

# KIỂM TRA GIỮA KÌ I

(Tiết 10)

## I. Mục tiêu:

Nhằm khảo sát lại tất cả các kiến thức học sinh đã học từ bài 1 đến bài 8

### \* Kiến thức:

- + Hiểu khả năng của NNLT bậc cao, phân biệt được ngôn ngữ máy với các loại ngôn ngữ khác.
- + Hiểu ý nghĩa và nhiệm vụ của chương trình dịch.
- + Biết được cấu trúc chung của một chương trình đơn giản: Cấu trúc chung và các thành phần.

+ Biết được một số kiểu dữ liệu chuẩn: Nguyên, thực, kí tự và logic.

+ Hiểu cách khai báo biến, biết cách khai báo biến đúng.

+ Biết khái niệm phép toán, biểu thức số học, hàm số học chuẩn, biểu thức quan hệ.

+ Hiểu lệnh gán.

+ Phân biệt được sự khác nhau giữa lệnh gán(=) và phép so sánh.

- Biết các lệnh vào/ra đơn giản để nhập thông tin từ bàn phím và đưa thông tin ra màn hình.

### \* Kỹ năng:

+ Viết được lệnh gán

+ Thực hiện được các biểu thức số học và logic với các phép toán thông dụng.

+ Thực hiện được một số lệnh vào/ra đơn giản.

+ Viết được một chương trình hoàn chỉnh theo yêu cầu của đề

### \* Thái độ:

+ Có thái độ làm việc trung thực và nghiêm túc trong làm bài

## II - Chuẩn bị của giáo viên và học sinh:

- Giáo viên: Đề bài kiểm tra.
- Học sinh : Kiến thức đã học.

## III-Tiến trình lên lớp

*Ổn định lớp* : Cán bộ lớp báo cáo sĩ số.

## IV-Nội dung kiểm tra

### \* Ma trận đề:

**Kiểm tra giữa kì I lớp 11**

**MA TRẬN ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ 1**

**MÔN: TIN HỌC – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT**

| TT | Nội dung kiến thức/cấp độ             | Đơn vị kiến thức/kĩ năng                 | Mức độ nhận thức |           |            |           |                |           |              |           | Tổng  |    | % tổng điểm |           |
|----|---------------------------------------|------------------------------------------|------------------|-----------|------------|-----------|----------------|-----------|--------------|-----------|-------|----|-------------|-----------|
|    |                                       |                                          | Nhận biết        |           | Thông hiểu |           | Vận dụng       |           | Vận dụng cao |           | Số CH |    |             | Thời gian |
|    |                                       |                                          | Số CH            | Thời gian | Số CH      | Thời gian | Số CH          | Thời gian | Số CH        | Thời gian | TN    | TL |             |           |
| 1  | Lập trình và ngôn ngữ lập trình       | Khái niệm Lập trình và ngôn ngữ LT       |                  |           |            |           |                |           |              |           |       |    |             |           |
|    |                                       | Chương trình dịch                        | Câu 2            |           | Câu 7, 22  |           |                |           |              | 3         |       |    | 0.75        |           |
| 2  | Các thành phần của ngôn ngữ lập trình | Các thành phần của ngôn ngữ lập trình    | Câu 1            |           |            |           |                |           |              | 1         |       |    | 0.25        |           |
|    |                                       | Một số khái niệm                         | Câu 15           |           | Câu 17     |           | Câu 5, 20      |           |              | 4         |       |    | 1.0         |           |
| 3  | Chương trình đơn giản                 | Cấu trúc chung                           |                  |           |            |           |                |           |              |           |       |    |             |           |
|    |                                       | Các thành phần của chương trình          | Câu 19, 23       |           | Câu 16     |           | Câu 10, 18     |           |              | 5         |       |    | 1.25        |           |
| 4  | Một số kiểu dữ liệu chuẩn             | Một số kiểu dữ liệu chuẩn                | Câu 29           |           | Câu 13, 23 |           | Câu 27         |           | Câu 8        |           | 5     |    |             | 1.25      |
| 5  | Khai báo biến                         | Khai báo biến                            | Câu 6            |           |            |           | Câu 26, 35, 40 |           | Câu 24, 31   |           | 6     |    |             | 1.5       |
| 6  | Phép toán, biểu thức, câu lệnh gán    | Phép toán                                | Câu 30           |           |            |           |                |           |              |           | 1     |    |             | 0.25      |
|    |                                       | Biểu thức                                | Câu 3            |           | Câu 11     |           |                |           | Câu 25, 38   |           | 4     |    |             | 1.0       |
|    |                                       | Câu lệnh gán                             |                  |           |            |           | Câu 32         |           | Câu 28       |           | 2     |    |             | 0.5       |
| 7  | Thủ tục chuẩn vào ra dữ liệu          | Thủ tục chuẩn vào ra dữ liệu             | Câu 21           |           | Câu 34     |           | Câu 4, 14, 36  |           | Câu 9, 12    |           | 7     |    |             | 1.75      |
| 8  | Dịch, soạn thảo, hiệu chỉnh           | Dịch, soạn thảo, hiệu chỉnh chương trình | Câu 37, 39       |           |            |           |                |           |              |           | 2     |    |             | 0.5       |

