

KỸ THUẬT LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG	
096.321.3087	
Câu hỏi	Đáp án
Applet có được phép ghi lên hệ thống file của client?	Không
Applet có được phép gọi thực thi một tệp exe trên hệ thống client?	Không
Biểu thức nào sau đây cho x có giá trị dương:	<code>int x = -1; x = x &gt;&gt;&gt; 5;</code>
Biểu thức nào sau đây hợp lệ?	Tất cả các phương án đều đúng.
Bước nào trong các bước phân tích và phát triển một hệ thống phần mềm hướng đối tượng thực hiện: tìm hiểu các trường hợp sử dụng (use case) để nắm bắt các yêu cầu của người sử dụng (khách hàng), của vấn đề cần giải quyết.	Phân tích yêu cầu (Requirement analysis)
Các application sử dụng 'System.out.println()' để hiển thị kết quả ra màn hình	
trong khi đó applet sử dụng phương thức nào để xuất ra màn hình?	<code>drawString();</code>
Các biểu thức nào sau đây cho kết quả là true?	<code>"john" == "john"</code>
Các method nào dưới đây không phải là của một đối tượng String?	<code>round()</code>
Các phát biểu nào sau đây đúng?	<code>128 &gt;&gt; 1</code> bằng 64
Các phương thức được khai báo dùng các tiền tố nào thì không được khai báo là trừu tượng (abstract)?	<code>protected</code>
Các phương thức được khai báo dùng các tiền tố nào thì không được khai báo là trừu tượng (abstract)?	<code>static</code>
Các phương thức khai báo trong giao diện có thể bao gồm thân (các lệnh trong thân phương thức)?	Không thể
Các phương thức nào sau đây không thể dừng sự thực thi của một thread?	<code>notify();</code>
Các phương thức nào sau đây là phương thức của lớp Graphics?	<code>drawLine(int, int, int, int);</code>
Các tính chất cơ bản của phương pháp lập trình hướng đối tượng:	Tính đóng gói, tính kế thừa và tính đa hình
Các từ nào sau đây là từ khóa trong java?	<code>implements</code>
Cách viết lệnh nào là đúng khi gọi thực thi một phương thức có tham số của đối tượng?	<code>Đối_tượng.phương_thức(các_tham_số)</code>
Cấu trúc một chương trình java gồm các phần nào?	Khai báo thư viện, lớp chương trình chính, các lớp khác
Cấu trúc một chương trình java gồm các phần nào?	Khai báo thư viện, lớp chương trình chính, các lớp khác

<p>Cho biết kết quả của chương trình sau:</p> <pre> public class Test { static int age; public static void main (String args []) { age = age + 1; System.out.println("The age is " + age); } } </pre>	<p>The age is 1</p>
<p>Cho biết kết quả hiển thị sau khi thực hiện chương trình sau:</p> <pre> public class Test01 {private int x,y; Test01() {x = y = 5; } Test01(int k) {x=y=k; } public void hien() {System.out.printf("x = %d, y = %d",x,y); } public static void main(String [] arg) {Test02 ts = new Test02(); ts.hien(); } } class Test02 extends Test01 {private int z; Test02(int k) {super(k); z=k; } } </pre>	<p>x = 5, y = 5</p>
<p>Cho biết kết quả hiển thị sau khi thực hiện chương trình sau:</p> <pre> public class Test {private int x,y; Test() {x = y = 5; } public void hien() {System.out.printf("x = %d, y = %d",x,y); } public static void main(String [] arg) {Test ts = new Test(); System.out.printf("x = %d, y = %d",x,y); } } </pre>	<p>Lỗi biên dịch chương trình</p>

<p>Cho biết kết quả hiển thị sau khi thực hiện chương trình sau:</p> <pre> public class Test {private int x,y; Test() {x = y = 5; } public void hien() {System.out.printf("x = %d, y = %d",x,y); } public static void main(String [] arg) {Test ts = new Test(); System.out.printf("x = %d, y = %d",x,y); } } </pre>	<p>Lỗi biên dịch chương trình.</p>
<p>Cho biết kết quả hiển thị sau khi thực hiện chương trình sau:</p> <pre> public class Test01 {private int x,y; Test01() {x = y = 5; } Test01(int k) {x=y=k; } private void hien() {System.out.printf("x = %d, y = %d",x,y); } public static void main(String [] arg) {Test01 ts = new Test01(10); ts.hien(); } } </pre>	<p>Lỗi biên dịch chương trình</p>

