

Trắc nghiệm JaVa - Bài 08

Bài trắc nghiệm về ngôn ngữ Java căn bản này sẽ giúp các bạn hiểu thêm được phần nào về phương thức hoạt động của Java cũng như cách thực thi một chương trình ứng dụng cụ thể trên ngôn ngữ này.

 Số câu: 10

Điểm số cho mỗi câu: 1

Đánh dấu đáp án đúng sai: Đúng: ✓ -- Sai: ✗

Tỉ lệ yêu cầu đạt: 75 %

1 - Cho biết kết quả sau khi biên dịch và thi hành chương trình sau:

```
1 : public class Conditional{
2 : public static void main(String[] args){
3 : int x = 4;
4 : System.out.println("value is " +
5 : ((x > 4 ? 99.99 : 9));
6 : }
7 : }
```

[a]--Kết quả là: value is 99.99

[b]--Kết quả là: value is 9

[c]--Kết quả là: value is 9.0

[d]--Lỗi biên dịch tại dòng số 5

2 - Cho biết kết quả của đoạn mã sau:

```
1 : int x = 3; int y = 10;
2 : System.out.println(y % x);
```

[a]--0

[b]--1 ✓

[c]--2

[d]--3

3 - Chọn phát biểu đúng cho chương trình sau

```
1 : class StaticStuff
2 : {
3 : static int x = 10;
4 :
5 : static {x += 5;}
6 :
7 : public static void main(String args[])
8 : {
9 : System.out.println("x = " + x);
10 : }
11 :
```

12 : static {x /= 5}

13 : }

[a]--Lỗi biên dịch tại dòng 5 và 12 bởi vì thiếu tên phương thức và kiểu trả về

[b]--Chương trình chạy và cho kết quả x = 10

[c]--Chương trình chạy và cho kết quả x = 15

[d]--Chương trình chạy và cho kết quả x = 3

4 - Chọn cách sửa ít nhất để đoạn mã sau biên dịch đúng

3 : final class Aaa

4 : {

5 : int xxx;

6 : void yyy(){xxx = 1;}

7 : }

8 :

9 :

10 : class Bbb extends Aaa

11 : {

12 : final Aaa finalRef = new Aaa();

13 :

14 : final void yyy()

15 : {

16 : System.out.println("In method yyy()");

17 : finalRef.xxx = 12345;

18 : }

19 : }

[b]--Xóa từ final ở dòng 1

[c]--Xóa từ final ở dòng 1 và 10

[d]--Không cần phải chỉnh sửa gì

5 - Chọn phát biểu đúng cho chương trình sau:

1 : class HasStatic

2 : {

3 : private static int x = 100;

4 :

5 : public static void main(String args[])

6 : {

7 : HasStatic hs1 = new HasStatic();

8 : hs1.x++;

9 : HasStatic hs2 = new HasStatic();

10 : hs2.x++;

11 : hs1 = new HasStatic();

12 : hs1.x++;

13 : HasStatic.x++;

14 : System.out.println("x = " + x);

15 : }

16 : }

[a]--Chương trình chạy và cho kết quả x = 102

[b]--Chương trình chạy và cho kết quả x = 103

[c]--Chương trình chạy và cho kết quả x = 104

[d]--Tất cả các câu trên đều sai

6 - Cho đoạn mã sau:

1 : class SuperDuper

2 : {

3 : void aMethod(){

4 : }

5 :

6 : class Sub extends SuperDuper

7 : {

8 : void aMethod(){

9 : }

Hãy chọn từ khóa chỉ phạm vi hợp lệ đứng trước aMethod()

[a]--default

[b]--protected

[c]--public

[d]--Tất cả các câu trên đều đúng ✓

7 - Đoạn mã sau dùng cho 2 câu hỏi tiếp theo

1 : package abcde;

2 :

3 : public class Bird{

4 : protected static int referenceCount = 0;

5 : public Bird(){referenceCount++;}

6 : protected void fly(){...}

7 : static int getRefCount(){return referenceCount;}

8 : }

Chọn phát biểu đúng cho lớp Bird trên và lớp Parrot sau:

1 : package abcde;

2 :

3 : class Parrot extends abcde.Bird{

4 : public void fly(){

5 : //

6 : }

7 : public int getRefCount(){

8 : return referenceCount;

9 : }

10 : }

[a]--Lỗi biên dịch ở dòng 4 tập tin Parrot.java vì phương thức fly() là protected trong lớp cha và lớp Bird và Parrot nằm trong cùng package

[b]--Lỗi biên dịch ở dòng 4 tập tin Parrot.java vì phương thức fly() là protected trong lớp cha và public trong lớp con.