|             |                 |  |    |  |    |  |    |  |    |  |    |  |    |
|-------------|-----------------|--|----|--|----|--|----|--|----|--|----|--|----|
|             | chương<br>trình |  |    |  |    |  |    |  |    |  |    |  |    |
| Tổng        |                 |  | 12 |  | 8  |  | 12 |  | 8  |  | 40 |  | 10 |
| Tỉ lệ %     |                 |  | 30 |  | 20 |  | 30 |  | 20 |  | 40 |  | 10 |
| Tỉ lệ chung |                 |  | 50 |  |    |  | 50 |  |    |  |    |  | 10 |

II. BẢNG ĐẶC TẢ

BẢNG ĐẶC TẢ KĨ THUẬT ĐỀ KIỂM TRA GIỮA KÌ 1  
MÔN: TIN HỌC, LỚP 11 – THỜI GIAN LÀM BÀI: 45 PHÚT

| TT | Nội dung kiến thức/kĩ năng            | Đơn vị kiến thức/kĩ năng              | Mức độ kiến thức, kĩ năng cần kiểm tra, đánh giá                                                                                    | Số câu hỏi theo mức độ nhận thức |            |                |              |
|----|---------------------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|------------|----------------|--------------|
|    |                                       |                                       |                                                                                                                                     | Nhận biết                        | Thông hiểu | Vận dụng       | Vận dụng cao |
| 1  | Lập trình và ngôn ngữ lập trình       | Khái niệm Lập trình và ngôn ngữ LT    | Nhận biết<br>Biết được khái niệm về lập trình và ngôn ngữ máy và ngôn ngữ lập trình bậc cao.                                        |                                  |            |                |              |
|    |                                       | Chương trình dịch                     | Nhận biết<br>- Biết vai trò của Chương trình dịch.                                                                                  | Câu 2                            | Câu 7, 22  |                |              |
| 2  | Các thành phần của ngôn ngữ lập trình | Các thành phần của ngôn ngữ lập trình | Nhận biết<br>- Biết các thành phần cơ bản của ngôn ngữ lập trình: Bảng chữ cái, Cú pháp và Ngữ nghĩa.                               | Câu 1                            |            |                |              |
|    |                                       | Một số khái niệm                      | Nhận biết<br>- Biết các thành phần cơ sở của một ngôn ngữ lập trình bậc cao cụ thể.<br>Thông hiểu:<br>- Biết cách đặt tên đúng      | Câu 15                           | Câu 17     | Câu 5, 20      |              |
| 3  | Chương trình đơn giản                 | Cấu trúc chung                        | Nhận biết<br>- Biết cấu trúc của một chương trình: cấu trúc chung và các thành phần.<br>Vận dụng:<br>- Viết chương trình hoàn chỉnh |                                  |            |                |              |
|    |                                       | Các thành phần của chương trình       | Thông hiểu<br>- Nhận biết được các phần của một chương trình đơn giản.                                                              | Câu 19, 23                       | Câu 16     | Câu 10, 18     |              |
| 4  | Một số kiểu dữ liệu chuẩn             | Một số kiểu dữ liệu chuẩn             | Nhận biết<br>- Biết một số kiểu dữ liệu định sẵn: nguyên, thực, kí tự, logic.                                                       | Câu 29                           | Câu 13, 23 | Câu27          | Câu 8        |
| 5  | Khai báo biến                         | Khai báo biến                         | Nhận biết<br>- Hiểu được cách khai báo biến.<br>Thông hiểu<br>- Biết cách khai báo biến.                                            | Câu 6                            |            | Câu 26, 35, 40 | Câu 24, 31   |
| 6  | Phép toán, biểu thức, câu lệnh        | Phép toán                             | Nhận biết<br>- Biết 1 số phép toán.                                                                                                 | Câu 30                           |            |                |              |

