. 12.4E-5
- E. '65c'

1.4. Hãy chọn những biểu diễn tên trong những biểu diễn dưới đây?

- A. +256.512
- B. FA33C9
- C. PpPpPp
- D. (2)
- E. '*****'

1.5. Trong các biểu diễn dưới đây, biểu diễn nào là từ khóa?

- A. END
- B. Integer
- C. sqrt
- D. 'END'
- E. Var

1.6. Phát biểu nào dưới đây là đúng?

- A. Khi cần thay đổi ý nghĩa của một từ khóa nào đó người lập trình cần khai báo theo ý nghĩa mới.
- B. Tên do người lập trình tự đặt không được trùng với từ khóa nhưng có thể trùng với tên chuẩn.

- C. Mọi đối tượng có giá trị thay đổi trong chương trình đều gọi là biến.
- D. Trong chương trình tên gọi cũng là một đối tượng không thay đổi nên cũng có thể xem là hằng.

1.7. Xét một chương trình viết trên ngôn ngữ bậc cao được dịch sang ngôn ngữ máy. Điều khẳng định nào sau đây là đúng?

- A. Chương trình trên ngôn ngữ máy chứa ít câu lệnh hơn chương trình ở ngôn ngữ bậc cao ban đầu.
- B. Số câu lệnh của hai chương trình là như nhau.
- C. Chương trình trên ngôn ngữ máy chứa nhiều câu lệnh hơn chương trình ở ngôn ngữ bậc cao ban đầu.

1.8. Lập trình là:

- A. Sử dụng giải thuật để giải các bài toán
- B. Dùng máy tính để giải các bài toán
- C. Sử dụng cấu trúc dữ liệu và các câu lệnh của ngôn ngữ lập trình cụ thể để giải các bài toán trên máy tính.
- D. Sử dụng ngôn ngữ Pascal.

1.9. Trong ngôn ngữ lập trình, chương trình dịch là:

- A. Chương trình dịch từ tiếng Việt qua tiếng Anh và ngược lại.
- B. Chương trình Pascal.
- C. Chương trình nguồn.
- D. Chương trình có chức năng chuyển đổi chương trình viết bằng ngôn ngữ lập trình qua chương trình thực hiện trên ngôn ngữ máy tính.

1.10. Đối với một ngôn ngữ lập trình có mấy kỹ thuật dịch?

- A. 1 loại (biên dịch)
- B. 2 loại (biên dịch và thông dịch)
- C. 2 loại (thông dịch và hợp dịch)
- D. 2 loại (hợp dịch và biên dịch)

1.11. Trong các phần mềm sau, phần mềm nào là một ngôn ngữ lập trình?

- A. MS Word
- B. MS Excel
- C. Turbo Pascal
- D. MS Power Point

1.12. Trong một ngôn ngữ lập trình có các chức năng:

- A. biên soạn
- B. lưu trữ
- C. tìm kiếm
- D. tất cả các chức năng trên

1.13. Quy trình để dịch một chương trình ra dạng ngôn ngữ máy là:

- A. Chương trình dịch → chương trình đích → chương trình nguồn
- B. chương trình nguồn → chương trình dịch → chương trình đích
- C. chương trình dịch → chương trình đích → chương trình mã máy
- D. chương trình đích → chương trình nguồn → chương trình mã máy

1.14. Ngôn ngữ lập trình Pascal là:

- A. Ngôn ngữ lập trình bậc thấp
- B. Ngôn ngữ máy tính
- C. Ngôn ngữ lập trình bậc cao
- D. Ngôn ngữ biên dịch

1.15. Chương trình viết bằng ngôn ngữ bậc cao có đặc điểm:

- A. Tốc độ thực hiện nhanh hơn so với chương trình được viết bằng ngôn ngữ máy
- B. Viết dài và mất nhiều thời gian hơn so với chương trình viết bằng ngôn ngữ máy
- C. Khai thác được tối đa các khả năng của máy
- D. Ngắn gọn, dễ hiểu, dễ hiệu chỉnh và nâng cấp, không phụ thuộc vào loại máy