[c]--Lỗi biên dịch ở dòng 7 tập tin Parrot.java vì phương thức getRefCount() là static trong lớp cha.

[d]--Chương trình biên dịch thành công nhưng sẽ phát sinh Exception khi chạy nếu phương thức fly() của lớp Parrot không được gọi

8 - Chọn phát biểu đúng cho lớp Bird trên và lớp Nightingale sau:

1 : package singers;

2 :

3 : class Nightingale extends abcde.Bird{

4 : Nightingale(){ refernceCount++;}

5 :

6 : public static void main(String args[]){

7 : System.out.print("Before: " + refernceCount);

8 : Nightingale florence = new Nightingale();

9 : System.out.print("After: " + refernceCount);

10 : florence.fly();

11 : }

12 : }

[a]--a. Kết quả trên màn hình là: Before: 0 After: 2

[b]--Kết quả trên màn hình là: Before: 0 After: 1

[c]--Lỗi biên dịch ở dòng 4 của lớp Nightingale vì không thể override thành viên static

[d]--Lỗi biên dịch ở dòng 10 của lớp Nightingale vì phương thức fly() là protected trong lớp cha.

9 - Dòng lệnh nào sau đây sẽ không thể biên dịch:

1 : byte b = 5;

2 : char c = "5";

3 : short s = 55;

4 : int i = 555;

5 : float f = 555.5f;

6 : b = s;

7 : i = c;

8 : if (f > b)

9 : f = i;

[a]--Dòng 3

[b]--Dòng 4

[c]--Dòng 5

[d]--Dòng 6 ✓

10 - Chọn dòng phát sinh lỗi khi biên dịch :

1 : byte b = 2;

2 : byte b1 = 3; 3 : b = b * b1;

[a]--Dòng 1

[b]--Dòng 2

[c]--Dòng 3

[d]--Tất cả đều đúng

Trắc nghiệm JaVa - Bài 07

Bài trắc nghiệm về ngôn ngữ Java căn bản này sẽ giúp các bạn hiểu thêm được phần nào về phương thức hoạt động của Java cũng như cách thực thi một chương trình ứng dụng cụ thể trên ngôn ngữ này.

 Số câu: 10

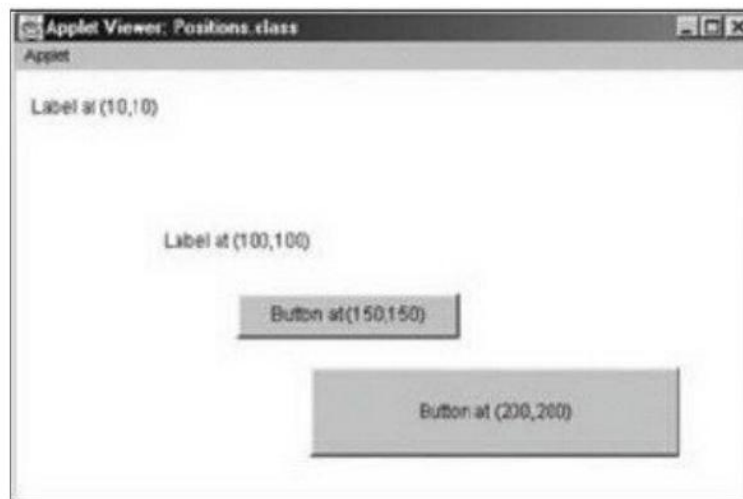
Điểm số cho mỗi câu: 1

Đánh dấu đáp án đúng sai: **Đúng: ✓** -- Sai: **✗**

Tỉ lệ yêu cầu đạt: 75 %

Thời gian làm bài: 10 Phút. Thời gian còn lại: 00:00

1 - Màn hình sau sử dụng kiểu trình bày nào?



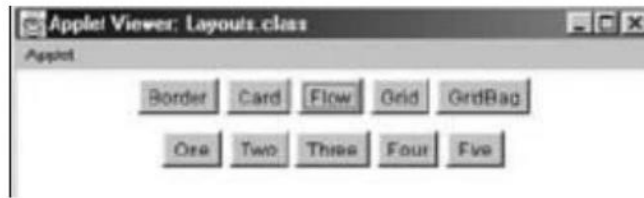
[a]--CardLayout

[b]--nullLayout

[c]--BorderLayout

[d]--SetLayout

2 - Màn hình sau sử dụng kiểu trình bày nào?



