

Lập trình Java - Bài kiểm tra điểm quá trình 62PM2 22/10/2022

Sinh viên KHÔNG ĐƯỢC tham khảo tài liệu, KHÔNG ĐƯỢC sử dụng điện thoại, KHÔNG ĐƯỢC trao đổi bài, gửi bài trong khi làm bài thi,
Nếu vi phạm, bài làm của sinh viên đó sẽ được tính 0 điểm !

Chọn MỘT đáp án đúng cho mỗi câu trắc nghiệm và điền vào ô trả lời.

Điểm của bài làm sẽ được tính theo kết quả của lần gửi đầu tiên.
Các thắc mắc sẽ được giải đáp sau khi hết thời gian làm bài.

Điểm: 0/100

1

Mã sinh viên *

2051063709

5

```
class recursion
{
    int func (int n)
    {
        int result;
        if (n == 1)
            return 1;
        result = func (n - 1);
        return result;
    }
}
class Output
{
    public static void main(String args[])
    {
        recursion obj = new recursion();
        System.out.print(obj.func(5));
    }
}
```

Đầu ra của đoạn mã Java sau đây sẽ là gì? *
(-2 Điểm)

- 1
- 5
- 0
- Không đáp án nào đúng

7

Đầu ra của đoạn mã Java sau đây sẽ là gì? *(-/2 Điểm)

```
class A
{
    int i;
}

class B extends A
{
    int j;
    void display()
    {
        super.i = j + 1;
        System.out.println(j + " " + i);
    }
}

class inheritance
{
    public static void main(String args[])
    {
        B obj = new B();
        obj.i=1;
        obj.j=2;
        obj.display();
    }
}
```

 2 2 3 3 2 3 3 2

9

Đầu ra của đoạn mã Java sau đây sẽ là gì? *(-/2 Điểm)

```
class equality
{
    int x;
    int y;
    boolean isEqual()
    {
        return(x == y);
    }
}
class Output
{
    public static void main(String args[])
    {
        equality obj = new equality();
        obj.x = 5;
        obj.y = 5;
        System.out.println(obj.isEqual());
    }
}
```

- false
- true
- 0
- 1

12

Chọn kiểu trình bày để đặt các component trên khung chứa dưới dạng bảng.

*

(-/1 Điểm)

 CardLayout BorderLayout GridLayout FlowLayout

14

Chọn phát biểu đúng

*

(-/1 Điểm)

- Một Class là lớp cha của lớp Object
- Lớp Object là một lớp final
- Mọi lớp đều kế thừa trực tiếp hoặc gián tiếp từ lớp Object
- Lớp Object là một lớp abstract

16

Điều nào nói Sai về hàm tạo? *

(-/1 Điểm)

- Các hàm tạo không thể được đồng bộ hóa (synchronized) trong Java
- Java không cung cấp hàm tạo sao chép mặc định
- Hàm tạo có thể có kiểu trả về
- "this" và "super" có thể được sử dụng trong một hàm tạo

18

Có mấy cách để truyền tham số vào cho một phương thức? *
(-/1 Điểm)

 1 2 3 4

19

Tên đầu tiên của Java là gì? *
(-/1 Điểm)

 Java Oak Cafe James golings

22

Lớp nào sau đây là superclass của mọi lớp trong Java?

*

(-/1 Điểm)

- ArrayList
- Abstract class
- Object class
- String

23

Đầu ra của đoạn mã Java sau đây sẽ là gì? *

(-/1 Điểm)

```
public class Test {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        for(int i=0; 0; i++) {  
            System.out.println("Hello World!");  
        }  
    }  
}
```

- Hello World!
- Lỗi biên dịch
- Lỗi runtime
- Không in gì cả

26

Có bao nhiêu bản sao của biến static và biến lớp được tạo ra khi 10 đối tượng
được tạo của một lớp? *(-/1 Điểm)

 1, 10 10, 10 10, 1 1, 1

28

Đoạn mã nào Không in ra màn hình số 13?

*

(-/1 Điểm)

- int x= 13;System.out.println(x);
- int x= 13;System.out.println("x");
- int x= 13;System.out.println("13");
- int x= 13;System.out.println(""+x);

29

Trong một lớp ... không được có tham số và không được phép overload?

