

**ĐỀ CƯƠNG ÔN TẬP HK II MÔN TIN 8****I. PHẦN TỰ LUẬN (LÀM BÀI TRÊN MÁY BẢNG FREE PASCAL)**

**Bài 1:** Viết chương trình tính thể tích hình hộp chữ nhật với các kích thước của hình hộp chữ nhật được nhập vào từ bàn phím.

**Bài 2:** Viết chương trình tính diện tích xung quanh của lăng trụ đứng với chu vi đáy và chiều cao được nhập từ bàn phím.

**Bài 3:** Viết chương trình tính thể tích của hình chóp đều biết diện tích đáy và chiều cao được nhập từ bàn phím.

**Bài 4:** Viết chương trình nhập vào một dãy số nguyên và hiển thị những số lẻ có trong dãy. (Với độ dài của dãy được nhập từ bàn phím)

**Bài 5:** Viết chương trình nhập điểm môn Tin và môn Toán cho n bạn (n được nhập từ bàn phím) rồi đếm xem có bao nhiêu bạn có điểm môn Toán và môn Tin  $\geq 8.0$

**Bài 6:** Viết chương trình nhập vào một dãy số nguyên rồi hiển thị dãy vừa nhập theo thứ tự tăng dần.

**Bài 7:** Viết chương trình nhập vào một dãy số rồi hiển thị các số nguyên tố có trong dãy.

**Bài 8:** Viết chương trình để máy tính giải bài toán sau:

“Vừa gà vừa chó  
Bó lại cho tròn  
Ba mươi sáu con  
Một trăm chân chẵn”

**Hỏi có bao nhiêu gà, bao nhiêu chó?**

**Bài 9:** Viết chương trình để máy tính giải bài toán sau:

“Trăm trâu trăm cỏ  
Trâu đứng ăn năm  
Trâu nằm ăn ba  
Trâu già ba con một bó”

**Hỏi có bao nhiêu con mỗi loại?**

**II. PHẦN TRẮC NGHIỆM (LÀM BÀI TRÊN HỆ THỐNG LMS)**

**Câu 1:** Kiểu dữ liệu của biến đếm trong lệnh lặp For – do

- A. Cùng kiểu với giá trị đầu và giá trị cuối
- B. Chỉ cần khác kiểu với giá trị đầu
- C. Cùng kiểu với các biến trong câu lệnh
- D. Không cần phải xác định kiểu dữ liệu

**Câu 2:** Hoạt động nào sau đây lặp với số lần lặp biết trước?

- A. Giặt tới khi sạch
- B. Học bài cho tới khi thuộc bài
- C. Gọi điện tới khi có người nghe máy
- D. Ngày đánh răng 2 lần

**Câu 3:** Chọn cú pháp câu lệnh lặp 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 đầu > to < giá trị cuối >; do < câu lệnh >;
- D. for < biến đếm > = < giá trị đầu > to < giá trị cuối > do < câu lệnh >;

**Câu 4:** Câu lệnh For..to..do kết thúc

- A. Khi biến đếm nhỏ hơn giá trị cuối
- B. Khi biến đếm lớn hơn giá trị cuối
- C. Khi biến đếm nhỏ hơn giá trị đầu
- D. Khi biến đếm lớn hơn giá trị đầu

**Câu 5:** Cho các câu lệnh sau hãy 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 =10 to 1 do x:=x+1;

**Câu 6:** Với ngôn ngữ lập trình Pascal câu lệnh lặp for i:=1 to 10 do x:=x+1; thì biến đếm i phải được khai báo là kiểu dữ liệu nào?

- A. Integer
- B. Real
- C. String
- D. Tất cả các kiểu trên đều được

**Câu 7:** Đoạn chương trình sau giải bài toán nào?

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

**Câu 8:** Xác định số vòng lặp cho bài toán: tính tổng các số nguyên từ 1 đến 100

- A. 1
- B. 100
- C. 99
- D. 101

**Câu 9:** Trong lệnh lặp 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 phải lớn hơn giá trị cuối
- D. Giá trị đầu phải bằng giá trị cuối

**Câu 10:** Sau khi thực hiện đoạn chương trình sau

*S:=10;*

*For i:=1 to 4 do S:=S+i;*

**Giá trị của biến S bằng bao nhiêu?**

- A. 20
- B. 14
- C. 10

D. 0

**Câu 11:** Vòng lặp While – do kết thúc khi nào

- A. Khi một điều kiện cho trước được thỏa mãn
- B. Khi đủ số vòng lặp
- C. Khi tìm được Output

**Câu 12:** Việc đầu tiên mà câu lệnh While ... do cần thực hiện là gì?

- A. Thực hiện < câu lệnh > sau từ khóa Do
- B. Kiểm tra giá trị của < điều kiện >
- C. Thực hiện câu lệnh sau từ khóa Then
- D. Kiểm tra < câu lệnh >

