[1] OOP là viết tắt của:

A. Object Open Programming

B. Open Object Programming

C. Object Oriented Programming.

D. Object Oriented Proccessing.

ANSWER: C

[2] Đặc điểm cơ bản của lập trình hướng đối tượng thể hiện ở:

A. Tính đóng gói, tính kế thừa, tính đa hình, tính đặc biệt hóa.

B. Tính đóng gói, tính kế thừa, tính đa hình, tính trừu tượng.

C. Tính chia nhỏ, tính kế thừa.

D. Tính đóng gói, tính trừu tượng.

ANSWER: B

[2] Lập trình hướng đối tượng là:

A. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp đặt trọng tâm vào các đối tượng, nó không cho phép dữ liệu chuyển động một cách tự do trong hệ thống.

B. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp lập trình cơ bản gần với mã máy

C. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp mới của lập trình máy tính, chia chương trình thành các hàm; quan tâm đến chức năng của hệ thống.

D. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp đặt trọng tâm vào các chức năng, cấu trúc chương trình được xây dựng theo cách tiếp cận hướng chức năng.

ANSWER: A

[2] OOP là viết tắt của:

A. Object Open Programming

B. Open Object Programming

C. Object Oriented Programming.

D. Object Oriented Proccessing.

ANSWER: C

[2] Đặc điểm cơ bản của lập trình hướng đối tượng thể hiện ở:

A. Tính đóng gói, tính kế thừa, tính đa hình, tính đặc biệt hóa.

B. Tính đóng gói, tính kế thừa, tính đa hình, tính trừu tượng.

C. Tính chia nhỏ, tính kế thừa.

D. Tính đóng gói, tính trừu tượng.

ANSWER: B

[2] Lập trình hướng đối tượng là:

A. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp đặt trọng tâm vào các đối tượng, nó không cho phép dữ liệu chuyển động một cách tự do trong hệ thống.

B. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp lập trình cơ bản gần với mã máy

C. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp mới của lập trình máy tính, chia chương trình thành các hàm; quan tâm đến chức năng của hệ thống.

D. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp đặt trọng tâm vào các chức năng, cấu trúc chương trình được xây dựng theo cách tiếp cận hướng chức năng.

ANSWER: A

[2] Lập trình hướng đối tượng là:

A. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp đặt trọng tâm vào các đối tượng, nó không cho phép dữ liệu chuyển động một cách tự do trong hệ thống.

B. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp lập trình cơ bản gần với mã máy

ANSWER: A