|   |                                                 |                                          |                                                                                                                                                                                                                                 |            |        |              |            |
|---|-------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|--------|--------------|------------|
|   | <b>gán</b>                                      | Biểu thức                                | Thông hiểu<br>- Biết cách thực hiện biểu thức logic.<br>Vận dụng:<br>- Biết cách chuyển đổi từ biểu thức trong toán học sang biểu thức trong ngôn ngữ lập trình Pascal và biểu thức trong Pascal sang biểu thức trong toán học. | Câu 3      | Câu 11 |              | Câu 25, 28 |
|   |                                                 | Câu lệnh gán                             | Nhận biết<br>- Hiểu lệnh gán.<br>- Viết được lệnh gán.                                                                                                                                                                          |            |        | Câu 32       | Câu 28     |
| 7 | <b>Thủ tục chuẩn vào ra dữ liệu</b>             | Nhập dữ liệu vào từ bàn phím             | Nhận biết<br>- Biết các lệnh vào đơn giản để nhập thông tin từ bàn phím.<br>Thông hiểu<br>- Viết được một số lệnh vào đơn giản.                                                                                                 |            | Câu 34 |              |            |
|   |                                                 | Đưa dữ liệu ra màn hình                  | Nhận biết<br>- Biết các lệnh ra đơn giản để đưa thông tin ra màn hình<br>Thông hiểu<br>- Viết được một số lệnh ra đơn giản.                                                                                                     | Câu 21     |        | Câu 4, 14,36 | Câu 9, 12  |
| 8 | <b>Dịch, soạn thảo, hiệu chỉnh chương trình</b> | Dịch, soạn thảo, hiệu chỉnh chương trình | Nhận biết<br>- Biết các bước: dịch, thực hiện chương trình                                                                                                                                                                      | Câu 37, 39 |        |              |            |

**\* Nội dung:**

**KIỂM TRA 1 TIẾT**

**Môn : Tin học 11**

**Chọn phương án trả lời đúng nhất: (7 điểm)**

**Câu 1:** Các thành phần của ngôn ngữ lập trình là

- A. Chương trình thông dịch và chương trình biên dịch.
- B. Tên dành riêng, tên chuẩn và tên do người lập trình định nghĩa.
- C. Chương trình dịch, bảng chữ cái, cú pháp, ngữ nghĩa.
- D. Bảng chữ cái, cú pháp, ngữ nghĩa.

**Câu 2:** Chương trình dịch là gì?

- A. Chương trình dịch từ ngôn ngữ tự nhiên sang ngôn ngữ máy.
- B. Chương trình dịch từ ngôn ngữ máy thành ngôn ngữ tự nhiên.
- C. Chương trình có chức năng chuyển đổi chương trình được viết bằng ngôn ngữ lập trình bậc cao thành chương trình thực hiện được trên MTĐT.
- D. Chương trình có chức năng chuyển đổi chương trình được viết bằng ngôn ngữ máy thành ngôn ngữ bậc cao.

