

BÀI KIỂM TRA TUẦN 07

Câu 1: Ngôn ngữ lập trình C được Dennis phát triển dựa trên ngôn ngữ lập trình nào:

- a) Ngôn ngữ B.
- b) Ngôn ngữ BCPL.
- c) Ngôn ngữ DEC PDP.
- d) Ngôn ngữ B và BCPL.

Câu 2: Ngôn ngữ lập trình được Dennis đưa ra vào năm nào?

- a) 1967.
- b) 1972.
- c) 1970.
- d) 1976.

Câu 3: Ngôn ngữ lập trình nào dưới đây là ngôn ngữ lập trình có cấu trúc?

- a) Ngôn ngữ Assembler.
- b) Ngôn ngữ C và Pascal.
- c) Ngôn ngữ Cobol.
- d) a, b và c

Câu 4: Những tên biến nào dưới đây được viết đúng theo quy tắc đặt tên của ngôn ngữ lập trình C?

- a) diem toan
- b) 3diemtoan
- c) _diemtoan
- d) -diemtoan

Câu 5: Một biến được gọi là biến toàn cục nếu:

- a) Nó được khai báo tất cả các hàm, ngoại trừ hàm main().
- b) Nó được khai báo ngoài tất cả các hàm kể cả hàm main().
- c) Nó được khai báo bên ngoài hàm main().
- d) Nó được khai báo bên trong hàm main().

Câu 6: Một biến được gọi là một biến địa phương nếu:

- a) Nó được khai báo bên trong các hàm hoặc thủ tục, kể cả hàm main().
- b) Nó được khai báo bên trong các hàm ngoại trừ hàm main().
- c) Nó được khai báo bên trong hàm main().
- d) Nó được khai báo bên ngoài các hàm kể cả hàm main().

Câu 7: Nếu x là một biến toàn cục và x không phải là một con trỏ thì:

- a) Miền nhớ dành cho x có thể thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

- b) Miền nhớ dành cho x chỉ có thay đổi bởi những thao tác với x bên trong hàm main().
- c) Miền nhớ dành cho x sẽ thay đổi bởi những thao tác với x trong tất cả các hàm, kể cả hàm main().
- d) Miền nhớ giành cho x không bị thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.

Câu 8: Kiểu dữ liệu nào dưới đây được coi là kiểu dữ liệu cơ bản trong ngôn ngữ lập trình C:

- a) Kiểu double.
- b) Kiểu con trỏ.
- c) Kiểu hợp.
- d) Kiểu mảng.

Câu 9: Giả sử a, b là hai số thực. Biểu thức nào dưới đây viết không đúng theo cú pháp của ngôn ngữ lập trình C:

- a) (a+=b).
- b) (a*=b).
- c) (a=b).
- d) (a&=b).

Câu 10: Giả sử a và b là hai số thực. Biểu thức nào dưới đây là không được phép theo cú pháp của ngôn ngữ lập trình C:

- a) (a b).
- b) (a-=b).
- c) (a>=>b).
- d) (a*=b).

Câu 11: Xâu định dạng nào dưới đây dùng để in ra một số nguyên hệ 16:

- a) "%d".
- b) "%x".
- c) "%i".
- d) "%u".

Câu 12: Xâu định dạng nào dưới đây dùng để in ra một số nguyên ở hệ 8:

- a) "%ld".
- b) "%x".
- c) "%o".
- d) "%u".

Câu 13: Xâu định dạng nào dưới đây dùng để in ra một kí tự:

- a) "%f".
- b) "%x".
- c) "%s".
- d) "%c".

Câu 14: Xâu định dạng nào dưới đây dùng để in ra một xâu kí tự:

- a) "%f".
- b) "%x".
- c) "%s".
- d) "%c".

Câu 15: Xâu định dạng nào dưới đây dùng để in ra một số nguyên dài:

- a) "%ld".
- b) "%x".
- c) "%d".
- d) "%o".

Câu 16: Xâu định dạng nào dưới đây dùng để in ra địa chỉ của một biến:

- a) "%u".
- b) "%e".
- c) "%o".
- d) "%p".

Câu 17: Xâu định dạng nào dưới đây dùng để in ra một số nguyên:

- a) "%u".
- b) "%e".
- c) "%d".
- d) "%p".

Câu 18: Xâu định dạng nào dưới đây dùng để in ra một số thực có độ chính xác kép:

- a) "%u".
- b) "%e".
- c) "%o".
- d) "%p".

Câu 19: Xâu định dạng nào sau đây dùng để in ra một số thực có độ chính xác đơn:

- a) "%u".
- b) "%e".
- c) "%f".
- d) "%o".

Câu 20: Cho $a=3$, $b=2$ và c là 3 biến nguyên. Biểu thức nào sau viết sai cú pháp trong ngôn ngữ lập trình C :

- a) $(c=a \ \& \ b)$.
- b) $(c=a \ \&\& \ b)$.
- c) $(c= a/b)$.
- d) $(c= a\ll b)$.

Câu 21: Kiểu dữ liệu int(2 byte kiểu số nguyên) có thể xử lí số nguyên nằm trong khoảng nào:

- a) 0...255.
- b) -32768...32767.
- c) -128...127.
- d) 0...65535.

