**2 tự luận 6đ**

**Câu 1:** Xây dựng lớp HinhVuong để quản lý các đối tượng hình vuông trong các bài toán. Trong lớp, hãy viết một phương thức có tên tinh\_chu\_vi() để tính và trả về chu vi của hình vuông dựa trên cạnh của đối tượng.

**Câu 2:** Xây dựng lớp HocSinh để quản lý các đối tượng là học sinh trong lớp học của em. Đối tượng học sinh cần cung cấp thông tin như Họ và tên, Địa chỉ, Chiều cao, Cân nặng, và Học lực.

Lớp HocSinh được thiết lập với các hành động sau:

1. Khởi tạo để tạo đối tượng học sinh với tên, địa chỉ, chiều cao và cân nặng được cung cấp.

2. Cập nhật địa chỉ mới khi học sinh chuyển nhà.

3. Cập nhật chiều cao và cân nặng mới cho học sinh khi đến kỳ khám sức khỏe.

4. Xuất ra thông tin của học sinh

**20 trắc nghiệm 4đ**

**Bài 2**

**Câu 1:** Thuộc tính của một đối tượng là gì?

A. Biến thuộc lớp

B. Biến toàn cục

C. Biến địa phương

D. Biến liên quan đến đối tượng

**Câu 2:** Câu nào sau đây là cú pháp khai báo một lớp trong Python?

A. class MyClass:

B. class MyClass(object):

C. class MyClass(object)::

D. class MyClass(object, object):

**Câu 3:** Lớp được sử dụng để làm gì?

A. Để tạo các đối tượng

B. Để định nghĩa các đối tượng

C. Để lưu trữ dữ liệu

D. Để thực hiện các hành động

**Câu 4:** Cách thay đổi giá trị của một thuộc tính trong Python là gì?

A. my\_object.attribute\_name = value

B. my\_object.attribute\_name = value = value

C. Cả A và B

D. Không phải A và B

**Câu 5:** Từ khóa class được sử dụng để làm gì trong Python?

A. Để khai báo một lớp.

B. Để khai báo một đối tượng.

C. Để khai báo một thuộc tính.

D. Để khai báo một phương thức.

**Câu 6:** Từ khóa object được sử dụng để làm gì trong Python?

A. Để khai báo một đối tượng.

B. Để khai báo một thuộc tính.

C. Để khai báo một phương thức.

D. Không dùng để làm gì trong Python.

**Câu 7:** Thuộc tính được sử dụng để làm gì?

A. Lưu trữ dữ liệu của một đối tượng

B. Thực hiện hành vi của một đối tượng

C. Cả A và B

D. Không phải A và B

**Câu 8:** Đối tượng được sử dụng để làm gì?

A. Để lưu trữ dữ liệu

B. Để thực hiện hành vi

C. Cả A và B

D. Không phải A, B và C

**Câu 9:** Cho đoạn chương trình sau

class HocSinh:

Ten=”Hoà”

h = HocSinh(“Bình”)

Hỏi kết quả đối tượng h được tạo ra có Ten là gì?

A. Có tên “Hà”

B. Có tên “Bình”

C. Có tên “Hoà Bình”

D. Lỗi cú pháp

**Câu 10:** Cho đoạn chương trình sau:

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | class Ao: |
| 2 | KichCo = “” |
| 3 | LoaiAo = “” |
| 4 | MauSac = “” |
| 5 | Ao\_Cua\_Minh = Ao() |
| 6 | Ao\_Cua\_Minh.KichCo = 30 |
| 7 | Ao\_Cua\_Minh.LoaiAo = “Áo thun” |
| 8 | Ao\_Cua\_Minh.MauSac = “Den” |

Chương trình trên tồn tại lỗi ở dòng thứ mấy?

