**BỘ CÂU HỎI PHỎNG VẤN MODULE 1**

**BOOTCAMP PREPARATION 2.0**

|  |  |
| --- | --- |
| **STT** | **Câu hỏi** |
| 1 | Hệ thống các kiến thức đã học ở Module1  Học cách học, quảng lý công việc với Kanban, nhập môn tư duy lâp trình, mô tả thuật toán bằng mã giả và sơ đồ khối, git và HTML, form và table trong HTML, JS(biến, kiểu dữ liệu, toán tử, cấu trúc điều kiện, cấu trúc lặp, mảng và hướng đối tượng |
| 2 | Giải thuật/Thuật toán là gì?  Mộttập hợp bao gồm nhiều thủ tục, công thức hay cách giải quyết vấn đề . |
| 3 | So sánh việc trình bày giải thuật bằng pseudo-code và flowchart?  +mã giả sử dụng ngôn ngữ tương tự như mã thật và không thể biên dịch thành chương trình  +lưu đồ sử dụng các sơ đồ khối để miêu tả thuật toán, các khối quy định một hành động nhất định |
| 4 | Tại sao lại cần trình bày giải thuật trước khi bắt tay vào code?  Việc trình bày giải thuật trước khi bắt tay vào code giúp cho người viết có thể hiểu tường tận bài toán, thu thập những thông tin cần thiết và sử lý chúng. |
| 5 | Tại sao lại nên sử dụng flowchart hơn pseudo-code khi thể hiện giải thuật của bài toán phức tạp? các khối của lưu đồ thể hiện các chức năng riêng biệt, nên khi nhìn vào sơ đồ khối lập trình viên có thể hiểu ngay những gì mình cần phải làm. |
| 6 | Tại sao giải thuật lại cần hữu hạn các bước thực thi?  Thuật toán có quá nhiều các bước sẽ khiến thời gian thực thi thuật toán nhiều hơn, cần nhiều tài nguyên hơn. |
| 7 | Trình bày ý nghĩa các ký hiệu sử dụng khi vẽ flowchart?   1. hình elip: thể hiện bắt đầu hoặc kết thúc chương trình 2. hình chữ nhật: thể hiện các bước tính toán 3. hình bình hành: thể hiện lệnh xuất /nhập 4. hình thoi: thể hiện các điều kiện, rẽ nhánh chương trình 5. hình tròn: nối 2 phần liên tiếp nhau(dùng khi sang trang) 6. các dấu mũi tên: thể hiện dòng chảy chương trình |
| 8 | Vẽ giải thuật giải phương trình bậc nhất? |
| 9 | Bạn biết gì về VCS – Version Control System (hệ thống quản lý phiên bản)?   * Khôi phục lại phiên bản cũ của các file * Khôi phục lại phiên bản cũ của toàn bộ dự án * Xem lại các thay đổi đã được thực hiện theo thời gian * Xem ai là người thực hiện thay đổi cuối cùng có thể gây ra sự cố * Khôi phục lại các file vô tình xoá mất |
| 10 | Phân biệt hệ thống quản lý mã nguồn tập trung và hệ thống quản lý mã nguồn phân tán?   * Hệ thống quản lý mã nguồn tập trung: mã nguồn dự án được lưu ở một kho tập trung trên máy chủ * Hệ thống quản lý mã nguồn phân tán thì mã nguồn được lưu ở chính kho lưu trữ của riêng mỗi lập trình viên, có thể tự do phát triển và tạo mới các phiên bản |
| 11 | Git là gì? Tại sao cần sử dụng git?   * git là hệ thống điều khiển phiên bản(version control system) theo hình thức phân tánh4 * git được sử dụng để quản lý mã nguồn và ghi nhận các thay đổi |
| 12 | Git thuộc hệ thống quản lý mã nguồn tập trung hay phân tán?   * phân tán |
| 13 | Repository là gì? Phân biệt LocalRepository và RemoteRepository?   * reposotory là nơi chứa toàn bộ mã nguồn, bao gồm toàn bộ các file và lịch sử các file đó * local repo là ở trên máy của lập trình viên, còn remote repo ở một máy chủ chia sẻ |
| 14 | Đồng bộ giữa các repository (local và remote) để làm gì?   * để đồng bộ mã nguồn, giữ cho mã nguồn giữa các repo giống hệt nhau |
| 15 | Thao tác push của git để làm gì? Cú pháp câu lệnh?   * push để đẩy mã nguồn từ local lên remote repo, câu lệnh git push |
| 16 | Thao tác pull của git để làm gì?   * pull để cập nhật mã nguồn từ remote về local repo * cú pháp |
| 17 | Thao tác clone của git để làm gì? Cú pháp câu lệnh?   * clone để sao chép một remote về máy của lập trình viên |
