**Những câu hỏi phỏng vấn DTL & FSU1.BU1**

<Vũ>

1. Giới thiệu bản thân bằng tiếng việt
2. Phân biệt Store procedure với function

|  |  |
| --- | --- |
| Funtion | Store procedure |
| Phải trả về giá trị | Không bắt buộc |
| Chỉ có input parameter | Có cả input và output parameter |
| Không thực hiện đc I/D/U | Có thể I/D/U |
| Có thể nhúng vào các câu SELECT | Không được |
| Không thể viết transaction bên trong | Có thể. |

1. 4 tính chất lập trình hướng đối tượng

* Đóng gói: Che giấu thông tin với bên ngoài, không cho phép thao tác trực tiếp. Tính đóng gói thể hiện qua các access modifier.
* Kế thừa: Các lớp con có thể kế thừa lại các thuộc tính, pt của lớp cha.
* Trừu tượng: ẩn đi các thành phần không cần thiết, mà chỉ thể hiện ra các thành phần cần thiết.
* Đa hình: Một phương thức có thể có các hành vi khác nhau tùy thuộc vào kiểu của object.

1. Em biết những thuật toán sắp xếp, tìm kiếm nào
2. Nói cho anh về 1 thuật toán sắp xếp mà e thong thạo nhất
3. Trong Mock project thì em làm về gì, những chức năng gì ? Ai phân công công việc

Là 1 cổng thông tin điện tử của Malaysia, cho phép ng dung khảo sát, tải mẫu đơn, xem thông tin, khiếu nại…

1. Em có biết Angular JS không?
2. Em có biết Type Script không
3. Phân biệt Abtract và Interface

|  |  |
| --- | --- |
| Abstract | Interface |
| Là lớp trừu tượng chưa đầy đủ. Có các abstract method, non-abstract. | Chỉ chứa các member abstract. |
| Đơn kế thừa | Hỗ trợ đa kế thừa |
| Nhanh hơn interface |  |
| Khi thêm 1 tính năng, k bắt buộc phải implement. | Khi thêm 1 tính năng, bắt buộc phải implement. |
| Có access modifier | K có, mặc định là public |
| Có constructor | K có |
| Cần dùng từ khóa override | K cần |

1. Cơ chế hoạt động của Ajax

Gửi các XMLHttpRequest tới server 1 cách không đồng bộ, cho phép load lại chỉ 1 phần của trang web.

1. Em dung Ajax trong Mock project để làm gì
2. Trong Mock, e có dung design pattern nào không ?
3. Em thích làm ở Hòa lạc hay Cầu Giấy
4. Em muốn mức offer lương bao nhiêu?

50.000$.

1. So sánh String và String Builder

* String: không thể thay đổi được giá trị. Khi thao tác với string sẽ tạo 1 vùng nhớ mới.
* StringBuilder: có thể thay đổi value. Khi thao tác, sẽ không tạo vùng nhớ mới, vẫn thao tác trên vùng nhớ đc cấp phát ban đầu.

1. Cách hoạt động của Trigger

Tự động được thực thi khi có các thao tác thay đổi dữ liệu hay cấu trúc dữ liệu.

* Phân biệt after và instead of trigger:

After trigger được thực hiện sau khi dữ liệu đã đc thay đổi. Instead of trigger thực hiện trước khi dữ liệu đc thay đổi.

<Tải>

1. Lập trình hướng đối tượng là gì
2. Kể các tính chất của OOP.
3. Phạm vi truy cập của access modifier

* Public: Ở bất kì đâu.
* Private: Chỉ trong class đó.
* Internal: Trong cùng assembly.
* Protected: Trong nó và các lớp dẫn xuất.

1. Lấy ví dụ về Overload và override
2. Đã áp dụng design pattern trong các project em đã làm chưa
3. Mô hình 3 lớp là gì

Gồm 3 lớp là DAL, BLL, UI.

DAL thao tác với database.

BLL xử lý các thao tác nghiệp vụ.

UI hiển thị giao diện người dùng.

1. Em thích làm backend hay frontend hơn
2. Giới thiệu về các project em đã làm ở trường, thực tập và fresher
3. Mock project em làm về những cái gì
4. Bên anh đang có mấy dự án về VB, em có làm được không?

CHÁU CHỊU! (Tùng said)

<Trung>

1. Mock em làm gì có những chức năng nào?
2. Phân biệt StringBuilder String và String Buffer?
3. Em có dùng trigger không em dùng trigger khi nào?
4. So sánh Function với Store procedure?
5. Đồ án ở trường em làm gì? Có những chức năng gì? Giỏ hàng tự code hay có dùng thư viện nào không?
6. Trình bày 4 tính chất cơ bản của lập trình hướng đối tượng?
7. Hỏi về muốn làm về Web hay Win dow Form, đơn vị đang cần người làm về VB có đồng ý làm không?