<p>Cho biết kết quả hiển thị sau khi thực hiện chương trình sau:</p> <pre> public class Test01 {private int x,y; Test01() {x = y = 5; } Test01(int k) {x=y=k; } public void hien() {System.out.printf("x = %d, y = %d",x,y); } public static void main(String [] arg) {Test02 ts = new Test02(); ts.hien(); } } class Test02 extends Test01 { } </pre>	<p>x = 5, y = 10</p>
<p>Cho biết kết quả hiển thị sau khi thực hiện chương trình sau:</p> <pre> public class Test01 {private int x,y; Test01() {x = y = 5;} Test01(int k) {x=y=k;} public void hien() {System.out.printf("x = %d, y = %d",x,y);} public static void main(String [] arg) {Test02 ts = new Test02(); ts.hien();}} class Test02 extends Test01{} </pre>	

<p>Cho biết kết quả hiển thị sau khi thực hiện chương trình sau:</p> <pre> public class Test01 {private int x,y; Test01() {x = y = 5;} Test01(int k) {x=y=k;} public void hien() {System.out.printf("x = %d, y = %d",x,y);} public static void main(String [] arg) {Test02 ts = new Test02(); ts.hien();}} class Test02 extends Test01 {private int z; Test02(int k) {super(k); z=k;}}</pre>	<p>x = 10, y = 5</p>
<p>Cho biết kết quả hiển thị sau khi thực hiện chương trình sau:</p> <pre> public class Test01 {private int x,y; Test01(){x = y = 5;}Test01(int k){x=y=k;}public void hien(){System.out.printf("x = %d, y = %d",x,y);}public static void main(String [] arg){Test02 ts = new Test02(); ts.hien();}}class <b>Test02 extends Test01</b>{private int z;Test02(int k) {super(k);z=k;}}</pre>	<p>x = 5, y = 5</p>
<p>Cho biết kết quả hiển thị sau khi thực hiện chương trình sau:</p> <pre> public class Test01{private int x,y;Test01(){x = y = 5;}Test01(int k){x=y=k;}private void hien(){System.out.printf("x = %d, y = %d",x,y);}public static void main(String [] arg){<b>Test01 ts = new Test01(10);</b>ts.hien();}}</pre>	<p>x = 10, y = 10</p>

<p>Cho biết kết quả khi thực thi class sau:</p> <pre>import java.awt.*; public class FrameTest extends Frame { public FrameTest() { add (new Button("First")); add (new Button("Second")); add (new Button("Third")); pack(); setVisible(true); } public static void main(String args []) { new FrameTest(); } }</pre> <p>Lựa chọn phát biểu đúng nhất:</p>	<p>Chỉ có “Third” button được hiển thị.</p>
<p>Cho biết kết quả khi thực thi class sau:</p> <pre>import java.awt.*; public class FrameTest extends Frame { public FrameTest() { add (new Button("First")); add (new Button("Second")); add (new Button("Third")); pack(); setVisible(true); } public static void main(String args []) { new FrameTest(); } }</pre>	<p>Chỉ có “Third” button được hiển thị.</p>
<p>Cho biết kết quả khi thực thi class sau:</p> <pre>import java.awt.*;public class FrameTest extends Frame {public FrameTest() { add (new Button("First")); add (new Button("Second"));add (new Button("Third"));pack();setVisible(true);}public static void main(String args []) { new FrameTest();}}</pre> <p>Lựa chọn phát biểu đúng nhất:</p>	<p>Chỉ có “Third” button được hiển thị.</p>

Cho biết kết quả khi thực thi đoạn code sau biết giá trị của x là 2: <pre>switch (x) { case 1: System.out.println(1); case 2: case 3: Syste.out.println(3); case 4: System.out.println(4); }</pre>	. Các giá trị 3 và 4 được xuất ra.
Cho biết kết quả khi thực thi đoạn code sau biết giá trị của x là 2: <pre>switch (x) { case 1: System.out.println(1); case 2: case 3: System.out.println(3); case 4: System.out.println(4); }</pre>	Các giá trị 3 và 4 được xuất ra.
Cho các câu lệnh java theo thứ tự sau: Dòng 1: StringBuffer sb = new StringBuffer("abc"); Dòng 2: String s = new String("abc"); Dòng 3: sb.append("def"); Dòng 4: s.append("def"); Dòng 5: sb.insert(1, "zzz"); Dòng 6: s.trim(); Lựa chọn phát biểu đúng:	. Lỗi biên dịch tại dòng 4.
Cho các câu lệnh java theo thứ tự sau: Dòng 1: StringBuffer sb = new StringBuffer("abc"); Dòng 2: String s = new String("abc"); Dòng 3: sb.append("def"); Dòng 4: s.append("def"); Dòng 5: sb.insert(1, "zzz"); Dòng 6: s.trim(); Lựa chọn phát biểu đúng:	Lỗi biên dịch tại dòng 4.
Cho câu lệnh sau:  <pre>int[] x = new int[25];</pre> Chọn kết quả đúng sau khi thi hành câu lệnh trên?	. x.length = 25.
Cho câu lệnh sau: <pre>int[] x = new int[25];</pre> Chọn kết quả đúng sau khi thi hành câu lệnh trên?	x.length = 25.

