**CÂU HỎI TRẮC NGHIỆM TIN 6 - SÁCH CÁNH DIỀU**

**CHỦ ĐỀ F: GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ VỚI SỰ TRỢ GIÚP CỦA MÁY TÍNH**

**Bài 1. Khái niệm thuật toán**

Câu 1. Điền vào chổ trống từ thích hợp để hoàn thành câu sau: “ …………. là một vấn đề cần giải quyết được phát biểu chặt chẽ và nêu rõ ràng đầu vào là gì, đầu ra là gì”.

A. Bài toán.

B. Thuật toán.

C. Tính toán.

D. Phép toán.

Đáp án: A

Câu 2. Điền vào chổ trống từ thích hợp để hoàn thành câu sau: “ …………. là một quy trình chặt chẽ gồm một số bước, có chỉ rõ trình tự thực hiện để giải một bài toán”.

A. Bài toán.

B. Thuật toán.

C. Tính toán.

D. Phép toán.

Đáp án: B

Câu 3. Trong các câu sau, câu nào đúng?

A. Thuật toán là một vấn đề phải giải quyết bằng tính toán.

B. Thuật toán là một nhiệm vụ cần hoàn thành, đã xác định rõ ràng đầu vào và đầu ra.

C. Thuật toán là cách để tính toán nhanh.

D. Thuật toán là một quy trình chặt chẽ gồm một số bước, có chỉ rõ trình tự thực hiện để hoàn thành một nhiệm vụ, giải quyết một vấn đề nào đó.

Đáp án: D

Câu 4. Việc tìm cách sử dụng máy tính, thiết bị số để giải quyết một số bài toán thường gặp, gọi là:

A. Xã hội hoá.

B. Công nghệ hoá.

C. Tin học hoá.

D. Thiết bị hoá.

Đáp án: C

Câu 5. Sắp xếp các bước cần thực hiện để lên kế hoạch cụ thể hoàn thành một nhiệm vụ hay giải quyết một vấn đề nào đó:

1. Chia bài toán làm nhiều phần; nêu việc phải làm để giải quyết mỗi phần.
2. Xác định nó như một bài toán.
3. Sắp xếp lại trình tự các việc phải làm cho hợp lí.

A. 1-2-3.

B. 2-1-3.

C. 1-3-2.

D. 2-3-1.

Đáp án: B

**Bài 2. Mô tả thuật toán. Cấu trúc tuần tự trong thuật toán.**

Câu 1. Trong các câu sau, câu nào đúng?

A. Chương trình máy tính là các công thức tính toán mà máy tính có thể làm.

B. Một chương trình máy tính là bản mô tả một thuật toán viết bằng tiếng Anh.

C. Một chương trình máy tính là bản mô tả một thuật toán cho máy tính hiểu và làm được.

D. Thuật toán có cấu trúc tuần tự nếu khi mô tả ta đánh số mỗi dòng.

Đáp án: C

Câu 2. Để viết chương trình máy tính, người ta sử dụng:

A. Ngôn ngữ tự nhiên.

B. Ngôn ngữ máy.

C. Ngôn ngữ lập trình.

D. Ngôn ngữ khác.

Đáp án: C

Câu 3. Chương trình máy tính là:

A. các công thức tính toán mà máy tính có thể làm.

B. bản mô tả một thuật toán viết bằng tiếng Anh.

C. một bản mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ lập trình.

D. một bản mô tả thuật toán bằng ngôn ngữ máy.

Đáp án: C

Câu 4. Để máy tính có thể hiểu được, bản mô tả phải được viết bằng:

A. Ngôn ngữ tự nhiên.

B. Ngôn ngữ máy.

C. Ngôn ngữ lập trình.

D. Ngôn ngữ tuỳ ý.

Đáp án: C

Câu 5. Khi các bước được thực hiện theo đúng trình tự liệt kê trong mô tả thuật toán thì ta có:

A. Cấu trúc tuần tự.

B. Cấu trúc liệt kê.

C. Cấu trúc rẽ nhánh.

D. Cấu trúc cụ thể.

Đáp án: A

**Bài 3. Cấu trúc rẽ nhánh trong thuật toán**

Câu 1. Khi phải dựa trên điều kiện cụ thể nào đó để xác định bước thực hiện tiếp theo trong quá trình thực hiện thuật toán thì ta cần:

A. Cấu trúc tuần tự.

B. Cấu trúc liệt kê.

C. Cấu trúc rẽ nhánh.

D. Cấu trúc cụ thể.

Đáp án: C

Câu 2. Trong các phát biểu sau về thuật toán, phát biểu nào đúng?