- [a]--GridLayout
- [b]--FlowLayout
- [c]--BorderLayout
- [d]--GridBagLayout

3 - Đoạn mã sau sai chỗ nào?

```

5.  public class Question {
6.      public static void main(String args[]) {

7.          Boolean b = new Boolean("TRUE");
8.          if(b) {
9.              for(Integer i=0;i<10;++i) {
10.                 System.out.println(i);
11.             }
12.         }
13.     }
}

```

- [a]--Đoạn mã không có lỗi
- [b]--Điều kiện của câu lệnh if phải có kiểu boolean thay vì Boolean
- [c]--Chỉ số của câu lệnh for là int thay vì Integer
- [d]--Câu b và c đúng

4 - Hãy cho biết kết xuất của đoạn chương trình sau:


```

2.  class S1 {
3.      public static void main(String[] args) {
4.          new S2();
5.      }
6.      S1() {
7.          System.out.print("S1");
8.      }
9.  }
10. class S2 extends S1 {
11.     S2() {
12.         System.out.print("S2");
13.     }
14. }

```

- [a]--S1
- [b]--S2
- [c]--S1S2
- [d]--S2S1

5 - Cho biết kết xuất của đoạn chương trình sau:

```

37. class Question {
38.     String s = "Outer";
39.     public static void main(String[] args) {
40.         S2 s2 = new S2();
41.         s2.display();
42.     }
43. }
44. class S1 {
45.     String s = "S1";
46.     void display() {
47.         System.out.println(s);
48.     }
49. }
50. class S2 extends S1 {
51.     String s = "S2";
52. }

```

- [a]--S1
- [b]--S2
- [c]--null
- [d]--S1S2

6 - Cho đoạn mã sau:

```
1 : class Q6{
2 : public static void main(String args[]){
3 : Holder h = new Holder();
4 : h.held = 100;
5 : h.bump(h);
6 : System.out.println(h.held);
7 : }
8 : }
9 : class Holder{
10 : public int held;
11 : public void bump(Holder theHolder){
12 : theHolder.held++;
13 : }
14 : }
```

Giá trị in ra của câu lệnh ở dòng thứ 6 là:

[a]--0
[b]--1
[c]--100
[d]--101

7 - Cho đoạn mã sau:

```
1 : class Q7{
2 : public static void main(String args[]){
3 : double d = 12.3;
4 : Decrementer dec = new Decrementer();
5 : dec.decrement(d);
6 : System.out.println(d);
7 : }
8 : }
9 : class Decrementer{
10 : public void decrement(double decMe){
11 : decMe = decMe - 1.0;
12 : }
13 : }
```

Giá trị in ra của câu lệnh ở dòng thứ 6 là: **khó hiểu quá?????????**

[a]--0.0
[b]---1.0
[c]--12.3
[d]--11.3

8 - Đoạn mã nào sau đây in ra màn hình chữ "Equal":

[a]--int x = 100; float y = 100.0F;
if (x == y)


```

{
System.out.println("Equal");
}
[b]--Integer x = new Integer(100);
Integer y = new Integer(100);
if (x == y)
{
System.out.println("Equal");
}
[c]--String x = "100"; String y = "100";
if (x == y)
{
System.out.println("Equal");
}
[d]--Câu a và c đúng

```

9 - Cho biết kết quả sau khi thi hành chương trình sau:

```

1 : public class Short{
2 : public static void main(String[] args){
3 : StringBuffer s = new StringBuffer("Hello");
4 : if ((s.length() > 5) &&
5 : s.append(" there").equals("False"))
6 : ;//do nothing
7 : System.out.println("value is " + s);
8 : }
9 : }

```

[a]--Giá trị xuất là Hello
[b]--Lỗi biên dịch tại dòng 4 và 5
[c]--Không có giá trị xuất
[d]--Thông báo NullPointerException

10 - Cho biết kết quả sau khi thực hiện chương trình sau:

```

1 : public class Xor{
2 : public static void main(String[] args){
3 : byte b = 10;//00001010
4 : byte c = 15;//00001111
5 : b = (byte)(b ^ c);
6 : System.out.println("b contains " + b);
7 : }
8 : }

```

[a]--Kết quả là: b contains 10
[b]--Kết quả là: b contains 5
[c]--Kết quả là: b contains 250
[d]--Kết quả là: b contains 245

5 - Trong đoạn mã sau kiểu dữ liệu của biến result có thể là

[a]--int, long, float, double

[b]--boolean, byte, short, char, int, long, float, double

6 - Một kiểu dữ liệu số có dấu có 2 giá trị +0 và -0 bằng nhau:

[a]--Đúng

[b]--Sai

7 - Số kiểu dấu chấm động không có giá trị nhỏ nhất cũng không có giá trị lớn nhất.

