

*Bộ trắc nghiệm Tin học 11: Trắc nghiệm Tin học 11 Bài 19 (có đáp án): Ví dụ về cách viết và sử dụng chương trình con*

**Câu 1:** Phát biểu nào sau đây đúng về Thư viện các chương trình con chuẩn?

- A. Chứa các thủ tục, hàm con chuẩn
- B. Chứa các tài liệu hướng dẫn sử dụng ngôn ngữ lập trình
- C. Chứa các thông tin thông báo lỗi của ngôn ngữ lập trình
- D. Chứa các dữ liệu nhập xuất của chương trình

**Câu 2:** Trong Pascal, thư viện CRT là nơi chứa các chương trình con liên quan đến việc ...

- A. Quản lí và khai thác màn hình, bàn phím của máy tính
- B. Khai thác khả năng đồ họa của máy tính
- C. Làm việc với máy in
- D. Tạo thư mục, thiết lập ngày giờ hệ thống,...

**Câu 3:** Trong Pascal, để gọi thủ tục xóa màn hình, cách gọi nào sau đây là đúng?

- A. Clrscr;
- B. Clrscr();
- C. GotoXY(x,y);
- D. Clsrer;

**Câu 4:** Trong Pascal, thủ tục nào sau đây dùng để đặt màu cho nền của màn hình?

- A. TextBackground(color);
- B. TextColor(color);
- C. SetColor(color);
- D. GotoXY(x, y);

**Câu 5:** Trong Pascal, các hàm, thủ tục liên quan đến đồ họa được chứa trong thư viện nào sau đây?

- A. GRAPH
- B. CRT
- C. DOS
- D. SYSTEM

**Câu 6:** Trong một chương trình Pascal, khai báo thư viện phải được đặt ở vị trí nào sau đây?

- A. Chỉ sau phần khai báo tên chương trình
- B. Sau phần khai báo biến
- C. Trong chương trình chính
- D. Được đặt tùy ý trong chương trình

**Câu 7:** Trong một chương trình Pascal, cách khai báo thư viện nào sau đây là đúng?

- A. uses crt, graph;
- B. uses crt; graph;
- C. uses crt graph;
- D. Cả 3 cách trên đều đúng.

**Câu 8:** Trong Pascal, Nếu màn hình đang ở chế độ đồ họa muốn trở về chế độ văn bản thì ta phải gọi thực hiện thủ tục nào sau đây?

- A. closegraph;
- B. closegraph();
- C. close(tep);
- D. exit;

**Câu 9:** Trong chế độ đồ họa của Pascal, muốn di chuyển con trỏ đến vị trí điểm có tọa độ (x,y), ta phải gọi thực hiện thủ tục nào sau đây?

- A. MoveTo(x,y)
- B. GotoXY(x,y)
- C. PutPixel(x,y)

D. LineTo(x,y)

**Câu 10:** Trong Pascal, thư viện Dos là nơi chứa các thủ tục ...

- A. tạo thư mục, thiết lập giờ hệ thống ,...
- B. vào, ra mà các chương trình đều dùng tới
- C. làm việc với máy in
- D. điều khiển các loại bảng mạch đồ họa

**Đáp án bộ trắc nghiệm Tin 11 Bài 19: Trắc nghiệm Tin học 11 Bài 19 (có đáp án): Ví dụ về cách viết và sử dụng chương trình con**

**Câu 1:**

**Trả lời:** chương trình con gồm có các hàm và thủ tục. Vậy thư viện các chương trình con chuẩn sẽ chứa các hàm, thủ tục chuẩn.

Đáp án: A

**Câu 2:**

**Trả lời:** Trong Pascal, thư viện CRT là nơi chứa các chương trình con liên quan đến việc quản lí và khai thác màn hình, bàn phím của máy tính. Dùng các thủ tục của thư viện này, người lập trình có thể điều khiển việc đưa dữ liệu ra màn hình, xây dựng các giao diện màn hình và bàn phím, dùng bàn phím điều khiển chương trình...

Đáp án: A

**Câu 3:**

**Trả lời:** Trong Pascal, để gọi thủ tục xóa màn hình là Clrscr; lệnh này sẽ xóa toàn bộ nội dung đã có từ trước.

Đáp án: A

**Câu 4:**

**Trả lời:** Trong Pascal, thủ tục TextBackground(color); dùng để đặt màu cho nền của màn hình. Trong đó, color là hằng hoặc biến xác định màu.

Đáp án: A

**Câu 5:**

**Trả lời:** Trong Pascal, các hàm, thủ tục liên quan đến đồ họa được chứa trong thư viện GRAPH. Thư viện này cho phép thực hiện các thao tác đồ họa cơ bản như vẽ điểm, đường thẳng, tô màu...

Đáp án: A

**Câu 6:**

**Trả lời:** Trong một chương trình Pascal, khai báo thư viện phải được đặt ở vị trí sau phần khai báo tên chương trình. Từ khóa để khai báo thư viện là Uses.

Đáp án: A

**Câu 7:**

**Trả lời:** Trong một chương trình Pascal, để khai báo thư viện ta dùng từ khóa Uses, sau đó là tên các thư viện được cách nhau bởi dấu phẩy.

Đáp án: A

**Câu 8:**

**Trả lời:** Nếu màn hình đang ở chế độ đồ họa muốn trở về chế độ văn bản thì ta phải gọi thực hiện thủ tục closegraph;

Đáp án: A

**Câu 9:**

**Trả lời:** Trong chế độ đồ họa của Pascal, muốn di chuyển con trỏ đến vị trí điểm có tọa độ (x,y), ta phải gọi thực hiện thủ tục GotoXY(x, y) với  $1 \leq x \leq 80$ ,  $1 \leq y \leq 25$ .

Đáp án: B

**Câu 10:**

**Trả lời:** Trong Pascal, thư viện Dos là nơi chứa các thủ tục cho phép thực hiện trực tiếp các lệnh như tạo thư mục, thiết lập giờ hệ thống ,...

Đáp án: A