

Bộ trắc nghiệm Tin học 11: Các thành phần của ngôn ngữ lập trình

Câu 1: Phát biểu nào dưới đây là đúng

- A. Ngữ nghĩa trong ngôn ngữ lập trình phụ thuộc nhiều vào ý muốn của người lập trình tạo ra
- B. Mỗi ngôn ngữ lập trình đều có 3 thành phần là bảng chữ cái, cú pháp và ngữ nghĩa, nên việc khai báo kiểu dữ liệu, hằng, biến,... được áp dụng chung như nhau cho mọi ngôn ngữ lập trình
- C. Cú pháp của một ngôn ngữ lập trình là bộ quy tắc cho phép người lập trình viết chương trình trên ngôn ngữ đó
- D. Các ngôn ngữ lập trình đều có chung một bộ chữ cái

Câu 2: Chọn phát biểu đúng trong các phát biểu dưới đây:

- A. Ngoài bảng chữ cái, cú pháp, ngữ nghĩa, một ngôn ngữ lập trình còn có các quy tắc để khai báo biến, hằng,...
- B. Ngoài bảng chữ cái, có thể dùng các kí tự thông dụng trong toán học để viết chương trình
- C. Chương trình có lỗi cú pháp có thể được dịch ra ngôn ngữ máy nhưng không thực hiện được
- D. Cú pháp là bộ quy tắc dùng để viết chương trình

Câu 3: Phát biểu nào dưới đây là hợp lí nhất khi nói về biến?

- A. Biến là đại lượng nhận giá trị trước khi chương trình thực hiện
- B. Biến là đại lượng được đặt tên và có giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình
- C. Biến có thể lưu trữ nhiều loại giá trị khác nhau
- D. Biến có thể đặt hoặc không đặt tên gọi

Câu 4: Phát biểu nào dưới đây là hợp lí nhất khi nói về hằng?

- A. Hằng là đại lượng nhận giá trị trước khi chương trình thực hiện
- B. Hằng là đại lượng được đặt tên và có giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình
- C. Hằng có thể lưu trữ nhiều loại giá trị khác nhau
- D. Hằng được chương trình dịch bỏ qua

Câu 5: Phát biểu nào dưới đây là hợp lí nhất khi nói về tên?

- A. Tên gọi là đại lượng nhận giá trị trước khi chương trình thực hiện
- B. Tên gọi là đại lượng được đặt tên và có giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình
- C. Tên gọi có thể lưu trữ nhiều loại giá trị khác nhau
- D. Tên gọi do người lập trình tự đặt theo quy tắc do từng ngôn ngữ lập trình xác định

Câu 6: Trong tin học, hằng là đại lượng

- A. Có giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình
- B. Có giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình
- C. Được đặt tên
- D. Có thể thay đổi giá trị hoặc không thay đổi giá trị tùy thuộc vào bài toán

Câu 7: Các thành phần của ngôn ngữ lập trình là

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

Câu 8: Khái niệm nào sau đây là đúng về tên dành riêng

- A. Tên dành riêng là tên do người lập trình đặt
- B. Tên dành riêng là tên đã được ngôn ngữ lập trình qui định dùng với ý nghĩa riêng xác định, không được sử dụng với ý nghĩa khác
- C. Tên dành riêng là tên đã được ngôn ngữ lập trình qui định đúng với ý nghĩa riêng xác định, có thể được định nghĩa lại
- D. Tên dành riêng là các hằng hay biến

Câu 9: Khai báo nào sau đây là đúng về tên chuẩn?

- A. Tên chuẩn là tên do người lập trình đặt
- B. Tên chuẩn là tên đã được ngôn ngữ lập trình qui định dùng với ý nghĩa riêng xác định, không được sử dụng với ý nghĩa khác

C. Tên chuẩn là tên đã được ngôn ngữ lập trình qui định dùng với ý nghĩa riêng xác định, có thể được định nghĩa lại

D. Tên chuẩn là các hằng hay biến

Câu 10: Phát biểu nào dưới đây là hợp lí nhất

A. Biến dùng trong chương trình phải khai báo

B. Biến được chương trình dịch bỏ qua

C. Biến có thể lưu trữ nhiều loại giá trị khác nhau

D. Biến là đại lượng nhận giá trị trước khi chương trình thực hiện

Đáp án bộ trắc nghiệm Tin 11 Bài 2: Các thành phần của ngôn ngữ lập trình

Câu 1:

Trả lời: Cú pháp của một ngôn ngữ lập trình là bộ quy tắc cho phép người lập trình viết chương trình trên ngôn ngữ đó. Dựa vào chúng, người lập trình và chương trình dịch biết được tổ hợp nào của các kí tự trong bảng chữ cái là hợp lệ và tổ hợp nào là không hợp lệ. Nhờ đó, có thể mô tả chính xác thuật toán để máy thực hiện.

Đáp án: C

Câu 2:

Trả lời:

Cú pháp là bộ quy tắc dùng để viết chương trình. Dựa vào chúng, người lập trình và chương trình dịch biết được tổ hợp nào của các kí tự trong bảng chữ cái là hợp lệ và tổ hợp nào là không hợp lệ. Nhờ đó, có thể mô tả chính xác thuật toán để máy thực hiện.

Đáp án: D

Câu 3:

Trả lời: Biến là đại lượng được đặt tên, dùng để lưu trữ giá trị và có giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

Đáp án: B

Câu 4:

Trả lời: Hằng là đại lượng nhận giá trị trước khi chương trình thực hiện hay có giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

Đáp án: A

Câu 5:

Trả lời: Tên gọi do người lập trình tự đặt theo quy tắc do từng ngôn ngữ lập trình xác định, dùng với ý nghĩa riêng, xác định bằng cách khai báo trước khi sử dụng. Các tên này không được trùng với tên dành riêng.

Đáp án: D

Câu 6:**Trả lời:**

Hằng là đại lượng có giá trị không thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình hay là đại lượng nhận giá trị trước khi chương trình thực hiện.

Đáp án: B

Câu 7:**Trả lời:**

Các thành phần của ngôn ngữ lập trình là:

- + Bảng chữ cái là tập các kí tự được dùng để viết chương trình.
- + Cú pháp là bộ quy tắc để viết chương trình.
- + Ngữ nghĩa xác định ý nghĩa thao tác cần phải thực hiện, ứng với tổ hợp kí tự dựa vào ngữ cảnh của nó.

Đáp án: C

Câu 8:**Trả lời:**

Tên dành riêng là tên đã được ngôn ngữ lập trình qui định dùng với ý nghĩa riêng xác định, không được sử dụng với ý nghĩa khác.

Ví dụ:

+ Trong Pascal: program, use, type...

+ Trong C++: main, if, while...

Đáp án: B

Câu 9:**Trả lời:**

Tên chuẩn là tên đã được ngôn ngữ lập trình qui định dùng với ý nghĩa riêng xác định, có thể được định nghĩa lại với ý nghĩa và mục đích khác.

Ví dụ:

+ Trong Pascal: abs, sqr, sqrt...

+ Trong C++: cin, cout, getchar...

Đáp án: C

Câu 10:

Trả lời: Biến là đại lượng được đặt tên, dùng để lưu trữ giá trị và có giá trị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình. Biến dùng trong chương trình phải khai báo.

Đáp án: A