*

(-/1 Điểm)

- method
- function
- destructor
- constructor

32

Khai báo nào sau đây lỗi biên dịch? *(-1 Điểm)

- double num1, int num2 = 0;
- int num1, num2;
- int num1, num2 = 0;
- int num1 = 0, num2 = 0;

34

Các biến trong interface phải là *
(-/1 Điểm)

- default and final
- default and static
- public, static and final
- protect, static and final

35

Cái nào có thể nạp chồng? *
(-/1 Điểm)

- Methods
- Constructors
- Không cái nào
- Cả hai Methods và Constructors

37

Đầu ra của đoạn mã Java sau đây sẽ là gì? *(-/1 Điểm)

```
import java.util.*;
class Arraylists
{
    public static void main(String args[])
    {
        ArrayLists obj = new ArrayLists();
        obj.add("A");
        obj.add("B");
        obj.add("C");
        obj.add(1, "D");
        System.out.println(obj);
    }
}
```

- [A, D, C]
- [A, B, C]
- [A, B, C, D]
- [A, D, B, C]

39

Một byte có thể có kích thước *****
(-/1 Điểm)

- 128 đến 127
- (-2 lũy thừa 8) -1 đến 2 lũy thừa 8
- 255 đến 256
- 127 đến 128

41

Chọn câu phát biểu đúng

*

(-/1 Điểm)

- Một lớp trừu tượng không thể chứa phương thức final
- Một lớp final không thể chứa các phương thức trừu tượng
- Cả hai đều đúng
- Cả hai đều sai

42

Đưa ra các khai báo sau:

```
String s1=new String("Hello");
String s2=new String("there");
String s3=new String();
```

Lệnh nào sau đây là hoạt động hợp pháp? *

(-/2 Điểm)

- s3=s1 + s2;
- s3=s1 & s2;
- s3=s1 - s2;
- s3=s1 && s2

44

Đầu ra của đoạn mã Java sau đây sẽ là gì? *(-/1 Điểm)

```
class String_demo
{
    public static void main(String args[])
    {
        char chars[] = {'a', 'b', 'c'};
        String s = new String(chars);
        String s1 = "abcd";
        int len1 = s1.length();
        int len2 = s.length();
        System.out.println(len1 + " " + len2);
    }
}
```

- 3 0
- 0 3
- 3 4
- 4 3

47

Để class implements interface nó phải?

*

(-/1 Điểm)

- Kế thừa các đặc tính của interface
- Định nghĩa các phương thức giống như interface
- Tạo một interface object
- Tất cả các đáp án trên

48

Đầu ra của đoạn mã Java sau đây sẽ là gì? *

(-/2 Điểm)

```
public static void main(String... args) {  
    String chair, table = "metal";  
    chair = chair + table;  
    System.out.println(chair);  
}
```

- metal
- metalmetal
- nullmetal
- Lỗi

50

```
class static_out
{
    static int x;
    static int y;
    void add(int a, int b)
    {
        x = a + b;
        y = x + b;
    }
}
public class static_use
{
    public static void main(String args[])
    {
        static_out obj1 = new static_out();
        static_out obj2 = new static_out();
        int a = 2;
        obj1.add(a, a + 1);
        obj2.add(5, a);
        System.out.println(obj1.x + " " + obj2.y);
    }
}
```

Đầu ra của đoạn mã Java sau đây sẽ là gì? *(-2 Điểm)

- 7 7.4
- 6 6.4
- 7 9
- 9 7

53

G/s đã định nghĩa lớp XX với một phương thức thông thường là Display, sau đó sinh ra đối tượng objX từ lớp XX. Để gọi phương thức Display ta sử dụng cú pháp nào? *

(-/1 Điểm)

- XX.Display;
- XX.Display();
- objX.Display();
- Display();

54

Đầu ra của đoạn mã Java sau đây sẽ là gì? *

(-/2 Điểm)

```
class Test{  
    public static void main(String[] args) {  
        int x = 2;  
        System.out.println(x + ' ');  
    }  
}
```

- 2
- 0
- 34
- x

56

Hai lớp nào sử dụng đúng lớp Shape?