**Câu 3:** Trong NNLT Pascal, biểu diễn hàm nào dưới đây là **đúng**?

- A. `sqr(x)`, `sqrt(x)`, `sinx`
- B. `Sqrt(x)`, `asb(x)`, `sin(x)`
- C. `sqr(x)`, `sqrt(x)`, `cosx`
- D. `sqr(x)`, `sqrt(x)`, `abs(x)`

**Câu 4:** Trong NNLT Pascal để in giá trị hai số nguyên dương a, b ra màn hình, ta dùng lệnh:

- A. `Read (a, b);`
- B. `Write (a , b);`
- C. `Read ('a , b');`
- D. `Write ('a , b');`

**Câu 5:** Trong NNLT Pascal, hằng xâu ký tự “Hoa co mua xuan” được viết như thế nào?

- A. Hoa co mua xuan
- B. 'Hoa co mua xuan'
- C. 'Hoa co mua xuan'
- D. “Hoa co mua xuan”

**Câu 6:** Biến n nhận giá trị là kiểu nguyên, cách khai báo nào sau đây là **đúng**?

- A. `Var n : Integer;`
- B. `Var n : Real;`
- C. `Var n : Char ;`
- D. `Var n : Boolean;`

**Câu 7:** Ưu điểm của thông dịch là:

- A. Thích hợp trong môi trường đối thoại trực tiếp giữa người với hệ thống
- B. Dịch chương trình sang ngôn ngữ máy một cách nhanh chóng.
- C. Một câu lệnh nào đó thực hiện bao nhiêu lần thì phải dịch bấy nhiêu lần
- D. Chương trình có thể lưu trữ và sử dụng khi cần thiết.

**Câu 8:** Cho biến x có thể nhận các giá trị -100; 0; 100; 200; 300 và biến y có thể nhận giá trị true hoặc false. Khai báo nào trong các khai báo sau là đúng:

`Var    x: byte;  
       y: real;`

- A. `Var x: integer;  
       y: boolean;`
- B. `Var x: byte;  
       y: real;`
- C. `Var x: word;  
       y: boolean;`
- D. `Var x: longint;`

y: real;

**Câu 9:** Trong NNLT pascal, với s là một biến nhận giá trị kiểu nguyên. Với câu lệnh

Writeln (' diện tích hình vuông là:', s); sẽ đưa ra màn hình:

- A. Câu lệnh sai
- B. diện tích hình vuông là: s
- C. diện tích hình vuông là: <giá trị cụ thể của s>
- D. diện tích hình vuông là:

**Câu 10:** Khai báo tên chương trình nào dưới đây là **đúng**?

- A. Program 2giaipt;
- B. Program giai2pt ;
- C. Program giai-pt;
- D. Program bai tap;

**Câu 11:** Biểu thức:  $7 \bmod 2 + \text{sqr}(3) - 2$  là biểu thức

- A. Số học với số nguyên
- B. Số học với số thực
- C. Quan hệ
- D. Logic

**Câu 12:** Hãy cho biết kết quả của x,y sau khi thực hiện xong đoạn lệnh sau?

Begin

X:= 5; y:=7;

x:= x + y;

y:= x - y;

x := x - y ;

Write (' x =', x, ' y =', y);

End.

- A. x = 5, y =7
- B. x=12, y=-2
- C. x = -2, y=7
- D. x=7, y= 5

**Câu 13:** Tổng bộ nhớ cấp phát cho các biến trong khai báo dưới đây là bao nhiêu byte?

Var     x,y: integer;  
        i: boolean;  
        z: real;

- A. 14
- B. 12
- C. 13
- D. 11

**Câu 14:** Cho x là biến thực được gán giá trị 12.412345 để hiển thị lên màn hình giá trị "x=12.4123" cần chọn câu lệnh nào dưới đây?

