

# ĐỀ KIỂM TRA: CÂU LỆNH LẶP WHILE (TIN HỌC 10)

Thời gian: **Không giới hạn** | Số câu: **20**

Họ và tên thí sinh: \_\_\_\_\_  
Lớp / Đơn vị: \_\_\_\_\_

Số báo danh: \_\_\_\_\_  
Ngày thi: \_\_\_\_\_

**1.** Cấu trúc lặp while trong Python được sử dụng khi nào?

- A.** Biết trước số lần lặp cụ thể. **B.** Số lần lặp không biết trước, phụ thuộc vào điều kiện.  
**C.** Chỉ khi lặp với số lần vô hạn. **D.** Khi cần duyệt qua một dãy giá trị range().

**2.** Cú pháp của lệnh lặp while nào sau đây là đúng?

- A.** while **B.** while :  
**C.** while do **D.** while:

**3.** Lệnh while kiểm tra điều kiện vào thời điểm nào?

- A.** Sau khi thực hiện khối lệnh. **B.** Ở giữa quá trình thực hiện khối lệnh.  
**C.** Trước khi thực hiện khối lệnh ở mỗi vòng lặp. **D.** Chỉ kiểm tra một lần duy nhất khi bắt đầu chương trình.

**4.** Nếu điều kiện của lệnh while sai ngay từ đầu, khối lệnh bên trong sẽ:

- A.** Thực hiện ít nhất 1 lần. **B.** Lặp vô hạn.  
**C.** Không được thực hiện lần nào. **D.** Báo lỗi chương trình.

**5.** Ba cấu trúc lặp trình cơ bản của các ngôn ngữ lập trình bậc cao là:

- A.** Tuần tự, rẽ nhánh, lặp. **B.** Nhập dữ liệu, xử lý, xuất dữ liệu.  
**C.** Khai báo, gán giá trị, in kết quả. **D.** Biến, hằng, biểu thức.

**6.** Lệnh nào dùng để dừng và thoát ngay khỏi vòng lặp while hoặc for?

- A.** continue
- B.** exit
- C.** stop
- D.** break

**7.** Để tránh lỗi lặp vô hạn trong while, ta cần lưu ý điều gì?

- A.** Sử dụng hàm range().
- B.** Phải có lệnh cập nhật biến điều kiện bên trong khối lệnh.
- C.** Không được sử dụng lệnh if bên trong.
- D.** Đặt điều kiện luôn luôn True.

**8.** Điểm khác biệt chính giữa vòng lặp for và while là:

- A.** for là lặp với số lần biết trước, while là lặp với số lần không biết trước.
- B.** while chạy nhanh hơn for.
- C.** for không cần điều kiện dừng.
- D.** while chỉ dừng được với số thực.

**9.** Trong cấu trúc tuần tự, các câu lệnh được thực hiện như thế nào?

- A.** Chỉ thực hiện khi thỏa mãn điều kiện.
- B.** Thực hiện lặp đi lặp lại.
- C.** Thực hiện theo thứ tự từ trên xuống dưới.
- D.** Thực hiện ngẫu nhiên.

**10.** Cho đoạn mã: `k=1; while k`