

**PHÒNG GD-ĐT TX HƯƠNG TRÀ
TRƯỜNG THCS ĐẶNG VINH**

**ĐỀ KIỂM TRA 1 TIẾT HỌC KÌ I
MÔN: TIN HỌC 8**

Năm học: 2014 - 2015

Thời gian: 45 phút (không kể giao đề)

Họ và tên:.....

Lớp:.....

<u>Điểm</u>	<u>Lời phê của giáo viên:</u>
-------------	-------------------------------

Đề bài:

Câu 1: Hãy viết các biểu thức toán học dưới đây bằng các kí hiệu trong Pascal (1 điểm)

A. $\frac{1}{x} - \frac{a(b-2)}{2+a}$

B. $4(15+20)$

Câu 2: Chuyển các biểu thức được viết trong Pascal sau đây thành các biểu thức toán (1 điểm)

A. $(a+b)*(a+b) - x/y$

B. $b/(a*a + c)$

Câu 3: Viết cú pháp khai báo biến, khai báo hằng? (1 điểm)

Câu 4: Ngôn ngữ lập trình là gì? (1 điểm)

Câu 5: Cho biết các từ khóa sau dùng để làm gì? (1 điểm)

A. Program

B. Uses

Câu 6: Chỉ ra lỗi sai và sửa lại cho đúng chương trình như sau (2 điểm)

```

program tinhtb
uses crt;
var
    x, y : integer;
    tb = real;
begin
    clrscr;
    write('Nhap gai tri cho x = '); readln(x)
    write('Nhap gia tri cho y = '); readln(y);
    tb = (x+y)/2;
    writeln(' Trung binh cua hai so la:',tb);
    readln
end.
```

Câu 7: Viết chương trình tính diện tích hình tam giác với độ dài một cạnh a và chiều cao tương ứng là h (a và h là các số tự nhiên được nhập từ bàn phím). Thông báo kết quả ra màn hình. (3 điểm)

MA TRẬN ĐỀ

Chủ đề	Mức độ	Nhận biết		Thông hiểu		Vận dụng		Tổng số
		TN	TL	TN	TL	TN	TL	
- Máy tính và chương trình máy tính.			4 1					1 1
- Làm quen với chương trình và ngôn ngữ lập trình.			5 1					1 1
- Chương trình máy tính và dữ liệu.							1, 2 2	2 2
- Sử dụng biến trong chương trình.			3 1		6 2		7 3	3 6
Tổng số			3 3		1 2		3 5	7 10

ĐÁP ÁN

Câu 1: Chuyển sang Pascal

A. $1/x - a*(b-2)/(2+a)$

B. $4*(15+20)$

Câu 2: Chuyển sang biểu thức toán học

A, $(a + b)^2 - \frac{x}{y}$

B, $\left| \frac{b}{a^2 + c} \right|$

Câu 3: Cú pháp khai báo biến: **Var** tên biến: kiểu dữ liệu của biến;

Cú pháp khai báo hằng: **Const** tên hằng = giá trị của hằng;

Câu 4: Ngôn ngữ lập trình là ngôn ngữ dùng để viết các chương trình máy tính.

Câu 5: Các từ khóa sau dùng để

A. Program : từ khóa dùng để khai báo tên chương trình.

B. Uses : từ khóa dùng để khai báo các thư viện.

Câu 6: Chỉ ra lỗi sai và sửa lại cho đúng chương trình như sau (2 điểm)

program tinhtb

sửa: program tinhtb;

uses crt;

var

x, y : integer;

tb = real;

sửa: tb:real;

begin

clrscr;

write('Nhập giá trị cho x = '); readln(x)

sửa: readln(x);

```
write('Nhap gia tri cho y = '); readln(y);  
tb = (x+y)/2;                          sửa: tb:=(x+y)/2;  
writeln(' Trung binh cua hai so la:',tb);  
readln  
end.
```

Câu 7: Viết chương trình tính diện tích hình tam giác với độ dài một cạnh a và chiều cao tương ứng là h (a và h là các số tự nhiên được nhập từ bàn phím). Thông báo kết quả ra màn hình. (3 điểm)

Chương trình

```
program dientichtamgiac;  
uses crt;  
var a,h,s:real;  
begin  
  clrscr;  
  write('Nhap do dai mot canh a = '); readln(a);  
  write('Nhap do dai chieu cao h = '); readln(h);  
  s:= a*h/2;  
  writeln(' Dien tich hinh tam giac la:',s:0:2);  
  readln  
end.
```