<p>Cho class được khai báo như sau:</p> <pre>public class Test { public static void test() { print(); } public static void print() { System.out.println("Test"); } public void print() { System.out.println("Another Test"); } }</pre> <p>Cho biết kết quả khi biên dịch class này:</p>	<p>Có lỗi vì có hai phương thức print giống nhau.</p>
<p>Cho class được khai báo như sau:</p> <pre>public class Test { public static void test() { print(); } public static void print() { System.out.println("Test"); } public void print() { System.out.println("Another Test"); } }</pre> <p>Cho biết kết quả khi biên dịch class này:</p>	<p>Có lỗi vì có hai phương thức print giống nhau.</p>
<p>Cho class Test như sau:</p> <pre>public class Test { public static void test() { this.print(); } public static void print() { System.out.println("Test"); } public static void main(String args []) { test(); } }</pre> <p>Cho biết kết quả khi biên dịch và thực thi lớp Test?</p>	<p>Lỗi biên dịch, không khai báo biến this trong phương thức public static void test().</p>
<p>Cho đoạn code sau:</p> <pre>public class Test { ... }</pre> <p>Lựa chọn nào sau đây có thể dùng để định nghĩa một hàm tạo (constructor) cho lớp trên?</p>	<p>public Test() {...}</p>



Cho đoạn mã sau: <pre> class Test{ public static void main(String args[]){ double d = 12.3; Decrementer dec = new Decrementer(); dec.decrement(d); System.out.println(d); } } class Decrementer{ public void decrement(double decMe){ decMe = decMe – 1.0; } } </pre> Giá trị in ra của câu lệnh ở dòng thứ 6 là:	12.3
Cho đoạn mã sau: <pre> class Test{ public static void main(String args[]){ Holder h = new Holder(); h.held = 100; h.bumptrái tim; System.out.println(h.held); } } class Holder{ public int held; public void bump(Holder theHolder){ theHolder.held++; } } </pre> Giá trị in ra của câu lệnh ở dòng thứ 6 là:	101
Cho khai báo sau: <pre>int a = 3.5;</pre> Kết quả sau khi biên dịch là gì?	. Lỗi biên dịch
Cho khai báo sau: <pre>int a = 3.5;</pre> Kết quả sau khi biên dịch là gì?	Lỗi biên dịch
Cho lớp đối tượng CAR (ô tô) với các thành phần: Tên xe, số chỗ ngồi, khởi động, tốc độ tối đa. Hãy chỉ ra đâu là phương thức của lớp CAR?	Khởi động
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 ?	cont.add(comp, BorderLayout.NORTH)
Cho một component comp và một container cont có kiểu trình bày là FlowLayout. Cho biết cách để gắn comp vào cont ?	cont.add(comp)

Cho phương thức như sau: public void add(int a) {...} Các phương thức overload phương thức trên có thể trả về kiểu nào sau đây?	Kiểu bất kỳ
Cho phương thức sau: public void add(int a) {...} Phát biểu nào sau đây đúng về phương thức overriding phương thức trên.	Phương thức overriding phải trả về kiểu void.
Cho ví dụ sau: class First { public First (String s) { System.out.println(s); } } public class Second extends First { public static void main(String args []) { new Second(); } } Cho biết kết quả biên dịch và thực thi của lớp Second?	Một thể hiện (instance) của lớp Second được tạo ra.
Cho ví dụ sau: class First {public First (String s) {System.out.println(s);}} public class Second extends First {public static void main(String args []) {new Second();}} Cho biết kết quả biên dịch và thực thi của lớp Second?	Lỗi khi biên dịch vì lớp First không có constructor không tham số.
Chọn các component có phát sinh action event:	. Button
Chọn các component có phát sinh action event:	Button
Chọn các component có phát sinh action event:	Button
Chọn cách sửa ít nhất để đoạn mã sau biên dịch đúng final class Aaa {int xxx; void yyy(){xxx = 1;} } class Bbb extends Aaa {final Aaa finalRef = new Aaa(); final void yyy() {System.out.println("In method yyy()"); finalRef.xxx = 12345; } }	Xóa từ final ở dòng 1 và 7
Chọn cách sửa ít nhất để đoạn mã sau biên dịch đúng final class Aaa{int xxx;void yyy(){xxx = 1;}} class Bbb extends Aaa{final Aaa finalRef = new Aaa(); final void yyy(){System.out.println("In method yyy()"); finalRef.xxx = 12345;}}	Xóa từ final ở dòng 1