1.16. Chương trình viết bằng hợp ngữ có đặc điểm:

- A. Máy tính có thể hiểu được trực tiếp chương trình này
- B. Kiểu dữ liệu và cách tổ chức dữ liệu đa dạng, thuận tiện cho việc mô tả thuật toán
- C. Diễn đạt gần với ngôn ngữ tự nhiên
- D. Tốc độ thực hiện nhanh hơn so với chương trình được viết bằng ngôn ngữ bằng ngôn ngữ bậc cao

1.17. Một ngôn ngữ lập trình có những thành phần cơ bản nào?

- A. cú pháp và bảng chữ cái
- B. cú pháp và ngữ nghĩa
- C. bảng chữ cái, cú pháp và ngữ nghĩa
- D. bảng chữ cái và ngữ nghĩa

1.18. Trong một ngôn ngữ lập trình, cú pháp dùng để:

- A. Biên soạn chương trình
- B. Biên dịch chương trình
- C. Xác định các thao tác thực hiện
- D. Làm quy tắt viết chương trình

1.19. Trong một ngôn ngữ lập trình, ngữ nghĩa dùng để:

- A. Xác định ý nghĩa thao tác cần phải thực hiện ứng với tổ hợp kí tự dựa vào ngữ cảnh của nó.
- B. Xác định các câu lệnh của ngôn ngữ lập trình
- C. Phát hiện lỗi cú pháp
- D. Giải thích cú pháp các câu lệnh

1.20. Trong ngôn ngữ lập trình, tên là:

- A. Cách gọi của các giá trị

- B. Một dãy liên tiếp các kí tự có độ dài không quá 255 kí tự bao gồm các chữ số, chữ cái hoặc dấu gạch dưới và bắt đầu bằng chữ cái hoặc dấu gạch dưới.
- C. Một dãy liên tiếp các kí tự có độ dài không quá 127 kí tự bao gồm các chữ số
- D. Một dãy liên tiếp các kí tự có độ dài bất kì bao gồm các chữ số, chữ cái hoặc dấu gạch dưới và bắt đầu bằng chữ cái hoặc dấu gạch dưới.

1.21. Trong ngôn ngữ lập trình, tên dành riêng là:

- A. Một số tên gọi thông dụng
- B. Một số tên gọi được ngôn ngữ lập trình quy định dùng với ý nghĩa xác định, người lập trình không được sử dụng với ý nghĩa khác gọi là từ khóa.
- C. Một số tên gọi được ngôn ngữ lập trình quy định dùng với ý nghĩa xác định và được gọi là tên chuẩn.
- D. Một số tên gọi được ngôn ngữ lập trình quy định dùng với ý nghĩa xác định và được gọi là tên sử dụng của người dùng.

1.22. Trong ngôn ngữ lập trình, hằng là:

- A. một giá trị xác định
- B. một biểu thức số học
- C. một biểu thức logic
- D. là các đại lượng có giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình

1.23. Trong ngôn ngữ lập trình, biến là:

- A. Một đại lượng do người sử dụng đặt
- B. Đại lượng được đặt tên, dùng để lưu trữ giá trị và giá trị có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
- C. Một đại lượng do người sử dụng đặt có giá trị không đổi.
- D. Một đại lượng chuẩn do ngôn ngữ lập trình đó quy định có giá trị thay đổi.

1.24. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal để chú thích một nội dung, ta sử dụng:

- A. cặp dấu { và }
- B. cặp dấu /* và */
- C. cặp dấu (* và *)
- D. cả A và C

1.25. Cách chú thích nào sau đây là đúng?

- A. (* Đây là một chương trình Pascal *)
- B. { Đây là một chương trình Pascal }
- C. /* Đây là một chương trình Pascal */
- D. A và B