**KIỂM TRA 1 TIẾT ( LT)**

**1. MỤC TIÊU**

***1.1***. ***Kiến thức.***

- Hiểu được việc con người ra lệnh để máy tính thực hiện như thế nào

- Biết được cấu trúc chung của chương trình, hiểu được nguyên tắc viết tên trong chương trình, phân biệt được các từ khóa và tên.

- Biết được các ký hiệu dùng để thực hiện các phép toán trong ngôn ngữ lập trình, biết quy tắc tính các biểu thức số học từ đó kết hợp biểu diễn các phép toán số học phức tạp trong ngôn ngữ lập trình.

- Hiểu được vai trò và mục đích của việc sử dụng biến và hằng. Nắm được cú pháp của việc khai báo cũng như gán giá trị cho biến và hằng.

***1.2***. ***Kĩ năng***.

- Học sinh vận dụng được những kiến thức trên và viết được một chương trình cụ thể, nhận biết được các lỗi khi sử dụng sai các quy tắc, cú pháp…

***1.3***. ***Thái độ.***

 - Nghiêm túc trong kiểm tra, có ý thức, thói quen suy nghĩ và làm việc hợp lý, khoa học và chính xác.

**2. CHUẨN BỊ**

***2.1. Giáo viên***: Đề kiểm tra, đáp án, thang điểm.

***2.2. Học sinh***: Kiến thức cũ, sách, vở, đồ dùng.

**3. MA TRẬN ĐỀ**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cấp độChủ đề | Nhận biết | Thông hiểu | Vận dụng Cấp độ thấp | Vận dụng Cấp độ cao | Tổng |
| TNKQ | TL | TNKQ | TL | TNKQ | TL | TNKQ | TL |
| Bài 1: Máy tính và chương trình máy tính | - Biết chương trình là cách để con người chỉ dẫn cho máy tính thực hiện nhiều công việc liên tiếp một cách tự động. |  |  |  |  |
| Số câu  | 1 |  |  |  |  |  |  |  | 1 |
| Số điểm  | 0,25 |  |  |  |  |  |  |  | 0,25 |
| Tỉ lệ % | 2,5% |  |  |  |  |  |  |  | 2,5% |
| Bài 2: Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình | - Biết ngôn ngữ lập trình có tập hợp các từ khóa dành riêng cho mục đích sử dụng nhất định. | - Hiểu được đặt tên phải tuân thủ các quy tắc của ngôn ngữ lập trình. Tên không được trùng với các từ khóa. |  |  |  |
| Số câu  | 1 |  | 3 |  |  |  |  |  | 4 |
| Số điểm  | 0,25 |  | 0,75 |  |  |  |  |  | 1 |
| Tỉ lệ % | 2,5% |  | 7,5% |  |  |  |  |  | 10% |
| Bài 3: Chương trình máy tính và dữ liệu | - Biết khái niệm kiểu dữ liệu.- Biết phạm vi kiểu dữ liệu trong ngôn ngữ lập trình | Hiểu ý nghĩa của phép toán Div và Mod | Vận dụng được các phép toán với kiểu dữ liệu số. | Vận dụng được các phép toán với kiểu dữ liệu số. |  |
| Số câu  | 2 |  |  | 1 | 2 |  |  | 1 | 6 |
| Số điểm  | 0,5 |  |  | 2 | 0,5 |  |  | 2 | 5 |
| Tỉ lệ % | 5% |  |  | 20% | 5% |  |  | 20% | 50% |
| Bài 4: Sử dụng biến trong chương trình | Biết từ khóa khai báo hằng | - Hiểu cách khai báo, sử dụng biến |  | - Biết áp dụng câu lệnh gán. Hoàn thành CT |  |
| Số câu  | 1 |  | 1 |  |  |  | 1 | 1 | 4 |
| Số điểm  | 0,25 |  | 0,25 |  |  |  | 0,25 | 3 | 2,0 |
| Tỉ lệ % | 2,5% |  | 2,5% |  |  |  | 2,5% | 30% | 37,5% |
| Tổng cộngTổng số điểmTỉ lệ % | 51,2512,5% | 4 11 210% 20% | 2 1 20,5 0,25 5,05% 2,5% 50% | 1510,0100% |