Chọn câu phát biểu đúng:	Một lớp final không thể chứa các phương thức trừu tượng
Chọn khai báo đúng cho phương thức main()?	. public static void main(String[] args)
Chọn khai báo đúng cho phương thức main()?	public static void main(String[]
Chọn khai báo tên đúng?	Tất cả các phương án đều đúng.
Chọn kiểu trình bày để đặt các component trên khung chứa dưới dạng bảng.	GridLayout
Chọn phát biểu đúng cho hàm khởi tạo?	Trình biên dịch sẽ tự động tạo hàm khởi tạo mặc định nếu lớp không định nghĩa hàm khởi tạo.
Chọn phát biểu đúng cho hàm khởi tạo?	Trình biên dịch sẽ tự động tạo hàm khởi tạo mặc định nếu lớp không định nghĩa hàm khởi tạo.
Chọn phát biểu đúng:	TextField extends TextComponent
Chọn phát biểu đúng:	MouseListener interface định nghĩa các phương thức để xử lý sự kiện nhấn chuột.
Chọn phát biểu đúng:	Thẻ hiện của TextField có thể phát sinh(ActionEvent).
Chọn phát biểu đúng:	Hàm tạo có thể có đối số như các phương thức thông thường khác.
Chọn phát biểu đúng:	Các thành phần protected chỉ có thể được truy nhập từ bên trong thân các phương thức của lớp đó và cũng có thể truy nhập từ bất cứ lớp con nào kế thừa từ nó.
Chọn phát biểu đúng:	Các thành viên có phạm vi protected sẽ được bảo toàn trong lớp dẫn xuất (có thể truy xuất xử lý trực tiếp trong lớp dẫn xuất)
Chọn phát biểu đúng:	Tham chiếu của đối tượng có thể được chuyển đổi trong phép gọi phương thức, phép gán và tuân theo những quy tắc giống nhau
Chọn phát biểu đúng:	Từ khóa extends xác định lớp ta đang định nghĩa kế thừa từ lớp nào.
Chọn phát biểu đúng:	Mọi lớp đều kế thừa trực tiếp hoặc gián tiếp từ lớp Object.
Chọn phát biểu đúng:	Hàm tạo có thể có đối số như các phương thức thông thường khác
Chọn phát biểu đúng:	MouseListener interface định nghĩa các phương thức để xử lý sự kiện nhấn chuột
Chọn phát biểu đúng:	TextField extends TextComponent

Chọn phát biểu đúng:	Các thành phần protected chỉ có thể được truy nhập từ bên trong thân các phương thức của lớp đó và cũng có thể truy nhập từ bất cứ lớp con nào kế thừa từ nó.
Chọn phát biểu đúng:	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
Chọn phát biểu đúng: Chọn phát biểu đúng: a. Lớp WindowAdapter được dùng để xử lý các sự kiện liên quan đến cửa sổ màn hình. b. Một event adapter là một cung cấp các cài đặt mặc định cho các event listener tương ứng. c. Các event listeners là các interface qui định các phương thức cần phải cài đặt để xử lý các sự kiện liên quan khi sự kiện đó xảy ra. <b>d. Tất cả các phát biểu đều đúng.</b>	
Chọn phát biểu đúng: Phát biểu 1: InputStream và OutputStream là 2 luồng dữ liệu kiểu byte Phát biểu 2: Reader và Writer là 2 luồng dữ liệu kiểu character.	Cả 2 phát biểu đều đúng.
Chọn phát biểu đúng?	Cả kiểu dữ liệu cơ sở và kiểu tham chiếu đều có thể chuyển đổi tự động và ép kiểu.
Chọn phát biểu đúng?	Mọi lớp đều kế thừa trực tiếp hoặc gián tiếp từ lớp Object.
Chọn phát biểu sai trong các phát biểu dưới đây:	Ứng dụng Java chỉ thực thi được trên các máy tính cá nhân.
Chọn phát biểu sai:	Không thể định nghĩa một thuộc tính vừa là final và static
Chọn phát biểu sai:	Ta không thể xây dựng lớp thừa kế từ một lớp trừu tượng.
Chọn phát biểu sai:	Không thể định nghĩa một thuộc tính vừa là final và static
Chọn phát biểu sai:	Nếu trong lớp có ít nhất một phương thức trừu tượng thì lớp đó phải là lớp trừu tượng.
Chọn phương thức để hiển thị Frame lên màn hình?	setVisible()
Chọn phương thức dùng để gán nội dung cho Label:	setText()
Chọn phương thức dùng để xác định cách trình bày của một khung chứa:	. startLayout()
Chọn phương thức dùng để xác định cách trình bày của một khung chứa:	setLayout()
Chọn phương thức dùng để xác định vị trí và kích thước của các component?	setBounds()

