

KHOA: CÔNG NGHỆ THÔNG TIN 2

BỘ MÔN: Lập trình hướng đối tượng

MSSV:Họ và tên:

Đề thi

Câu 1: Sau khi khai báo và xây dựng thành công lớp đối tượng Sinh viên. Khi đó lớp đối tượng Sinh viên còn được gọi là:

- A. Đối tượng
- B. Kiểu dữ liệu trừu tượng
- C. Kiểu dữ liệu cơ bản
- D. Lớp đối tượng cơ sở

Câu 2: Muốn lập trình hướng đối tượng, bạn cần phải phân tích chương trình, bài toán thành các:

- A. Hàm, thủ tục
- B. Các module
- C. Các đối tượng từ đó xây dựng các lớp đối tượng tương ứng
- D. Các thông điệp

Câu 3: Trong phương án sau, phương án mô tả tính đa hình là:

- A. Các lớp Điểm, Hình tròn, Hình vuông, Hình chữ nhật... đều có phương thức Vẽ
- B. Lớp hình vuông kế thừa lớp hình chữ nhật
- C. Lớp hình tròn kế thừa lớp điểm
- D. Lớp Điểm, Hình tròn cùng có hàm tạo, hàm hủy

Câu 4: Phương pháp lập trình tuần tự là:

- A. Phương pháp lập trình với việc cấu trúc hóa dữ liệu và cấu trúc hóa chương trình để tránh các lệnh nhảy
- B. Phương pháp lập trình với cách liệt kê các lệnh kế tiếp
- C. Phương pháp lập trình được cấu trúc nghiêm ngặt với cấu trúc dạng module
- D. Phương pháp xây dựng chương trình ứng dụng theo quan điểm dựa trên các cấu trúc dữ liệu trừu tượng, các thể hiện cụ thể của cấu trúc và quan hệ giữa chúng

Câu 5: Phương pháp lập trình module là:

- A. Phương pháp lập trình với cách liệt kê các lệnh kế tiếp
- B. Phương pháp lập trình với việc cấu trúc hóa dữ liệu và cấu trúc hóa chương trình để tránh các lệnh nhảy
- C. Phương pháp lập trình được cấu trúc nghiêm ngặt với cấu trúc dạng module
- D. Phương pháp xây dựng chương trình ứng dụng theo quan điểm dựa trên các cấu trúc dữ liệu trừu tượng, các thể hiện cụ thể của cấu trúc và quan hệ giữa chúng

Câu 6: Khái niệm Trừu tượng hóa?

- A. Phương pháp chỉ quan tâm đến những chi tiết cần thiết (chi tiết chính) và bỏ qua những chi tiết không cần thiết
- B. Phương pháp quan tâm đến mọi chi tiết của đối tượng
- C. Phương pháp thay thế những chi tiết chính bằng những chi tiết tương tự
- D. Không có phương án chính xác

--HẾT--