A. Dùng cấu trúc rẽ nhánh nếu có quá nhiều việc cần làm.

B. Dùng cấu trúc rẽ nhánh khi có các trường hợp khác nhau cần xem xét, trường hợp khác nhau thì thực hiện việc khác nhau.

C. Để thực hiện cấu trúc rẽ nhánh cần dùng mẫu “Nếu … Trái lại: ... ”.

D. Cấu trúc rẽ nhánh không cần kết thúc với dấu hiệu “Hết nhánh”.

Đáp án: C

Câu 3. Trong các phát biểu sau về biểu thức điều kiện ở cấu trúc rẽ nhánh, phát biểu nào sai?

A. Phải là một biểu thức so sánh giá trị bằng.

B. Có thể là một biểu thức so sánh giá trị lớn hơn.

C. Có thể là một biểu thức so sánh giá trị nhỏ hơn.

D. Khi kiểm tra phải cho kết quả là “Đúng” hoặc “Sai”.

Đáp án: A

Câu 4. Trong các phép so sánh sau, phép so sánh nào cho kết quả là Sai?

A. 3+4 > 5

B. 4-3 > 0

C. 3+2 > 5

D. 3-2 > 0

Đáp án: C

Câu 5. Sơ đồ sau thể hiện cấu trúc nào?

 

A. Cấu trúc tuần tự.

B. Cấu trúc liệt kê.

C. Cấu trúc rẽ nhánh.

D. Cấu trúc cụ thể.

Đáp án: C

**Bài 4. Cấu trúc lặp trong thuật toán**

Câu 1. Khi có một hay nhiều thao tác được thực hiện lặp lại một số lần liên tiếp trong quá trình thực hiện thuật toán thì cần dùng:

A. Cấu trúc tuần tự.

B. Cấu trúc liệt kê.

C. Cấu trúc rẽ nhánh.

D. Cấu trúc lặp.

Đáp án: D

Câu 2. Để thể hiện cấu trúc lặp khi biết trước số lần lặp ta cần dùng một biến để đếm số lần lặp, gọi là:

A. Biến số.

B. Biến đếm.

C. Biến cộng.

D. Biến tăng.

Đáp án: B

Câu 3. Đại lượng được đặt tên, dùng để lưu trữ giá trị và giá trị có thề thay đổi trong quá trình thực hiện thuật toán, chương trình, gọi là:

A. Biến.

B. Hằng.

C. Từ khoá.

D. Tên.

Đáp án: A

Câu 4. Trong các câu sau, câu nào Sai?

A. Đầu vào của bài toán có nhiều chổ giống nhau sẽ yêu cầu thuật toán có cấu trúc lặp.

B. Có cấu trúc lặp trong thuật toán khi mô tả thuật toán thấy có một loạt thao tác kế tiếp nhau được lặp lại.

C. Trong mẫu cấu trúc lặp “Lặp khi <điều kiện lặp> được thoả mãn …”, thao tác lặp được thực hiện ít nhất một lần.

D. Cấu trúc lặp luôn kết thúc với dấu hiệu “Hết lặp”.

Đáp án: A

Câu 5. Để thể hiện cấu trúc lặp khi không biết trước số lần lặp cần làm, cần xác định điều kiện thực hiện các thao tác trong vòng lặp, hay còn gọi là:

A. Điều kiện.

B. Điều kiện cho trước.

C. Điều kiện lặp.

D. Điều kiện cụ thể.

Đáp án: C

**Tài liệu được chia sẻ bởi Website VnTeach.Com**

**https://www.vnteach.com**

**Một sản phẩm của cộng đồng facebook Thư Viện VnTeach.Com**

**https://www.facebook.com/groups/vnteach/**

**https://www.facebook.com/groups/thuvienvnteach/**