Câu 22 :Giả sử a và b là 2 số thực. Biểu thức nào dưới đây là không được phép :

- a) (a+=b).
- b) (a-=b).
- c) (a>>=b).
- d) (a*=b).

Câu 23 :Cho a=3, b=2. Biến c=(a<<=b) sẽ có giá trị nào dưới đây :

- a) c=9 .
- b) c=12.[c =(a=(a<<=b)) = (a= a.2b)].
- c) c=6.
- d) c=8.

Câu 24 : Kết quả hiển thị ra màn hình của chương trình sau là gì :

```
#include <stdio.h>
```

```
void main()
{
    int a,b ;
    a=100 ;
    b=56 ;
    printf("%d", (a<b) ? a:b);
}
```

- a) 56.
- b) 100.
- c) Báo lỗi khi thực hiện xây dựng chương trình.
- d) Kết quả khác.

Câu 25: Trong các hàm sau, hàm nào là hàm không cần kiểu dữ liệu định dạng khi cần in một chuỗi kí tự ra màn hình:

- a) puts().
- b) printf().
- c) scanf().
- d) gets().

Câu 26: Kết quả của chương trình sau:

```
#include "stdio.h"
void main()
{
    int i;
```

```
i=10;
printf("%o",i);
}
```

- a) 12.
- b) 10.
- c) 8.
- d) Kết quả khác.

Câu 27: Sử dụng cách truyền nào trong hàm sẽ không làm thay đổi giá trị của biến trong chương trình chính:

- a) Truyền bằng trị.
- b) Truyền bằng giá trị địa chỉ của tham số.
- c) Cả a và b đều đúng.
- d) Cả a và b đều sai.

Câu 27 : Cho biết giá trị của biểu thức $5 > 1$:

- a) -1.
- b) 0.
- c) 1.
- d) Không câu nào đúng.

Câu 28 : Cho biết giá trị của biểu thức $2 + 4 > 2 \&\& 4 < 2$:

- a) 1.
- b) 0.
- c) -1 .
- d) Không câu nào đúng.

Câu 29 : Biến con trỏ có thể chứa :

- a) Địa chỉ vùng nhớ của một biến khác.
- b) Giá trị của một biến khác.
- c) Cả a và b đều đúng.
- d) Cả a và b đều sai.

Câu 30 : Dữ liệu kí tự bao gồm :

- a) Các kí tự số chữ số.
- b) Các kí tự chữ cái.
- c) Các kí tự đặc biệt.
- d) Cả a, b và c.

Câu 31: Nếu hàm được gọi trước khi nó định nghĩa thì điều kiện là gì :

- a) Kiểu trả về của hàm phải là kiểu void.
- b) Kiểu đầu vào của hàm phải là kiểu void.
- c) Trước khi gọi hàm nó phải được khai báo.
- d) Hàm chỉ trả về kiểu dữ liệu boolean. c

Câu 32 : Kiểu dữ liệu float có thể xử lí dữ liệu trong phạm vi nào :

- a) $3.4 \cdot 10^{-38}$ đến $3.4 \cdot 10^{38}$.

- b) -32768 đến 32767.
- c) -128 đến 127.
- d) 0...65535.

Câu 33 : Kiểu dữ liệu nào dưới đây không được coi là kiểu dữ liệu cơ bản trong ngôn ngữ lập trình C :

- a) Kiểu mảng.
- b) Kiểu enum.
- c) Kiểu short int.
- d) Kiểu unsigned.

Câu 34 : Lệnh nào trong các lệnh sau cho phép chuyển sang vòng lặp tiếp theo mà không cần phải thực hiện phần còn lại của vòng lặp:

- a) break.
- b) goto.
- c) continue.
- d) return.

Câu 35 : Giả sử có câu lệnh `ch='A'`. Vậy `ch` sẽ chứa bao nhiêu byte :

- a) 1.
- b) 2.
- c) 3.
- d) 4.

Câu 36 : Giả sử có câu lệnh `ch[]="A"`. `ch` chứa bao nhiêu bytes :

- a) 1.
- b) 2.
- c) 3.
- d) 4.

Câu 37 : Kết quả in ra màn hình của chương trình sau :

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    int ch='A';
    printf("%d",ch);
}
```

- a) A.
- b) a.
- c) 65.
- d) Kết quả khác.

Câu 38: Kết quả của chương trình sau:

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    int i=98;
```

```
printf("%c",i);
};
a) 98.
b) b.
c) B.
d) Kết quả khác.
```

Câu 39: Kết quả in ra màn hình của chương trình sau:

```
#include <stdio.h>
void main()
{
  int i=5, j=6;
  i= i- --j;
  printf("%d",i);
};
```

- a) 6.
- b) 5.
- c) 1.
- d) 0.

Câu 40: Dạng tổng quát của hàm printf() là: printf("dãy mã quy cách", dãy mã biểu thức); Trong đó, dãy mã quy cách sẽ là:

- a) Dãy các mã định dạng dữ liệu hiển thị.
- b) Con trỏ của chuỗi kí tự.
- c) Các chuỗi kí tự mang tính chất thông báo.
- d) Cả 3 phương án trên.