**Câu 13:** Cho biết câu lệnh sau Do thực hiện mấy lần trong đoạn chương trình sau  
 $i := 5;$

**While  $i \geq 1$  do  $i := i - 1;$**

- A. 1 lần
- B. 2 lần
- C. 5 lần
- D. 6 lần

**Câu 14:** Hãy cho biết kết quả của đoạn chương trình dưới đây

**$a := 10;$  While  $a < 11$  do write ( $a$ );**

- A. Trên màn hình xuất hiện một số 10
- B. Trên màn hình xuất hiện 10 chữ a
- C. Trên màn hình xuất hiện một số 11
- D. Chương trình bị lặp vô tận

**Câu 15:** Câu lệnh sau giải bài toán nào

**While  $M \lt N$  do**

**If  $M > N$  then  $M := M - N$  else  $N := N - M;$**

- A. Tìm UCLN của M và N
- B. Tìm BCNN của M và N
- C. Tìm hiệu nhỏ nhất của M và N
- D. Tìm hiệu lớn nhất của M và N

**Câu 16:** Hoạt động nào sau đây lặp với số lần lặp chưa biết trước?

- A. Ngày tắm hai lần
- B. Học bài cho tới khi thuộc bài
- C. Mỗi tuần đi nhà sách một lần
- D. Ngày đánh răng 2 lần

**Câu 17:** Cú pháp lệnh lặp với số lần chưa biết trước

- A. While < điều kiện > to < câu lệnh >;
- B. While < điều kiện > to < câu lệnh 1 > do < câu lệnh 2 >;
- C. While < điều kiện > do ;< câu lệnh >;
- D. While < điều kiện > do < câu lệnh >;

**Câu 18:** Tính tổng  $S = 1 + 2 + 3 + \dots + n + \dots$  cho đến khi  $S > 10^8$ . Điều kiện nào sau đây cho vòng lặp while – do là đúng:

- A. While  $S \geq 10^8$  do
- B. While  $S < 10^8$  do
- C. While  $S < 1.0E8$  do
- D. While  $S \geq E8$  do

**Câu 19:** 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 20:** Hãy đưa ra kết quả trong đoạn lệnh

**x:=1; While x<=5 do write('Hoa hau');**

- A. x:=1
- B. X>=5
- C. Hoa hau
- D. Không có kết quả.

**Câu 21:** Số phần tử trong khai báo dưới đây là bao nhiêu?

**Var hocsinh : array[12..80] of integer;**

- A. 80
- B. 70
- C. 69
- D. 68

**Câu 22:** Khai báo mảng nào là đúng trong các khai báo sau đây

- A. var tuoi : array[1..15] of integer;
- B. var tuoi : array[1.5..10.5] of integer;
- C. var tuoi : array[1..15] of real;
- D. var tuoi : array[1 ... 15 ] of integer;

**Câu 23:** Cú pháp khai báo dãy số nào sau đây đúng nhất?

- A. Var < tên dãy số > : array [ < chỉ số cuối > .. < chỉ số đầu > ] of < kiểu dữ liệu >;
- B. Var < tên dãy số > : array [ < chỉ số đầu > .. < chỉ số cuối > ] of < kiểu dữ liệu >;
- C. Var < tên dãy số > : array [ < chỉ số cuối > : < chỉ số đầu > ] of < kiểu dữ liệu >;
- D. Var < tên dãy số > : array [ < chỉ số đầu > .. < chỉ số cuối > ] for < kiểu dữ liệu >;

**Câu 24:** Để nhập dữ liệu từ bàn phím cho mảng A có 10 phần tử là số nguyên ta dùng lệnh nào sau đây?

- A. For i:=1 to 10 do Readln(A[i]);
- B. For i:= 1 to 10 do Writeln(A[i]);
- C. Dùng 10 lệnh Readln(A);

**Câu 25:** Các cách nhập dữ liệu cho biến mảng sau, cách nhập nào không hợp lệ?

- A. readln(B[1]);
- B. readln(dientich[i]);

