

NỘI DUNG ÔN TẬP

1. Cơ bản về OOP

- Lớp, Đối tượng, Đa hình (Polymorphism), Kế thừa (Inheritance), Trừu tượng (Abstraction), Đóng gói (Encapsulation).
- Lớp trừu tượng, Interface, phương thức trừu tượng.
- Các kiến thức khác

2. OOP với Java

- Biên dịch và thông dịch
- Vòng đời đối tượng trong Java
- Cú pháp Java (ví dụ như static, final và các cú pháp khác)
- Các mức kiểm soát truy cập
- Xử lý ngoại lệ
- Cơ chế Upcasting và Downcasting
- Luồng vào ra
- Lập trình tổng quát
- Phân tích và sửa lỗi mã nguồn: Tìm, sửa lỗi trong cấu trúc code, xác định output.
- Các kiến thức khác

3. Thiết kế hướng đối tượng

- Mẫu thiết kế (Design Patterns):
 - Khái niệm, cách hoạt động, ví dụ.
 - Các mẫu thiết kế phổ biến như Singleton, Factory Method, Abstract Factory, Prototype, Adapter
- Các nguyên tắc thiết kế như SOLID
- Biểu đồ thiết kế lớp:
 - Sử dụng lớp trừu tượng và Interface trong thiết kế.
- Các kiến thức khác

4. Các dạng câu hỏi bao gồm

- Điền vào chỗ trống
- Phát biểu đúng/sai
- Câu hỏi lý thuyết
- Đọc hiểu, sửa lỗi mã nguồn
- Phân tích yêu cầu, vẽ biểu đồ thiết kế lớp và giải thích