Chọn thứ tự đúng của các thành phần trong một tập tin nguồn java:	Khai báo package, câu lệnh import, khai báo lớp.
Chúng ta có thể sử dụng hàm tạo để khởi đầu các thuộc tính tĩnh hay không?	Không thể
Chúng ta có thể sử dụng tham chiếu kiểu giao diện để xử lý đối tượng hay không?	Có thể.
Chúng ta có thể sử dụng tham chiếu kiểu giao diện để xử lý đối tượng hay không?	Không thể.
Có bao nhiêu cách để truy xuất đến thuộc tính tĩnh trong một lớp?	2 cách
Có bao nhiêu loại lớp lồng (nested class)?	2 loại
Cơ chế phương thức ảo phải được kết hợp với kỹ thuật nào trong kế thừa?	Kỹ thuật ghi đè phương thức (overriding method).
Có mấy loại socket trong java?	2 loại
Đâu là cấu trúc vòng đời của một chương trình applet cơ bản?	Creation - Initialization - Starting - Stop - Destroy
Dòng lệnh nào sau đây tạo ra một TextField có thể hiển thị tối đa 10 ký tự, giá trị khởi đầu là "hello"?	TextField tf1 = new TextField("hello",10)
Giả sử chúng ta có thể hiện e của bộ lắng nghe sự kiện TextEvent và thể hiện t của lớp TextArea. Cho biết cách để gắn bộ lắng nghe e vào t ?	t.addTextListener(e);
Giả thiết có 3 lớp A, B và C với mô hình thừa kế: Lớp B thừa kế từ lớp A, Lớp C thừa kế từ lớp B. Trong thân các phương thức lớp C ta có thể truy cập trực tiếp đến các thành phần nào của lớp A?	Các thành phần protected và public
Giả thiết lớp A được định nghĩa là lớp trừu tượng. Lệnh nào sau đây sẽ tạo đối tượng lớp A: Lệnh 1: A a = new A(); Lệnh 2: A a = new A(<tham_số>);	Cả lệnh 1 và lệnh 2 đều sai
Giả thiết lớp A được định nghĩa là lớp trừu tượng. Lệnh nào sau đây sẽ tạo đối tượng lớp A: Lệnh 1: A a = new A(); Lệnh 2: A a = new A(<tham_số>);	Cả lệnh 1 và lệnh 2 đều đúng
Giả thiết lớp A là lớp trừu tượng. Trong lớp A ta khai báo 2 phương thức sau: - Phương thức 1: public abstract void nhap(); - Phương thức 2: private abstract void hien(); Khai báo phương thức nào là khai báo hợp lệ?	Khai báo phương thức 1.
Giả thiết lớp A là lớp trừu tượng. Trong lớp A ta khai báo 2 phương thức sau: - Phương thức 1: public abstract void nhap(); - Phương thức 2: private abstract void hien(); Khai báo phương thức nào là khai báo hợp lệ?	Cả hai khai báo phương thức là hợp lệ
Giả thiết lớp B thừa kế từ lớp A. Sau khi khai báo một đối tượng lớp B thì thứ tự thực hiện các hàm tạo của 2 lớp là?	Các hàm tạo thực hiện theo thứ tự ngẫu nhiên

