

MÔ TẢ CHI TIẾT MA TRẬN KIỂM TRA CUỐI KÌ 1 TIN 11

A. TRẮC NGHIỆM

CÂU	MỨC ĐỘ	KIẾN THỨC	MÔ TẢ
1	NHẬN BIẾT	CẤU TRÚC CHƯƠNG TRÌNH	Nhận biết được các thành phần của 1 chương trình
2			Nhận biết được câu lệnh khai báo các thư viện
3			Nhận biết được câu lệnh khai báo hằng
4			Nhận biết được câu lệnh khai báo biến
5		MỘT SỐ KIỂU DỮ LIỆU CHUẨN	Biết tên các kiểu dữ liệu trong C++
6			Lựa chọn đúng kiểu dữ liệu phù hợp cho biến
7			Lựa chọn đúng kiểu dữ liệu phù hợp cho biến
8		PHÉP TOÁN, BIỂU THỨC, CÂU LỆNH GÁN	Biết cách biểu diễn 1 biểu thức trong C++
9			Nhận biết được câu lệnh gán trong C++
10			Xác định giá trị của 1 biểu thức số học
11		CÁC THỦ TỤC CHUẨN VÀO RA ĐƠN GIẢN	Biết cách nhập giá trị cho biến từ bàn phím
12			Biết cách đưa ra màn hình giá trị của biến và dãy kí tự
13			Xác định được kết quả thực hiện 1 câu lệnh nhập hoặc xuất dữ liệu
14			CẤU TRÚC RỄ NHÁNH
15		Xác định kết quả sau khi thực hiện 1 câu lệnh rẽ nhánh	
16		CẤU TRÚC LẶP	Nhận biết được cấu trúc câu lệnh for
17			Xác định kết quả sau khi thực hiện 1 câu lệnh lặp for
18		KIỂU MẢNG	Biết khai báo mảng 1 chiều
19			Xác định được giá trị phần tử của mảng (tham chiếu đến 1 phần tử của mảng)
20		KIỂU XÂU	Biết cách khai báo kiểu xâu
21			Xác định kết quả sau khi thực hiện 1 câu lệnh xử lí xâu

B. TỰ LUẬN

Câu 1: Viết đoạn chương trình sử dụng mảng 1 chiều: *Viết ra, đếm, tính tổng các phần tử có tính chất nào đó. Tìm giá trị lớn nhất, giá trị nhỏ nhất, vị trí các phần tử này, số lượng các phần tử có giá trị lớn nhất, nhỏ nhất...* (2 điểm)

Câu 2: Viết đoạn chương trình sử dụng xâu kí tự: *Viết ra, đếm các kí tự thỏa mãn tính chất. Biến đổi xâu (thay thế kí tự bởi kí tự khác, chèn, xóa, lấy ra một số kí tự liên tiếp...* (1 điểm)