Chúng có thể nhận các giá trị:

- Số âm

- Số dương

- Vô cực âm

- Vô cực dương

[a]--Đúng

[b]--Sai

8 - Java cung cấp 2 kiểu số nguyên khác nhau là: byte, Short. Kích thước, giá trị nhỏ nhất, lớn nhất, cũng như giá trị mặc định của các kiểu dữ liệu số nguyên được mô tả chi tiết

[a]--Đúng

[b]--Sai

9 - Ngôn ngữ lập trình java có 8 kiểu dữ liệu cơ sở: byte, short, int, long, float, double, boolean và char.

[a]--Đúng ✓

[b]--Sai

10 - Trong ngôn ngữ lập trình java có phân biệt chữ in hoa và in thường không ?

[a]--Có ✓

[b]--Không

Trắc nghiệm JaVa - Bài 05

Bài trắc nghiệm về ngôn ngữ Java căn bản này sẽ giúp các bạn hiểu thêm được phần nào về phương thức hoạt động của Java cũng như cách thực thi một chương trình ứng dụng cụ thể trên ngôn ngữ này.

 **Số câu: 10**

Điểm số cho mỗi câu: 1

Đánh dấu đáp án đúng sai: Đúng: ✓ -- Sai: ✗

Tỉ lệ yêu cầu đạt: 75 %

Thời gian làm bài: 10 Phút. Thời gian còn lại: 00:00

1 - Trong đoạn mã sau kiểu dữ liệu của biến result có thể là những kiểu nào?

1 : byte b = 11;

2 : short s =13;

3 : result = b * ++s;

[a]--byte, short, int, long, float, double

[b]--boolean, byte, short, char, int, long, float, double

[c]--byte, short, char, int, long, float, double

[d]--int, long, float, double ✓

2 - Chọn phát biểu đúng :

[a]--Tham chiếu của đối tượng có thể được chuyển đổi trong phép gán nhưng không thể thực hiện trong phép gọi phương thức

[b]--Tham chiếu của đối tượng có thể được ép kiểu trong phép gọi phương thức nhưng không thể thực hiện trong phép gán

[c]--Tham chiếu của đối tượng có thể được chuyển đổi trong phép gọi phương thức và phép gán nhưng tuân theo những quy tắc khác nhau

[d]--Tham chiếu của đối tượng có thể được chuyển đổi trong phép gọi phương thức và phép gán và tuân theo những quy tắc giống nhau

3 - Cho đoạn mã như bên dưới. Hãy cho biết dòng nào không thể biên dịch

1 : Object ob = new Object();

2 : String stringarr[] = new String[50];

3 : Float floater = new Float(3.14f);

4 : ob = stringarr;

5 : ob = stringarr[5];

6 : floater = ob;

7 : ob = floater;

[a]--Dòng 4

[b]--Dòng 5

[c]--Dòng 6

[d]--Dòng 7

4 - Cho đoạn mã sau:

1 : for (int i = 0; i < 2; i++){

2 : for (int j = 0; j < 3; j++){

3 : if (i == j){

4 : continue;

5 : }

6 : System.out.println("i = " + i + "j = " + j);

7 : }

8 : }

Dòng nào sẽ là một trong số các kết quả được in ra?

[a]--i = 0 j = 0

[b]--i = 0 j = 2

[c]--i = 2 j = 1

[d]--i = 1 j = 1

5 - Cho đoạn mã sau:

```
1 : outer: for (int i = 0; i < 2; i++){  
2 : for (int j = 0; j < 3; j++){  
3 : if (i == j){  
4 : continue outer;  
5 : }  
6 : System.out.println("i = " + i + "j = " + j);  
7 : }  
8 : }
```

Dòng nào sẽ là một trong số các kết quả được in ra?