C. `readln(B5);`

D. `read(dayso[9]);`

**Câu 26:** 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

**Câu 27:** Cách khai báo biến mảng sau đây là đúng?

A. `Var X: Array[3.. 4.8] of Integer;`

B. `Var X: Array[10 .. 1] of Integer;`

C. `Var X: Array[4 .. 10] of Real;`

D. `Var X: Array[10 , 13] of Real;`

**Câu 28:** Phát biểu nào dưới đây về chỉ số của mảng là phù hợp nhất?

A. Dùng để truy cập đến một phần tử bất kì trong mảng

B. Dùng để quản lí kích thước của mảng

C. Dùng trong vòng lặp với mảng

D. Dùng trong vòng lặp với mảng để quản lí kích thước của mảng

**Câu 29:** Chọn câu phát biểu đúng về kiểu dữ liệu của mảng?

A. Có thể dùng tất cả các kiểu dữ liệu để làm kiểu dữ liệu của mảng

B. Kiểu dữ liệu của mảng chỉ có thể là kiểu số nguyên, số thực, kiểu logic, kiểu ký tự

C. Kiểu dữ liệu của mảng là kiểu của các phần tử của mảng, là Integer hoặc Real

D. Kiểu dữ liệu của mảng phải được định nghĩa trước thông qua từ khóa VAR

**Câu 30:** Cho khai báo mảng như sau: `Var a : array[0..30] of integer ;`

Đề in giá trị phần tử thứ 20 của mảng một chiều A ra màn hình ta viết

A. `Write(A[20]);`

B. `Write(A(20));`

C. `Readln(A[20]);`

D. `Write([20]);`

**Câu 31:** 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 .. 100] of real;`

D. `Var a,b: array[1 ... 100] of real;`

**Câu 32:** Trong khai báo biến mảng chỉ số đầu và chỉ số cuối là

A. Số thực

B. Số nguyên

C. Ký tự

D. Số nguyên hoặc số thực

**Câu 33:** Câu lệnh nào sau đây là câu lệnh nhập cho phần tử thứ 10 của biến mảng A?

- A. `Readln(A[i]);`
- B. `Readln(A[10]);`
- C. `Readln(A10);`
- D. `Readln(A[k]);`

**Câu 34:** Giả sử biến mảng A có 5 phần tử và giá trị của các phần tử lần lượt là 1, 4, 7, 2, 6. Khi thực hiện câu lệnh sau: **tb:= 0; For i:= 1 to 5 do tb := tb + A[i];** Giá trị của biến tb là bao nhiêu?

- A. 10
- B. 15
- C. 20
- D. 25

**Câu 35:** Để di chuyển con trỏ đến cột 10 hàng 10, ta dùng lệnh:

- A. `gotoxy(10,10)`
- B. `goto(10);`
- C. `gotoxy(10)`
- D. `goto(10,10)`

**Câu 36:** Khai báo biến mảng: **Var A : array[1..7] of real;**. Sử dụng câu lệnh **For i:= 1 to 5 do readln(A[i]);** để gán giá trị cho các phần tử trong biến A từ bàn phím, ta sẽ nhập được bao nhiêu giá trị?

- A. 4
- B. 5
- C. 6
- D. 7

**Câu 37:** Để tìm hiểu hệ xương ta nháy chuột vào biểu tượng có chữ

- A. EXCRETOR SYSTEM
- B. NERVOUS SYSTEM
- C. SKELETAL SYSTEM
- D. MUSCULAR SYSTEM

**Câu 38:** các thao tác trực tiếp trên hình mô phỏng hệ xương là

- A. Dịch chuyển mô hình lên xuống
- B. Xoay mô hình xung quanh trục của mình
- C. Phóng to, thu nhỏ mô hình
- D. Dịch chuyển mô hình lên xuống, Xoay mô hình xung quanh trục của mình, Phóng to, thu nhỏ mô hình

**Câu 39:** Để quan sát chi tiết các hệ giải phẫu cơ thể người ta thực hiện

- A. Nháy đúp chuột vào bộ phận đó.
- B. Nháy chuột vào bộ phận đó.
- C. Nháy chuột phải vào bộ phận đó.

**Câu 40:** Trên màn hình Learn, để tìm hiểu hệ cơ ta nháy chuột vào dòng chữ

- A. NERVOUS SYSTEM
- B. SKELETAL SYSTEM

## C. MUSCULAR SYSTEM

## D. REPRODUCTIVE SYSTEM

**Câu 41:** Chức năng của hệ cơ là

- A. Bám vào xương
- B. Co dãn
- C. làm cho xương chuyển động
- D. Bám vào xương, Co dãn, làm cho xương chuyển động

**Câu 42:** Khi đang xem một hệ muốn bổ sung thêm các hệ khác ta nháy vào

- A. Nút dấu cộng phía bên trái màn hình
- B. Nút mũi tên phía bên trái màn hình
- C. Nút ngôi nhà phía bên trái màn hình

**Câu 43:** Khi sử dụng phần mềm anatomy sử dụng chức năng mô phỏng này sẽ đưa ra một bộ phim hoạt hình mô tả chi tiết toàn bộ hoạt động của hệ

- A. Hệ xương
- B. Hệ cơ
- C. Hệ tuần hoàn

**Câu 44:** Trên màn hình **Learn** chọn dòng chữ **RESPIRATORY SYSTEM** để tìm hiểu hệ

- A. Hệ cơ
- B. Hệ xương
- C. Hệ hô hấp
- D. Hệ sinh dục

**Câu 45:** Trong phần mềm anatomy, khi sử dụng chức năng mô phỏng giống như hệ tuần hoàn là

- A. Hệ bài tiết
- B. Hệ tiêu hóa
- C. Hệ hô hấp
- D. Hệ bài tiết, Hệ tiêu hóa, Hệ hô hấp

**Câu 46:** Hệ nào sau đây sử dụng chức năng mô phỏng thí nghiệm với ngọn lửa khi đưa đến gần ngón tay

- A. Hệ thần kinh
- B. Hệ bài tiết
- C. Hệ hô hấp
- D. Hệ xương.