

TRẮC NGHIỆM TIN HỌC 11 BÀI 19: THƯ VIỆN CHƯƠNG TRÌNH CON CHUẨN

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. Clschr;

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 TRẮC NGHIỆM TIN HỌC 11 BÀI 19: THƯ VIỆN CHƯƠNG TRÌNH CON CHUẨN

Câu	Đáp án	Câu	Đáp án
Câu 1	A	Câu 6	A
Câu 2	A	Câu 7	A
Câu 3	A	Câu 8	A
Câu 4	A	Câu 9	B
Câu 5	A	Câu 10	A