- [a]--i = 0 j = 0
- [b]--i = 0 j = 1
- [c]--i = 0 j = 2
- [d]--i = 1 j = 0 ✓

6 - Bộ quản lý trình bày mặc định cho 1 khung chứa kiểu Panel là:

- [a]--FlowLayout
- [b]--BorderLayout
- [c]--GridLayout
- [d]--GridBagLayout

7 - Bạn có thể tạo ra cửa sổ chính của ứng dụng bằng cách gọi:

```
Frame f = new Frame("Main Frame");
```

Nhưng khi bạn chạy chương trình thì Frame không hiển thị. Dòng nào bên dưới sẽ làm hiển thị Frame.

- [a]--f.setSize(300, 200);
- [b]--f.setBounds(10, 10, 500, 400);
- [c]--f.setForeground(Color.white);
- [d]--f.setVisible(true); ✓

8 - Đối tượng nào bên dưới có thể chứa 1 menubar (chọn những câu đúng)

- [a]--Panel
- [b]--ScrollPane
- [c]--Frame
- [d]--Menu

9 - Sau khi tạo 1 frame bằng câu lệnh `Frame f = new Frame()` và tạo menu bar bằng câu lệnh `MenuBar mb = new MenuBar()`, làm thế nào để gắn MenuBar tên `mb` vào `f`

- [a]--f.add(mb)
- [b]--f.setMenu(mb)
- [c]--f.addMenu(mb)
- [d]--f.setMenuBar(mb)

10 - Cho đoạn mã sau :

```
1 :Racoon rocky;
```

```
2 :SwampThing pogo;  
3 :Washer w;  
4 :  
5 :rocky = new Racoon();  
6 :w = rocky;  
7 :pogo = w;
```

[a]--Dòng 6 sẽ không biên dịch; cần phải có phép ép kiểu để chuyển từ kiểu Racoon sang kiểu Washer

[b]--Dòng 7 sẽ không biên dịch; cần có phép ép kiểu để chuyển từ kiểu Washer sang kiểu SwampThing

[c]--Đoạn mã sẽ biên dịch nhưng sẽ phát sinh Exception ở dòng 7 vì chuyển đổi kiểu khi thực thi từ interface sang class là không được phép

[d]--Đoạn mã sẽ biên dịch và sẽ phát sinh Exception ở dòng 7 vì kiểu lớp của w tại thời điểm thực thi không thể chuyển sang kiểu SwampThing

Trắc nghiệm JaVa - Bài 03

Bài trắc nghiệm về ngôn ngữ Java căn bản này sẽ giúp các bạn hiểu thêm được phần nào về phương thức hoạt động của Java cũng như cách thực thi một chương trình ứng dụng cụ thể trên ngôn ngữ này.

 Số câu: 10

Điểm số cho mỗi câu: 1

Đánh dấu đáp án đúng sai: Đúng: ✓ -- Sai: ✗

Tỉ lệ yêu cầu đạt: 75 %

Thời gian làm bài: 10 Phút. Thời gian còn lại: 03:42

1 - Chọn phương thức để hiện thị Frame lên màn hình :

[a]--setVisible() ✓

[b]--display()

[c]--displayFrame()

[d]--Tất cả các câu trên đều sai

2 - Chọn phát biểu đúng

[a]--Lớp Class là lớp cha của lớp Object

[b]--Lớp Object là một lớp final

[c]--Mọi lớp để kế thừa trực tiếp hoặc gián tiếp từ lớp Object ✓

[d]--Tất cả các câu trên đều sai

3 - Lớp nào sau đây dùng để thực hiện các thao tác nhập xuất cơ bản với console :

[a]--System ✓

[b]--Math

[c]--String

[d]--StringBuffer

4 - Lớp nào sau đây không phải là lớp bao?

