1. Phương pháp lập trình nào mô tả thế giới thực tốt nhất trong các phương pháp sau
   1. Lập trình không cấu trúc
   2. Lập trình hướng thủ tục
   3. Lập trình hướng đối tượng
2. Lập trình hướng đối tượng là gì?
   1. Là phương pháp xây dựng tất cả các thành phần dữ liệu đều là các đối tượng
   2. Là phương pháp lấy đối tượng làm nền tảng để xây dựng giải thuật, xây dựng chương trình
   3. Là phương pháp không sử dụng cấu trúc (struct) trong chương trình
   4. Tất cả đều đúng
3. Hai thành phần cơ bản của lớp là
   1. Dữ liệu và giải thuật
   2. Thuộc tính và phương thức
   3. Dữ liệu và hàm
   4. Thuộc tính và tính năng
4. Thiết kế hướng đối tượng có chiều là
   1. Top – down
   2. Bottom – up
   3. Middle – Up
   4. Tất cả đều sai
5. Tính chất của hương đối tượng là
   1. Tính đóng gói
   2. Tính kế thừa
   3. Tính đa hình
   4. Cả 3 đáp án trên
6. Ư điểm của phương pháp lập trình hướng đối tượng là
   1. Tránh lặp, tái sử dụng mã nguồn
   2. Mô phỏng thế giới thực tốt hơn
   3. Che dấu thông tin
   4. Dễ mở rộng, nâng cấp
   5. Tất cả đều đúng
7. OOP là viết tắt của
   1. Object On Programming
   2. Object Of Programming
   3. Object Oriented Programming
   4. Tất cả đều sai