**A. ĐỀ KIỂM TRA**

**I. Trắc nghiệm:** (3 điểm)

***Hãy điền các chữ cái A, B, C, D ở đáp án đúng nhất của các câu hỏi vào bảng sau:***

***Câu 1***. Cấu trúc chung một chương trình Pascal gồm có:

A. 4 phần. B. 3 phần. C. 2 phần. D. 1 phần.

***Câu 2***. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal, từ khóa **CONST** dùng để

A, khai báo tên chương trình C, khai báo biến

B, khai báo hằng D, khai báo thư viện

***Câu 3***. Trong Pascal, khai báo nào sau đây là đúng?

**A.** Var tb: real; **B.** x:= integer; **C.** const x: real; **D.** Var R = 30;

***Câu 4***. Biến X có thể nhận các giá trị: ‘0’; ‘1’; ‘3’; ‘5’; ‘7’; ‘9’. Khai báo biến nào sau đây là đúng?

A, Var X: Integer; B, Var X: Real; C, Var X: Byte; D, Var X: Char;

***Câu 5***. Trong các tên sau đây, tên nào là hợp lệ trong ngôn ngữ Pascal?

A. tamgiac B. program C. 8a~ D. bai tap

***Câu 6***. Những tên có ý nghĩa được xác định từ trước và không được phép sử dụng cho mục đích khác được gọi là gì?

A, Tên có sẵn; B, Tên riêng; C, Từ khóa; D, Biến;

***Câu 7***. Phạm vi dữ liệu kiểu số nguyên từ:

A, - 32767 đến 32768 C, - 32768 đến 32768

B, - 32767 đến 32767 D, - 32768 đến 32767

***Câu 8.***  Để chạy một chương trình Pascal ta nhấn tổ hợp phím:

A. Alt + F5 B. Ctrl + F9 C. Alt + F9 D. Ctrl + F5

***Câu 9***. Kiểu dữ liệu kí tự trong ngôn ngữ Pascal có tên là:

A, Integer; B, Real; C, Char; D, String;

***Câu 10***. Kiểu dữ liệu xâu kí tự trong ngôn ngữ Pascal có tên là:

A, Integer; B, Real; C, Char; D, String;

***Câu 11***. Biểu thức toán học được viết trong ngôn ngữ lập trình Pascal là:

A, a/a+1; B, a/(a+1); C, (a/a+1); D, a : (a+1);

***Câu 12***. Biểu thức b/(a\*a+c) trong Pascal được chuyển sang biểu thức toán học như thế nào?

A. ; B.  C. ; D. ;

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Câu** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** |
| **Đáp án** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**II. Tự luận. (7 điểm)**

**Câu 1**. Hãy điền kết quả của các biểu thức sau vào cột kết quả?

|  |  |
| --- | --- |
| **Biểu thức** | **Kết quả** |
| (43 **Div** 5)\*(43 **Mod** 5) | ………. |
| 18 **Div** 5 > 18 **Mod** 5 | ………. |

**Câu 2**. Viết các biểu thức toán học sau đây thành biểu thức trong ngôn ngữ Pascal:

a, 5x2 - 6x + 1 b, (2xy + 1)(2xy - 1)

c,  d, 

**Câu 3**. Trong ngôn ngữ lập trình Pascal giả sử ở phần thân chương trình có 2 phép gán như sau:

**m:=200;**

**q:= 3.1417853;**

a, Em hãy viết lệnh khai báo biến cho 2 biến nói trên?

b, Viết lệnh thông báo giá trị của 2 biến **m, q** ra màn hình?

**B. ĐÁP ÁN – THANG ĐIỂM**

|  |  |
| --- | --- |
| **Đáp án** | **Thang điểm** |
| **I. Trắc nghiệm**:Câu 1. C Câu 5. A Câu 9. CCâu 2. B Câu 6. C Câu 10. DCâu 3. A Câu 7. D Câu 11. BCâu 4. D Câu 8. B Câu 12. A | ***3 điểm****Mỗi câu 0.25đ* |
| 1. **Tự luận:**

**Câu 1.** Điền kết quả của các biểu thức sau vào cột kết quả:

|  |  |
| --- | --- |
| **Biểu thức** | **Kết quả** |
| (43 **Div** 5)\*(43 **Mod** 5) | 24 |
| 18 **Div** 5 > 18 **Mod** 5 | True |

**Câu 2**. Viết các biểu thức toán học thành biểu thức trong ngôn ngữ Pascal:a, 5\*x\*x - 6\*x + 1b, (2\*x\*y+1)\*(2\*x\*y – 1)c, (x – 1)/ (x + 1)d, a/(a + 1) + (a – 1)\*(a – 1)/ (a + 2)**Câu 3**. a, Var m : byte; q: real;b,Writeln(‘Gia tri cua m = ’, m);Writeln(‘Gia tri cua q = ’, q: 5: 2); | **7 điểm****2 điểm**1 điểm1 điểm**2 điểm**0.5 điểm0.5 điểm0.5 điểm0.5 điểm**3 điểm**0.5 điểm0.5 điểm1 điểm1 điểm |