| 18 | Nêu tên và ý nghĩa các câu lệnh cơ bản đã được học để làm việc với git?  • git clone: Sao chép một repository  • git init: Khởi tạo một repository  • git add: Đưa các file vào trong vùng staged  • git commit: Ghi nhận các thay đổi  • git push: Đưa các thay đổi từ local repository lên remote |
| 19 | www là gì? |
| 20 | HTML là gì?   * HTML là ngôn ngữ sử dụng để tạo ra các webpage * HTML là viết tắt của Hypertext Markup Language |
| 21 | Nêu tên các thẻ làm việc với văn bản trong tài liệu html?   * <p> * <h1>,<h2>,<h3>,… * <a> * … |
| 22 | Thẻ div dùng để làm gì? <div> khác gì <span> |
| 23 | URL là gì? Phân biệt url tuyệt đối và url tương đối? |
| 24 | Siêu liên kết là gì? |
| 25 | Muốn liên kết đến một phần trên cùng trang thì làm thế nào? |
| 26 | Muốn liên kết đến một phần trên trang khác thì làm thế nào? |
| 27 | Phân biệt internal link và external link? |
| 28 | Có mấy loại danh sách? |
| 29 | Muốn hiển thị danh sách có thứ tự bắt đầu C. D. E… thì làm thế nào? |
| 30 | Form hay biểu mẫu dùng để làm gì? |
| 31 | Thuộc tính action của form dùng để làm gì? |
| 32 | Phân biệt 2 method là get và post? |
| 33 | Phân biệt các nút bấm có type là: button, submit, reset? |
| 34 | Muốn submit form đến trang CodeGym.vn thì làm thế nào? |
| 35 | Nếu muốn nối 3 ô trên cùng 1 hàng thì làm thế nào? |
| 36 | Nếu muốn nối 2 ô trên cùng 1 cột thì làm thế nào? |
| 37 | Phân biệt thuộc tính cellpadding và thuộc tính cellspacing? |
| 38 | Trình bày các cách nhúng javascript vào 1 tài liệu html? |
| 39 | Phát biểu: “JavaScript là một ngôn ngữ script dựa trên đối tượng nhằm phát triển các ứng dụng Internet dựa trên client và server” là đúng hay sai? Giải thích? |
| 40 | Phát biểu “JavaScript phân biệt chữ hoa chữ thường ” đúng hay sai? |
| 41 | Trình bày về quy tắc CamelCase và camelCase? |
| 42 | Biến là gì? Phân biệt biến cục bộ (local) và biến toàn cục (global)? |
| 43 | Phân biệt: var, let, const? |
| 44 | Phát biểu “JavaScript là ngôn ngữ định kiểu yếu hay động” nghĩa là gì? Trình bày? |
| 45 | Nêu tên các kiểu dữ liệu nguyên thủy trong JavaScript? |
| 46 | Trình bày về toán tử typeof? Khi khai báo “let x=10;” thì x có kiểu là gì? |
| 47 | Trình bày các cách đưa thông báo trong JavaScript? |
| 48 | Trình bày về các loại toán tử trong JavaScript? |
| 49 | Phân biệt giữa 2 toán tử == và ===? |
| 50 | Phân biệt giữa 2 toán tử && và || trong JavaScript? |
| 51 | Kết quả biểu thức +0===-0 là true hay false? |
| 52 | Trình bày về toán tử ++,-- và – trong JavaScript? |
| 53 | Phân biệt ++a và a++? |
| 54 | Câu lệnh điều kiện/rẽ nhánh là gì? |
| 55 | Có những loại câu lệnh điều kiện nào? |
| 56 | Trình bày về câu lệnh if? |
| 57 | Trình bày về câu lệnh switch? |
| 58 | Tại sao lại nói else là một tùy chọn (optional) của câu lệnh if? |
| 59 | Khi nào nên sử dụng câu lệnh switch? |
| 60 | Câu lệnh break dùng để làm gì? Nếu một case mà không có break thì chương trình chạy thế nào? |
| 61 | Mệnh đề default có bắt buộc trong câu lệnh switch? |
| 62 | Trình bày về toán tử 3 ngôi? |
| 63 | Trình bày về sự kiện và trình quản lý sự kiện trong javascript? |
| 64 | Sự kiện onchange phát sinh khi nào? |
| 65 | Sự kiện onclick phát sinh khi nào? |
| 66 | Muốn hiển thị 1 hộp thoại xác nhận “Bạn chắc chắn xóa không?” với người dùng khi bấm vào nút delete thì làm thế nào? |
| 67 | Phân biệt onmousevover và onmouseout, onmousemove? |
| 68 | Phân biệt onkeyup, onkeydown và onkeypress? |
| 69 | Phân biệt onfocus và onblur? |
| 70 | Sự kiện onload phát sinh khi nào? |
| 71 | Phân biệt innerHTML và innerText? |
| 72 | Nếu muốn vô hiệu hóa (disabled) một button khi click vào 1 checkbox thì làm thế nào? |