Giả thiết lớp B thừa kế từ lớp A. Sau khi khai báo một đối tượng lớp B thì thứ tự thực hiện các hàm tạo của 2 lớp là?	Hàm tạo lớp A, hàm tạo lớp B
Giả thiết lớp B thừa kế từ lớp A. Thứ tự thực hiện việc hủy bỏ (gom rác) đối tượng được thực hiện như thế nào?	Thực hiện trên lớp A trước rồi đến lớp B
Giả thiết lớp B thừa kế từ lớp A. Thứ tự thực hiện việc hủy bỏ (gom rác) đối tượng được thực hiện như thế nào?	Thực hiện trên lớp B trước rồi đến lớp A
Giả thiết lớp SONGUYEN đã được định nghĩa, ta khai báo mảng a và xin cấp phát vùng nhớ lưu trữ các phần tử của a bằng lệnh: int n=3; SONGUYEN [] a= new SONGUYEN [n]; Lúc này, Giá trị ngầm định của mỗi phần tử mảng đối tượng a là gì?	null
Giả thiết trong lớp A có khai báo thuộc tính x (được gán bằng 10) và phương thức Test(). Trong phương thức Test() có khai báo 1 biến x (được gán bằng 5). Dòng lệnh sau (trong thân phương thức Test()) sẽ in giá trị gì?  System.out.println(x);	Lỗi biên dịch chương trình.
Giả thiết trong lớp A có khai báo thuộc tính x (được gán bằng 10) và phương thức Test(). Trong phương thức Test() có khai báo 1 biến x (được gán bằng 5). Dòng lệnh sau (trong thân phương thức Test()) sẽ in giá trị gì? System.out.println(x);	In giá trị: 5
Giai đoạn nào trong các bước phân tích và phát triển một hệ thống phần mềm hướng đối tượng thực hiện: các kết quả của quá trình phân tích được mở rộng thành một giải pháp kỹ thuật.	Thiết kế (Design)
Giai đoạn nào trong các bước phân tích và phát triển một hệ thống phần mềm hướng đối tượng thực hiện: đặc tả chi tiết kết quả của giai đoạn thiết	Lập trình (Programming)
Hàm (phương thức) nào của lớp không thể khai báo abstract?	Phương thức final
Java có hỗ trợ nạp chồng toán tử hay không?	Không hỗ trợ
Java được phát triển bắt đầu từ?	Sun Microsystem
Khai báo nào là đúng trong các khai báo đối tượng ServerSocket sau:	ServerSocket server = new ServerSocket(String,int,int);
Khai báo nào là không hợp lệ?	. float f = 45.0;
Khai báo nào sau đây là khai báo của phương thức trừu tượng (abstract)?	public abstract void add();

Khi các thành viên trong lớp cơ sở trùng tên với các thành viên mới trong lớp dẫn xuất thì chúng ta sử dụng từ khóa nào để truy cập xử lý các thành viên lớp cơ sở?	Từ khóa super
Khi các thành viên trong lớp cơ sở trùng tên với các thành viên mới trong lớp dẫn xuất thì chúng ta sử dụng từ khóa nào để truy cập xử lý các thành viên lớp cơ sở?	Từ khóa abstract
Khi có nhiều component được gắn các bộ lắng nghe của cùng một loại sự kiện thì component nào sẽ nhận được sự kiện đầu tiên?	Không thể xác định component nào sẽ nhận trước
Khi định nghĩa 1 lớp, ta có thể nạp chồng hàm tạo hay không?	Có thể
Khi một phương thức được khai báo là abstract thì lớp chứa nó cũng phải là một lớp abstract, đúng hay sai?	Đúng
Khi người sử dụng kéo chuột (di chuyển chuột trong khi vẫn ấn nút trái) trên một java applet Java tự động gọi phương thức nào?	mouseDrag();
Khi ta truyền một biến đối tượng lớp (trong lời gọi phương thức), java áp dụng cơ chế truyền gì?	Truyền tham chiếu.
Khi truyền tham số cho applet, nếu không chỉ rõ tham số Name của đối tượng thì đối tượng sẽ có tên mặc định là gì?	Default
Kiểu dữ liệu byte có phạm vi trong khoảng nào?	(-128) đến 127
Kiểu dữ liệu char có kích thước là?	16 bit
Loại socket nào trong java sử dụng giao tiếp không kết nối, phương thức UDP (User Datagram	datagram socket
Lời gọi constructor của lớp cha (super class) được đặt ở đâu trong constructor?	<i>Ở dòng đầu tiên Không thể gọi constructor của super class</i>
Lời gọi constructor của lớp cha (super class) được đặt ở đâu trong constructor?	Bất kỳ đâu
Lớp java.applet.Applet kế thừa từ lớp nào?	java.awt.Component
Lớp nào sau đây dùng để thực hiện các thao tác nhập xuất cơ bản với console?	System
Lớp trừu tượng thường có ít nhất bao nhiêu phương thức trừu tượng?	1 phương thức trừu tượng.
Lớp trừu tượng thường có ít nhất bao nhiêu phương thức trừu tượng?	2 phương thức trừu tượng
Một chương trình nguồn java được ghi vào tệp có phần mở rộng của tên tệp là?	.java
Một class muốn thực thi được trong một thread riêng thì phải implements interface nào?	Runnable
Một class muốn thực thi được trong một thread riêng thì phải implements interface nào?	Threadable

