

NGÂN HÀNG ĐỀ THI TRẮC NGHIỆM

MÔN HỌC: KIẾN TRÚC MÁY TÍNH

MỤC LỤC:

Nhóm	Nội dung	Trang
1	Tổ chức hệ thống máy tính, mã hoá thông tin, những cột mốc trong lĩnh vực máy tính,...	1
2	Mức logic số, hệ thống Bus trong máy tính, giao diện,...	16
3	Mức logic số, mức vi chương trình, mức máy hệ điều hành, hệ thống bộ nhớ, phân loại bộ nhớ, truy cập bộ nhớ và phân đoạn bộ nhớ.	27
4	Hệ thống hỗ trợ vào ra và các thiết bị ngoại vi	40
5	Mức logic số, bộ vi xử lý, tổ chức hệ thống máy tính, máy tính IBM/PC và các máy tính tương thích, lập trình Assembly cho máy tính IBM.	53

Nhóm 1:

- 100 câu hỏi
- Trắc nghiệm kiến thức về: Tổ chức hệ thống máy tính, mã hoá thông tin, những cột mốc trong lĩnh vực máy tính,...



A. Phần cứng của máy tính bao gồm các đối tượng vật lý như: bản mạch chính, bộ nhớ RAM, ROM, đĩa cứng, màn hình *

B. Phần cứng của máy tính bao gồm các đối tượng như: bản mạch chính, bộ nhớ RAM, bộ nhớ ROM, đĩa cứng, màn hình và chương trình được cài đặt trong ROM

C. Phần cứng của máy tính là chương trình được cài đặt trong bộ nhớ ROM

D. Phần cứng của máy tính chính là bộ xử lý trung tâm

Câu 5. Các thành phần cơ bản của một máy tính gồm:

A. Bộ nhớ trong, CPU và khối phối ghép vào ra

B. Bộ nhớ trong, CPU và thiết bị ngoại vi

C. Bộ nhớ trong, CPU, khối phối ghép vào ra và thiết bị ngoại vi

D. Bộ nhớ trong, CPU, bộ nhớ ngoài, bộ phối ghép vào ra và thiết bị ngoại vi *

Câu 6. Phần dẻo (Firmware) trong máy tính là gì?

A. Phần mềm được đặt vào bên trong các mạch điện tử trong quá trình sản xuất *

B. Hệ điều hành

C. Các Driver cho các thiết bị phần cứng và các mạch hỗ trợ phối ghép vào ra cho máy tính

D. Phần mềm hệ thống

Câu 7. Một ví dụ về phần dẻo (Firmware) trong máy tính là:

A. Hệ điều hành MS DOS

B. Chương trình điều khiển trong ROM BIOS *

C. Chương trình Driver cho Card màn hình của máy tính

D. Phần mềm ứng dụng của người dùng

Câu 8. Việc trao đổi dữ liệu giữa thiết bị ngoại vi và máy tính được thực hiện qua:

A. Một thanh ghi điều khiển

B. Một cổng *

C. Thanh ghi AX

D. Thanh ghi cờ

Câu 9. Phần mềm của máy tính là:

A. Các bộ điều phối thiết bị giúp cho việc ghép nối và ra được thực hiện một cách linh hoạt.

B. Cơ cấu trao đổi dữ liệu giữa các thiết bị phần cứng trong máy tính

C. Chương trình được cài đặt trong bộ nhớ ROM *

D. Bộ vi xử lý và các vi mạch hỗ trợ cho nó

Câu 10. Trong các bộ phận sau, bộ phận nào không thuộc bộ xử lý trung tâm:

- A. Đơn vị phối ghép vào ra *
- B. Khối số học và logic
- C. Tập các thanh ghi đa năng
- D. Khối điều khiển

Câu 11. Trong các bộ phận sau, bộ phận nào không thuộc bộ xử lý trung tâm:

- A. Bộ nhớ trong *
- B. Khối số học và logic
- C. Tập các thanh ghi đa năng
- D. Khối điều khiển để thi hành lệnh một cách tuần tự và tác động lên các mạch chức năng nhằm thi hành lệnh.

Câu 12. Trong các bộ phận sau, bộ phận nào thuộc bộ xử lý trung tâm:

- A. Bộ nhớ trong
- B. Đơn vị phối ghép vào ra
- C. Tập các thanh ghi đa năng *
- D. Khối điều khiển Bus hệ thống

Câu 13. Tại sao bộ nhớ trong của máy tính được gọi là bộ nhớ truy cập ngẫu nhiên?

- A. Giá trị các ô nhớ là ngẫu nhiên
- B. Thời gian truy cập vào một ô nhớ bất kỳ là như nhau *
- C. Bộ nhớ gồm các module có thứ tự sắp xếp ngẫu nhiên
- D. Thời gian truy cập vào một ô nhớ bất kỳ là ngẫu nhiên

Câu 14. Tốc độ đồng hồ hệ thống được đo bằng đơn vị gì?

