

III - GỢI Ý VỀ ÔN TẬP, KIỂM TRA VÀ ĐÁNH GIÁ

Trong tiết 3, có thể kết hợp chữa bài tập với kiểm tra đánh giá bằng bài trắc nghiệm (15 phút cuối tiết) với nội dung tương tự phần câu hỏi và bài tập cuối chương. Các hình thức ra câu hỏi trắc nghiệm có thể là:

- Chọn một trong nhiều phương án;
- Chọn đúng sai;
- Điền chỗ trống;
- Ghép cặp phương án,...

Dưới đây là một số câu gợi ý cho đề kiểm tra:

1. Chương trình viết bằng hợp ngữ không có đặc điểm nào trong các đặc điểm sau?
 - (A) Ngắn gọn hơn so với chương trình được viết bằng ngôn ngữ bậc cao.
 - (B) Tốc độ thực hiện nhanh hơn so với chương trình được viết bằng ngôn ngữ bậc cao;
 - (C) Diễn đạt gần với ngôn ngữ tự nhiên;
 - (D) Sử dụng trọn vẹn các khả năng của máy tính.
2. Chương trình viết bằng ngôn ngữ bậc cao không có đặc điểm nào trong các đặc điểm sau?
 - (A) Không phụ thuộc vào loại máy, chương trình có thể thực hiện trên nhiều loại máy;
 - (B) Ngắn gọn, dễ hiểu, dễ hiệu chỉnh và nâng cấp;
 - (C) Kiểu dữ liệu và cách tổ chức dữ liệu đa dạng, thuận tiện cho mô tả thuật toán;
 - (D) Máy tính có thể hiểu và thực hiện trực tiếp chương trình này.

3. Chương trình dịch không có khả năng nào trong các khả năng sau?
 - (A) Phát hiện được lỗi ngữ nghĩa;
 - (B) Phát hiện được lỗi cú pháp;
 - (C) Thông báo lỗi cú pháp;
 - (D) Tạo được chương trình đích.
4. Nhận biết tên đúng/sai trong Pascal (giáo viên chuẩn bị một số tên).
5. Điền vào chỗ trống (...) trong câu sau: "Ba thành phần của ngôn ngữ lập trình bậc cao là: bảng chữ cái, và ngữ nghĩa".
6. Ghép mỗi câu ở cột 1 với một câu thích hợp ở cột 2 trong bảng sau:

Cột 1	Cột 2
(1) Biên dịch	(A) là các đại lượng có giá trị không đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
(2) Thông dịch	(B) dịch và thực hiện từng câu lệnh, nếu còn câu lệnh tiếp theo thì quá trình này còn tiếp tục.
(3) Chương trình viết trên ngôn ngữ lập trình bậc cao	(C) là những đại lượng được đặt tên, dùng để lưu trữ giá trị và giá trị có thể được thay đổi trong quá trình thực hiện chương trình.
(4) Biến	(D) dịch toàn bộ chương trình nguồn thành một chương trình đích có thể thực hiện trên máy và có thể lưu trữ để sử dụng lại khi cần thiết.
(5) Hằng	(E) phải được chuyển đổi thành chương trình trên ngôn ngữ máy mới có thể thực hiện được.