Một giao diện có thể là giao diện cho bao nhiêu lớp đối tượng có cùng mục đích tương tác?	Nhiều lớp
Một giao diện có thể thực thi những phương thức nào?	Không phương thức nào
Một inner class có thể truy xuất những gì của class bao nó?	Tất cả các biến static, final, instance
Một lớp bình thường trong java có bao nhiêu biến ẩn this?	1 biến this
Một lớp khi hiện thực 1 giao diện (sử dụng từ khóa implements) cần phải hiện thực những phương thức nào của giao diện đó?	Tất cả các phương thức.
Một lớp khi hiện thực 1 giao diện (sử dụng từ khóa implements) cần phải hiện thực những phương thức nào của giao diện đó?	Các phương thức tạo lập và hủy bỏ.
Một lớp lồng (nested class) có thể truy cập đến các thành viên của lớp bao bên ngoài hay không?	Có thể
Một lớp nếu ta muốn đảm bảo rằng không ai được tạo đối tượng thuộc lớp đó thì nên xây dựng lớp đó là?	Lớp trừu tượng.
Một thông điệp (messages) bao gồm các thành phần nào?	Đối tượng (Object), phương thức (Method), tham số (Parameter)
Nếu các lớp đối tượng có chung một số đặc điểm và được xem như có quan hệ "là" (is a) với lớp đối tượng khác thì các lớp này có đặc trưng gì trong các đặc trưng cơ bản của lập trình hướng đối tượng?	Tính kế thừa
Nếu tại lớp cơ sở có phương thức được nạp chồng, trong lớp dẫn xuất ta có thể ghi đè cho phương thức này?	Không thể ghi đè.
Nếu tại lớp cơ sở có phương thức được nạp chồng, trong lớp dẫn xuất ta có thể ghi đè cho phương thức này?	Có thể ghi đè nếu kiểu trả về của phương thức là đối tượng lớp khác
Ngôn ngữ nào sau đây không phải ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng?	Pascal
Những chức năng giao tiếp mạng căn bản trong Java được bao hàm trong các lớp và giao diện thuộc gói nào?	java.net
Những chức năng giao tiếp mạng căn bản trong Java được bao hàm trong các lớp và giao diện thuộc gói nào?	java.security
Những chức năng giao tiếp mạng căn bản trong Java được bao hàm trong các lớp và giao diện thuộc gói nào?	java.awt
Phần tử thứ 0 trong danh mảng String truyền vào cho hàm public static void main là:	Tham số dòng lệnh đầu tiên của chương trình nếu có.



Phát biểu “chương trình được chia nhỏ thành các chương trình con riêng rẽ (còn gọi là hàm hay thủ tục) thực hiện các công việc cụ thể trong ứng dụng” nói về phương pháp lập trình nào?	Lập trình thủ tục
Phương pháp phân tích hướng đối tượng là phương pháp phân tích:	<i>Tất cả các phương án đều sai</i>
Phương pháp phân tích hướng đối tượng là phương pháp phân tích:	Từ dưới lên (bottom-up)
Phương thức nào được dùng để lấy về một URL của Applet file?	getCodeBase()
Phương thức nào được dùng để lấy về một URL của HTML file?	getDocumentBase()
Phương thức nào được sử dụng trong việc khởi tạo đối tượng để cung cấp cho applet?	start()
Phương thức nào được sử dụng trong việc khởi tạo đối tượng để cung cấp cho applet?	destroy()
Phương thức nào không có trong giao diện (interface) java.applet.AudioClip khi làm việc với âm thanh trong ứng dụng applet?	resize();
Phương thức nào sau đây không có trong ứng dụng applet?	Hàm main()
Phương thức nào sau đây không có trong ứng dụng applet?	Hàm tạo
Quá trình nào có thể thực hiện nhiều lần trong vòng đời của applet?	destroy() stop()
Sau khi một chương trình nguồn java được dịch, phần mở rộng của tệp kết quả là gì?	class
Sử dụng toán tử nào để sinh đối tượng từ lớp cho việc sử dụng, khai thác và xử lý?	Toán tử new
Ta sử dụng toán tử nào để truy xuất thuộc tính và phương thức của đối tượng trong java?	Toán tử “.”
Ta sử dụng từ khóa nào cho khai báo phương thức của lớp nếu không muốn nó bị ghi đè ở lớp dẫn	Từ khóa final
Tên phương thức dùng để start một thread?	start();
Thành phần GUI nào trong các thành phần sau mà applet không sử dụng được như với ứng dụng windows	Menu
Thành phần nào là thành phần (dưới dạng các biến - variables) trong đối tượng để mô tả thông tin dữ liệu hay trạng thái (states) của đối tượng?	Thuộc tính
Thành phần nào là thành phần (dưới dạng các hàm) trong đối tượng để mô tả hành vi (behavior) hay khả năng xử lý của đối tượng?	Phương thức