*

(-/2 Điểm)

```
A. public class Circle implements Shape
{
    private int radius;
}
B. public abstract class Circle extends Shape
{
    private int radius;
}
C. public class Circle extends Shape
{
    private int radius;
    public void draw();
}
D. public abstract class Circle implements Shape
{
    private int radius;
    public void draw();
}
E. public class Circle extends Shape
{
    private int radius;
    public void draw()
    {
        /* code here */
    }
}
F. public abstract class Circle implements Shape
{
    private int radius;
    public void draw()
    {
        /* code here */
    }
}
```

- B,E
- A,C
- C,E
- T,H

58

```
class test
{
    int a;
    int b;
    void meth(int i , int j)
    {
        i *= 2;
        j /= 2;
    }
}
class Output
{
    public static void main(String args[])
    {
        test obj = new test();
        int a = 10;
        int b = 20;
        obj.meth(a , b);
        System.out.println(a + " " + b);
    }
}
```

Đầu ra của đoạn mã Java sau đây sẽ là gì? *
(-/2 Điểm)

- 10 20
- 20 10
- 20 40
- 40 20

61

Khai báo nào sau đây là khai báo hợp lệ của một lớp abstract?

*

(-/1 Điểm)

- abstract class Vehicle { abstract void display(); }
- class Vehicle { abstract void display(); }
- abstract class Vehicle { abstract void display(System.out.println("Car")); }
- abstract Vehicle { abstract void display(); }

63

```
class overload
{
    int x;
    double y;
    void add(int a , int b)
    {
        x = a + b;
    }
    void add(double c , double d)
    {
        y = c + d;
    }
    overload()
    {
        this.x = 0;
        this.y = 0;
    }
}
class Overload_methods
{
    public static void main(String args[])
    {
        overload obj = new overload();
        int a = 2;
        double b = 3.2;
        obj.add(a, a);
        obj.add(b, b);
        System.out.println(obj.x + " " + obj.y);
    }
}
```

Đầu ra của đoạn mã Java sau đây sẽ là gì? *
(-/2 Điểm)

 4 6.4 6.4 6 6.4 6.4 6 6

65

Đầu ra của đoạn mã Java sau đây sẽ là gì? *(-/2 Điểm)

```
class main_class
{
    public static void main(String args[])
    {
        int x = 9;
        if (x == 9)
        {
            int x = 8;
            System.out.println(x);
        }
    }
}
```

- 9
- 8
- Compilation error
- Runtime error

67

Đầu ra của đoạn mã Java sau đây sẽ là gì? *(-/2 Điểm)

```
class Output
{
    public static void main(String args[])
    {
        int arr[] = {1, 2, 3, 4, 5};
        for (int i = 0; i < arr.length - 2; ++i)
            System.out.println(arr[i] + " ");
    }
}
```

- 1 2 3 4 5
- 1 2 3 4
- 1 2
- 1 2 3

69

Trong câu lệnh sau: public static void main(String[] args) thì phần tử args[0] chứa giá trị gì?

*

(-/1 Điểm)

- Tên của chương trình
- Số lượng tham số
- Tham số đầu tiên của danh sách tham số
- Không câu nào đúng

71

Điều nào đúng về phương thức khởi tạo riêng (constructor private)? *(-1 Điểm)

- Hàm khởi tạo riêng đảm bảo chỉ có một thể hiện của một lớp tồn tại tại bất kỳ thời điểm nào
- Hàm khởi tạo riêng đảm bảo nhiều trường hợp của một lớp tồn tại tại bất kỳ thời điểm nào
- Hàm khởi tạo riêng giúp giảm bớt việc khởi tạo một lớp
- Hàm khởi tạo riêng cho phép tạo các đối tượng trong các lớp khác

72

Đầu ra của đoạn mã Java sau đây sẽ là gì? *
(-2 Điểm)

```
public class Test {  
  
    private static int one = 10;  
    int two = 20;  
  
    public static void main(String []args) {  
        Test test = new Test();  
        int today = 20; two = 40;  
        System.out.println(today + test.two + test.one);  
    }  
}
```

- 70

- Lỗi biên dịch

- 50

- 60

Nội dung này được tạo bởi chủ sở hữu của biểu mẫu. Dữ liệu bạn gửi sẽ được gửi đến chủ sở hữu biểu mẫu. Microsoft không chịu trách nhiệm về quyền riêng tư hoặc thực tiễn bảo mật của khách hàng, bao gồm cả các biện pháp bảo mật của chủ sở hữu biểu mẫu này. Không bao giờ đưa ra mật khẩu của bạn.

Hoạt động trên nền tảng Microsoft Forms | [Quyền riêng tư và cookie](https://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=857875) (<https://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=857875>).
| [Điều khoản sử dụng](https://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=2083423) (<https://go.microsoft.com/fwlink/?LinkId=2083423>).