- A. Writeln(x:10:2);
- B. Writeln (x);
- C. Writeln ('x=', x:10:2);
- D. Writeln ('x=', x:10:4);

**Câu 15:** Trong NNLT Pascal, khẳng định nào sau đây là **đúng**?

- A. Tên dành riêng được sử dụng với ý nghĩa khác.
- B. Cú pháp là bộ quy tắc để viết chương trình
- C. Hằng là đại lượng có giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
- D. Tên do người lập trình đặt không được dùng với ý nghĩa riêng.

**Câu 16:** Trong NNLT Pascal, phát biểu nào sau đây là **sai**?

- A. Có phân biệt chữ hoa và chữ thường
- B. Sau từ khóa end kết thúc chương trình là dấu chấm "."
- C. Sau mỗi câu lệnh đều kết thúc bằng dấu chấm ";"
- D. Giá trị của biểu thức logic là True hoặc False.

**Câu 17:** Trong NNLT Pascal, phát biểu nào sau đây là **đúng**?

- A. Hằng không cần khai báo còn biến thì phải khai báo trước.
- B. Hằng và biến (nếu có) bắt buộc phải khai báo.
- C. Biến là đại lượng có giá trị không đổi còn hằng là đại lượng mà giá trị của chúng có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

D. Hằng và biến là đại lượng có giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

**Câu 18:** Khai báo hằng nào sau đây là **đúng**?

- A. Const a = 5.13                      B. Const a = 5,13 ;                      C. Const a = 5.13 ;                      D. Const a : 5.13 ;

**Câu 19:** Trong NNLT pascal, từ khóa Uses dùng để:

- A. Khai báo đơn vị                      B. Khai báo tên                      C. Khai báo hằng                      D. Khai báo biến

**Câu 20:** Chọn cách biểu diễn số **sai** trong NNLT Pascal?

- A. 12345                      B. 2E-2                      C. 5.4321                      D. 1e2345

**Câu 21:** Trong NNLT Pascal, thủ tục nào dưới đây sau khi hiển thị kết quả lên màn hình, con trỏ không chuyển xuống dòng?

- A. Read (<danh sách các biến>;                      B. Writeln (<danh sách kết quả>;  
C. Write (<danh sách kết quả>;                      D. Readln (<danh sách các biến>;

**Câu 22:** Chương trình dịch **không** có khả năng nào trong các khả năng sau?

- A. Phát hiện lỗi ngữ nghĩa                      B. Tạo được chương trình đích  
C. Thông báo lỗi cú pháp                      D. Phát hiện lỗi cú pháp

**Câu 23:** Trong Pascal, nếu một biến chỉ nhận giá trị nguyên trong phạm vi từ 10 đến 25523 thì biến đó có thể được khai báo bằng kiểu dữ liệu nào?

- A. Byte                      B. Integer                      C. Real                      D. Char

**Câu 24:** Để tính diện tích của hình vuông có cạnh a với giá trị nguyên nằm trong phạm vi từ 5 đến 10, cách khai báo biến S nào sau đây là đúng và tốn ít bộ nhớ nhất?

- A. Var S:Integer;                      B. Var S: Byte;                      C. Var S : Word;                      D. Var S: longint;

**Câu 25:** Cho biết kết quả sau khi thực hiện biểu thức sau:

Not ((3+4 = 5) and ( 7 mod 3 > 1))

- A. False                      B. True                      C. 'False'                      D. 'True'

**Câu 26:** Biến A nhận giá trị 0.1 ; 0.2 ; 0.3 ; 0.4. Biến B nhận giá trị 10, 20, 30, 40. Khai báo nào trong các khai báo sau đây là **đúng**?