- [a]--Integer
- [b]--String ✓
- [c]--Boolean
- [d]--Character

5 - Phương thức nào sau đây sẽ làm cho giá trị biến s bị thay đổi

- [a]--s.concat()
- [b]--s.toUpperCase()
- [c]--s.replace()
- [d]--Câu a và b đúng ✓

6 - Chọn phát biểu đúng cho hàm khởi tạo

- [a]--Một lớp sẽ kết thừa các hàm khởi tạo từ lớp cha
- [b]--Trình biên dịch sẽ tự động tạo hàm khởi tạo mặc định nếu lớp không định nghĩa hàm khởi tạo ✓
- [c]--Tất cả các hàm khởi tạo có kiểu trả về là void
- [d]--Tất cả các câu trên đều sai

7 - Một kiểu dữ liệu số có dấu có 2 giá trị +0 và -0 bằng nhau:

- [a]--Đúng
- [b]--Sai ✓
- [c]--Chỉ đúng với kiểu số nguyên
- [d]--Chỉ đúng với kiểu số thực

8 - Chọn khai báo tên đúng :

- [a]--Big01LongStringWidthMeaninglessName
- [b]--\$int
- [c]--bytes
- [d]--Tất cả các câu trên đều đúng ✓

9 - Chọn khai báo đúng cho phương thức main()

- [a]--public static void main()
- [b]--public void main(String[] arg)
- [c]--public static void main(String[] args) ✓
- [d]--public static int main(String[] arg)

10 - Chọn thứ tự đúng của các thành phần trong một tập tin nguồn :

- [a]--Câu lệnh import, khai báo package, khai báo lớp.
 - [b]--Khai báo package đầu tiên; thứ tự của câu lệnh import và khai báo lớp là tùy ý.
 - [c]--Khai báo package, câu lệnh import, khai báo lớp ✓
 - [d]--Câu lệnh import trước tiên; thứ tự của khai báo package và khai báo lớp là tùy ý.
- Trắc nghiệm JaVa - Bài 02

Bài trắc nghiệm về ngôn ngữ Java căn bản này sẽ giúp các bạn hiểu thêm được phần nào về phương thức hoạt động của Java cũng như cách thực thi một chương trình ứng dụng cụ thể trên ngôn ngữ này.

 Số câu: 10

Điểm số cho mỗi câu: 1

Đánh dấu đáp án đúng sai: Đúng: ✓ -- Sai: ✗

Tỉ lệ yêu cầu đạt: 75 %

Thời gian làm bài: 10 Phút. Thời gian còn lại: 00:00

1 - Cho một component comp và một container cont có kiểu trình bày là BorderLayout. Cho biết cách để gắn comp vào vị trí đầu của cont.

- [a]--addTop(cont,comp)
- [b]--comp.add("North", cont)
- [c]--cont.addTop(comp)
- [d]--cont.add(comp, BorderLayout.NORTH) ✓

2 - Cho một component comp và một container cont có kiểu trình bày là FlowLayout. Cho biết cách để gắn comp vào cont.

- [a]--cont.add(comp) ✓
- [b]--comp.add(cont)
- [c]--cont.addComponent(comp)
- [d]--cont.addAllComponents()

3 - Chọn phương thức dùng để xác định cách trình bày của một khung chứa :

- [a]--startLayout()
- [b]--initLayout()
- [c]--layoutContainer()
- [d]--setLayout() ✓

4 - Chọn phương thức dùng để xác định vị trí và kích thước của các component

- [a]--setBounds() ✓
- [b]--setSizeAndPosition()
- [c]--setComponentSize()
- [d]--setComponent()

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

- [a]--CardLayout
- [b]--BorderLayout
- [c]--GridLayout ✓
- [d]--FlowLayout

6 - Chọn phương thức dùng để gán nội dung cho Label :

- [a]--setLabel()
- [b]--setText() ✓
- [c]--setTextLabel()
- [d]--setLabelText()

7 - Chọn phát biểu đúng :

- [a]--TextComponent extends TextArea

- [b]--TextArea extends TextField.
- [c]--TextField extends TextComponent ✓
- [d]--TextComponent extends TextField

8 - Chọn phát biểu đúng :

- [a]--Lớp CheckboxGroup dùng để định nghĩa cá RadioButtons ✓
- [b]--Lớp RadioGroup dùng để định nghĩa cá RadioButtons
- [c]--Tất cả các câu trên đều đúng
- [d]--Tất cả các câu trên đều sai

9 - Chọn câu lệnh để tạo ra TextArea có 10 dòng và 20 cột :

- [a]--new TexArea(10,20) ✓
- [b]--new TexArea(20,10)
- [c]--new TexArea(200)
- [d]--Tất cả các câu trên đều sai

10 - Chọn câu lệnh để tạo ra một danh sách gồm 5 mục chọn và cho phép thực hiện chọn nhiều mục cùng lúc :

- [a]--new List(true, 5)
- [b]--new List(5, true) ✓
- [c]--new List(5, false)
- [d]--new List(false, 5)