- A. Bit/s
- B. Baud
- C. Byte
- D. Hz *

Câu 15. Người ta đánh giá sự phát triển của máy tính điện tử số qua các giai đoạn dựa vào tiêu chí nào trong các tiêu chí sau đây?

- A. Tốc độ tính toán của máy tính
- B. Mức độ tích hợp của các vi mạch điện tử trong máy tính
- C. Chức năng của máy tính
- D. Cả 3 tiêu chí trên *

Câu 16. Chọn một phương án đúng trong các phương án sau:

- A. Máy Turing gồm một băng ghi (tape) và một bộ xử lý trung tâm
- B. Máy Turing gồm một bộ điều khiển trạng thái hữu hạn, một băng ghi, và một đầu đọc ghi *
- C. Máy Turing gồm một bộ xử lý trung tâm và một cơ cấu lưu trữ gồm các IC nhớ

Câu 16. Máy Turing gồm một đầu đọc ghi, một bộ xử lý trung tâm, và một băng ghi

Câu 17. Một trong các nội dung của nguyên lý Von Neumann là:
A. Máy tính có thể hoạt động theo một chương trình đã được lưu trữ *
B. Máy tính có thể điều khiển mọi hoạt động bằng một chương trình duy nhất
C. Bộ nhớ máy tính không thể địa chỉ hóa được
D. Mỗi câu lệnh phải có một vùng nhớ chứa địa chỉ lệnh tiếp theo

Câu 18. Trong các phát biểu sau, phát biểu nào không thuộc nội dung của nguyên lý Von Neumann?
A. Máy tính có thể hoạt động theo một chương trình đã được lưu trữ
B. Máy tính sử dụng một bộ đếm chương trình để chỉ ra vị trí câu lệnh kế tiếp
C. Bộ nhớ của máy tính được địa chỉ hóa
D. Mỗi câu lệnh phải có một vùng nhớ chứa địa chỉ lệnh tiếp theo *

Câu 19. Trong các phát biểu sau, phát biểu nào thuộc nội dung của nguyên lý Von Neumann?
A. Máy tính sử dụng một bộ đếm chương trình để chỉ ra vị trí câu lệnh kế tiếp *
B. Máy tính có thể điều khiển mọi hoạt động bằng một chương trình duy nhất
C. Bộ nhớ máy tính không thể địa chỉ hóa được
D. Mỗi câu lệnh phải có một vùng nhớ chứa địa chỉ lệnh tiếp theo

Câu 20. Phát biểu sau đây thuộc nội dung của nguyên lý Von Neumann?
A. Các chương trình chỉ được nạp khi thực hiện
B. Máy tính có thể điều khiển mọi hoạt động bằng một chương trình duy nhất
C. Bộ nhớ máy tính không thể địa chỉ hóa được
D. Bộ nhớ của máy tính được địa chỉ hóa *

Câu 21. Theo nguyên lý Von Neumann, để thay đổi thứ tự các lệnh được thực hiện, ta chỉ cần:
A. Thay đổi nội dung thanh ghi con trỏ lệnh bằng địa chỉ lệnh cần thực hiện tiếp *
B. Thay đổi nội dung trong vùng nhớ chứa địa chỉ chương trình đang thực hiện
C. Thay đổi nội dung thanh ghi mã lệnh
D. Thay đổi nội dung thanh ghi mã dữ liệu

Câu 22. Theo nguyên lý Von Neumann, để truy cập một khối dữ liệu, ta cần:
A. Xác định địa chỉ và trạng thái của khối dữ liệu

- B. Bản thân chữ số đó
- C. Vị trí của nó
- D. Bản thân chữ số đó và vị trí của nó *

Câu 30. Trong số dấu chấm động biểu diễn dạng 32 bit trong máy tính, thành phần định trị có độ dài bao nhiêu bit?

- A. 16 bit
- B. 18 bit
- C. 20 bit
- D. 24 bit *

Câu 31. Trong số dấu chấm động biểu diễn dạng 32 bit trong máy tính, thành phần định trị có độ dài bao nhiêu bit?

- A. 1 bit *
- B. 2 bit
- C. 3 bit
- D. 5 bit

Câu 32. Trong số dấu chấm động biểu diễn dạng 32 bit trong máy tính, thành phần số mũ có độ dài bao nhiêu bit?

- A. 6 bit
- B. 7 bit *
- C. 8 bit
- D. 9 bit

Câu 33. Chữ số L trong hệ đếm La mã tương ứng với giá trị nào trong các giá trị sau đây:

- A. 50 *
- B. 100
- C. 500
- D. 1000

Câu 34. Chữ số C trong hệ đếm La mã tương ứng với giá trị thập phân nào trong các giá trị sau đây:

- A. 20
- B. 100 *
- C. 200
- D. 500

Câu 35. Chữ số D trong hệ đếm La mã tương ứng với giá trị thập phân nào trong các giá trị sau đây:

- A. 100
- B. 200
- C. 500 *
- D. 1000