- A. Var A, B : Real ;                      B. Var A: Byte ; B : Real ;  
C. Var A, B : Byte ;                      D. Var A: Real ; B : Byte ;

**Câu 27:** Khai báo hằng Hoten có giá trị là “ Nguyen Van A”. Cách khai báo nào sau đây là đúng?

- A. Var Hoten : Nguyen Van A ;                      B. Const Hoten : ‘ Nguyen Van A’;  
C. Const Hoten = ‘Nguyen Van A’;                      D. Const Hoten = Nguyen Van A;

**Câu 28:** Trong NNLT Pascal, câu lệnh nào sau đây **không đúng**?

- A. x := 12,5;                      B. c:= PI \*12;                      C. b:=( a -1) or (b = ‘ Tranh)’;                      D. a :=3.12;

**Câu 29:** Kiểu dữ liệu nào sau đây **không** phải kiểu nguyên?

- A. Byte                      B. Integer                      C. Word                      D. Real

**Câu 30:** Các phép toán số học với số nguyên trong Pascal là:

- A. +, -, x, :                      B. +, -, \*, /  
C. +, -, \*, div, mod                      D. +, -, \*, /, div, mod

**Câu 31:** Với khai báo:                      Var t, z: byte; n:char ; a: boolean ;

Chọn phương án trả lời đúng?

- A. a:= 3>4; n := ‘a’;                      B. a:= 3>4; n := ‘a’;  
C. z :=’b’; a:= TRUE;                      D. t:=13 ; z := 3.14;

**Câu 32:** Cho biết kết quả sau khi thực hiện câu lệnh sau: X := sqrt(3)/sqrt(9) ;

- A. X được gán giá trị là 6                      B. X được gán giá trị là 9

C. X được gán giá trị là 3

D. X được gán giá trị là 1

**Câu 33:** Trong các phần khai báo của NNLT Pascal, phần khai báo nào **không** nhất thiết phải có?

A. Khai báo biến

B. Khai báo hằng

C. Khai báo thư viện

D. Khai báo tên

**Câu 34:** Thủ tục nào sau đây là **đúng**?

A. Read ('x')

B. Read(23);

C. Read (a);

D. Read (3+4);

**Câu 35:** Tam:= 'a' ;

Khai báo biến Tam như thế nào là **đúng**?

A. Var Tam: Boolean;

B. Var Tam: Real;

C. Var Tam: Integer ;

D. Var Tam: Char ;

**Câu 36:** Kết quả in ra màn hình khi thực hiện lệnh sau: x := 2; y := 2; Write ('x \* y= ', x\*y);

A. x \* y = x \* y

B. 2 \* 2 = 2 \* 2

C. 2 \* 2 = 4

D. Đáp án khác

**Câu 37:** Trong Turbo Pascal để biên dịch chương trình ta sử dụng tổ hợp phím:

A. Shift + F9

B. Alt + F9

C. Ctrl + F9

D. Alt + X

**Câu 38:** Biểu thức  $\sqrt{x^2 + 3x + 2}$  được diễn tả trong pascal là

A. sqrt(sqr(x)+3\*x+2)

B. sqr(x\*x+3\*x+2)

C. sqr(sqrt(x)+3\*x+2)

D. sqrt(sqrt(x)+3x+2)

**Câu 39:** Trong NNLT Pascal, để lưu chương trình ta dùng phím.

A. Ctrl+F2

B. Shift + F2

C. Nhấn F2

D. Alt + F2

**Câu 40:** Biến y có thể nhận giá trị: -15 và biến x có thể nhận các giá trị: -10.5 thì khai báo nào sau đây là đúng ?

A. Var x: word; y: real;

B. Var x,y : integer;

C. Var x: real; y: integer;

D. Var x: real; y: word;

## V. Hướng dẫn chấm

- Mỗi câu 0.25 điểm

### Đáp án

| Câu  | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |
|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Đ.Án | D  | C  | D  | B  | C  | A  | A  | A  | C  | B  |
| Câu  | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| Đ.Án | A  | D  | D  | D  | B  | A  | B  | C  | A  | C  |
| Câu  | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| Đ.Án | D  | A  | B  | B  | B  | D  | C  | A  | D  | C  |
| Câu  | 31 | 32 | 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 |
| Đ.Án | B  | C  | D  | C  | D  | D  | B  | A  | C  | C  |