| 73 | Phân biệt thuộc tính readonly và disabled của html? |
| 74 | Vòng lặp là gì? |
| 75 | Nêu các loại vòng lặp cơ bản trong JavaScript? |
| 76 | Phân biệt vòng lặp for,while,do…while? |
| 77 | Khi nào nên sử dụng vòng lặp do…while? |
| 78 | Khi nào nên sử dụng vòng lặp for? |
| 79 | Khi nào nên sử dụng vòng lặp while? |
| 80 | Yêu cầu người dùng nhập đi nhập lại giá chị của một số cho đến khi số đó là số chẵn thì có nên sử dụng vòng lặp không? Nếu có, nên sử dụng loại vòng lặp nào? |
| 81 | Yêu cầu người dùng tính tổng các số chẵn từ 10 đến 100 thì nên dùng vòng lặp loại nào? |
| 82 | Trình bày về vòng for thiếu? |
| 83 | Nếu muốn hiển thị các cặp số nguyên dương có tổng là 10 thì viết thế nào? |
| 84 | Nếu muốn hiển thị hình tam giác vuông \* thì nên viết thế nào? |
| 85 | Trình bày về cách chạy của vòng for lồng nhau? |
| 86 | Phân biệt giữa câu lệnh break và continue? |
| 87 | Hiển thị các số không chia hết cho 5 từ 1-100 có sử dụng continue thì làm thế nào? |
| 88 | Mảng là gì? |
| 89 | Trình bày cú pháp khai báo mảng trong JavaScript? |
| 90 | Chỉ số của mảng là gì? Chỉ số của mảng xuất phát từ 0 hay 1? |
| 91 | Kích thước của mảng là gì? |
| 92 | Phân biệt push() và unshift()? |
| 93 | Phân biệt push() và pop()? |
| 94 | Phân biệt shift() và unshift()? |
| 95 | Nếu muốn xóa phần tử cuối cùng của mảng dùng hàm nào? |
| 96 | Nếu xóa phần tử đầu tiên của mảng dùng hàm nào? |
| 97 | Muốn sắp xếp mảng thì dùng hàm nào? |
| 98 | Có một mảng gồm tên của các bạn học viên. Nếu muốn sắp xếp tên này theo thứ tự alphabet làm thế nào? |
| 99 | Thao tác duyệt mảng là gì? Triển khai thao tác bằng code? |
| 100 | Thao tác duyệt mảng 2 chiều? |
| 101 | Mảng 2 chiều cần mấy chỉ số để xác định duy nhất 1 phần tử? |
| 102 | Viết code tính tổng các phần tử của ma trận số (ý tưởng)? |
| 103 | Viết code tính tổng các ô trên cùng hàng của ma trận số (ý tưởng)? |
| 104 | Viết code tính tổng các ô trên cùng cột của ma trận số (ý tưởng)? |
| 105 | Hàm (function) là gì? |
| 106 | Phân biệt giữa tham số hình thức (formal arguments) và tham số thực (actual arguments)? |
| 107 | Gọi hàm (invoke) là gì? |
| 108 | Phân biệt hàm gọi (calling function) và hàm được goi (called function)? |
| 109 | Phân biệt truyền tham trị và truyền tham chiếu? |
| 110 | Câu lệnh return dùng để làm gì? |
| 111 | Có được phép viết “return;”? |
| 112 | Phân biệt return và break? |
| 113 | Hàm thực hiện việc kiểm tra nên trả về giá trị không? Nếu có, nên trả về gì? |
| 114 | Tại sao hàm hoán vị swap(a,b) lại không thực hiện được việc hoán vị của các tham số gốc? |
| 115 | Trình bày về OOP? |
| 116 | Phân biệt giữa lập trình hướng đối tượng và lập trình hướng thủ tục/chức năng? |
| 117 | Phân biệt giữa object và class? |
| 118 | Hai khái niệm “Môn học” và “Môn học JavaScript” thì đâu là object? |
| 119 | Mô tả về sơ đồ lớp? |
| 120 | Vẽ sơ đồ lớp của lớp Học viên? |
| 121 | Thuộc tính là gì? Nên dùng từ loại nào để biểu diễn thuộc tính? |
| 122 | Phương thức là gì? Nên dùng từ loại nào để biểu diễn phương thức? |
| 123 | Cú pháp định nghĩa 1 class trong JavaScript? |
| 124 | Cú pháp tạo 1 đối tượng từ class? |
| 125 | Trình bày một số class có sẵn trong JavaScript mà em biết? |
| 126 | Cú pháp truy cập đến 1 thuộc tính của đối tượng? |
| 127 | Cú pháp truy cập đến 1 phương thức của đối tượng? |
| 128 | Từ khóa this dùng để làm gì? |
| 129 | Trình bày về DOM (Document Object Model – Mô hình đối tượng tài liệu)? |
| 130 | Thẻ <canvas> dùng để làm gì? |
| 131 | Vẽ hình chữ nhật trên canvas? |
| 132 | Vẽ hình tròn trên canvas? |
| 133 | Vẽ text trên canvas? |
| 134 | Nếu muốn di chuyển một hình tròn trên canvas cần làm gì? |