A. Dòng 3

B. Dòng 6

C. Dòng 7

D. Chương trình không tồn tại lỗi

**Bài 3**

**Câu 11:** Chọn đáp án đúng nhất: Phương thức là gì trong lập trình hướng đối tượng?

A. Hàm có giá trị trả về

B. Hàm toàn cục

C. Hàm địa phương

D. Hàm liên quan đến đối tượng

**Câu 12:** Để định nghĩa một phương thức trong một lớp, ta sử dụng từ khóa nào?

A. method

B. def

C. class

D. object

**Câu 13:** Trong Python, để truy cập thuộc tính hoặc phương thức của một đối tượng, ta sử dụng cú pháp nào?

A. Tên đối tượng + dấu chấm + tên thuộc tính/phương thức

B. Tên thuộc tính/phương thức + dấu chấm + tên đối tượng

C. Tên đối tượng + dấu chấm + tên thuộc tính/phương thức + dấu chấm

D. Tên thuộc tính/phương thức + tên đối tượng

**Câu 14:** Một đối tượng Lucky thuộc lớp Dog có các thông tin sau:

* Ten: Lucky
* Tuoi: 4
* CanNang: 7
* MauSac: Vang

Vậy, các thông tin về Ten, Tuoi, CanNang, MauSac là các \_\_\_ của đối tượng Lucky

A. Phương thức

B. Thuộc tính

C. Lớp

D. Biến

**Câu 15:** Trong OOP, phương thức khởi tạo (constructor) của một lớp có tên gọi là gì?

A. \_\_init\_\_()

B. \_\_str\_\_()

C. \_\_len\_\_()

D. \_\_add\_\_()

**Câu 16:** Từ khóa "self" trong Python được sử dụng để làm gì?

A. Gán giá trị cho một thuộc tính.

B. Tham chiếu tới một đối tượng hiện tại.

C. Khai báo một phương thức.

D. Tạo ra một đối tượng mới.

**Câu 17:** Chọn đáp án đúng nhất: Cách gọi phương thức của một đối tượng trong Python là gì?

A. my\_object.method\_name()

B. my\_object.method\_name(arg1, arg2, ...)

C. my\_object.method\_name(arg1, arg2, ..., arg3)

D. Cả A, B và D đều đúng

**Câu 18:** Ta có lớp DienThoai được thiết lập như sau:

class DienThoai:

ThuongHieu = “”

TenMay = “”

MauSac = “”

Để thêm một phương thức khởi tạo giá trị tuỳ chọn cho các thuộc tính ngay khi đối tượng vừa được tạo, phương thức nào sau đây giải quyết được điều này?

A.

def \_\_init\_\_(self, TH, TM, MS):

ThuongHieu = TH

TenMay = TM

MauSac = MS

B.

def \_\_init\_\_(self):

ThuongHieu = “Apple”

TenMay = “iPhone 14 Pro Max”

MauSac = “Tím”

C.

def \_\_init\_\_(self, TH, TM, MS):

self.ThuongHieu = TH

self.TenMay = TM

self.MauSac = MS

D.

def \_\_init\_\_(TH, TM, MS):

self.ThuongHieu = TH

self.TenMay = TM

self.MauSac = MS

**Câu 19:** Ta có lớp DienThoai được thiết lập như sau:

class DienThoai:

ThuongHieu = “”

TenMay = “”

MauSac = “”

Để thêm một phương thức SonMau để thay đổi màu sắc của lớp, phương thức nào sau đây giải quyết được điều này?

A.

def SonMau:

MauSac = “Đỏ”

B.

def SonMau (self, “Đỏ”):

MauSac = “Đỏ”

C.

def SonMau(self, MauSon):

self.MauSac = MauSon

D.

def SonMau(self):

self.MauSac = autocolor

**Câu 20:** Cho một lớp HinhChuNhat gồm những thuộc tính cơ bản và phương thức cơ bản, trong đó có một phương thức tính và trả về một giá trị là chu vi của đối tượng hình chữ nhật. Phương thức tính chu vi nào sau đây giải quyết được điều này?

A.

def tinh\_chu\_vi(self, chieu\_dai, chieu\_rong):

return 2 \* (chieu\_dai + chieu\_rong)

B.

def chu\_vi(self, chieu\_dai, chieu\_rong):

return 2 \* (chieu\_dai + chieu\_rong)

C.

def tinh\_chu\_vi(self):

return 2 \* (self.chieu\_dai + self.chieu\_rong)

D.

def chu\_vi(self):

return 2 \* (self.chieu\_dai + self.chieu\_rong)