Thuộc tính của lớp có thể có kiểu là chính lớp đó hay không?	. Có
Thuộc tính của lớp được khai báo ở đâu?	Trong thân lớp, nằm ngoài các phương thức của lớp
Tính chất (đặc trưng) nào trong lập trình hướng đối tượng đề cập đến thiết lập cơ chế về khả năng truy xuất xử lý đến các thành phần của lớp đó hay được gọi là phạm vi tác động (scope)?	Tính che giấu thông tin
Tính chất (đặc trưng) nào trong lập trình hướng đối tượng nhằm che đi những chi tiết phức tạp bên trong của đối tượng?	Tính đóng gói
Tính chất (đặc trưng) nào trong lập trình hướng đối tượng đề cập đến thiết lập cơ chế về khả năng truy xuất xử lý đến các thành phần của lớp đó hay được gọi là phạm vi tác động (scope)?	Tính che giấu thông tin
Trong 3 lớp đối tượng sau thì các lớp nào đáp ứng đặc trưng kế thừa trong lập trình hướng đối tượng: lớp Sách, lớp Ô tô và lớp Tạp chí.	Lớp Sách và lớp Tạp chí
Trong các ngôn ngữ lập trình: C++, Assembly, Pascal, SmallTalk thì các ngôn ngữ nào là thuần hướng đối tượng giống Java?	Ngôn ngữ SmallTalk
Trong hàm tạo bất kỳ của lớp có thể gọi tới các hàm tạo khác của lớp đó hay không?	Chỉ gọi được duy nhất hàm tạo không đối của lớp.
Trong hàm tạo bất kỳ của lớp có thể gọi tới các hàm tạo khác của lớp đó hay không?	Chỉ gọi được nhiều nhất 1 hàm tạo khác.
Trong java, khi ta khai báo và gọi hàm tạo không đối đối tượng lớp dẫn xuất, hàm tạo của lớp cơ sở có được tự động gọi hay không?	. Chỉ hàm tạo không đối được tự động gọi.
Trong java, khi ta khai báo và gọi hàm tạo không đối đối tượng lớp dẫn xuất, hàm tạo của lớp cơ sở có được tự động gọi hay không?	Không
Trong một lớp (class) bất kỳ, ta có thể định nghĩa bao nhiêu hàm tạo?	Nhiều hàm tạo
Trong một ứng dụng applet ta có thể làm việc với dữ liệu multiMedia hay không?	Có
Trong ngôn ngữ java các từ khóa import, for, while, case, return, break và continue, những từ khóa nào cho phép viết cả bằng chữ hoa lẫn chữ thường?	Không từ khóa nào.
Trong phương thức tĩnh ta có thể truy cập các thành viên (thuộc tính) nào của lớp?	Thuộc tính tĩnh
Trong trường hợp một phương thức không có giá trị trả về, ta dùng từ khóa gì?	Từ khóa void
Trong ứng dụng applet, phương thức nào không được hỗ trợ (không thực hiện được) của lớp Graphics?	drawCircle(tham_số);
Từ khóa nào được dùng để khai báo kế thừa trong java?	extends

Từ khóa nào được dùng để khai báo lớp A kế thừa từ lớp B và lớp C trong java?	Java không hỗ trợ kiểu đa kế thừa này.
Từ khóa nào được dùng để khai báo lớp A là lớp trừu tượng trong java?	abstract
Từ khóa nào được dùng để triển khai một lớp từ một giao diện (interface) trong java?	implements
Từ khóa nào được dùng để triển khai một lớp từ một giao diện (interface) trong java?	interface
Từ khóa nào được sử dụng để báo cho chương trình dịch java biết đây là một lớp hằng, không thể kế thừa?	final
Từ khóa nào được sử dụng trong khai báo lớp nếu ta muốn gói khác có thể sử dụng được lớp này?	public
Từ khóa nào trong khai báo phương thức của lớp cho phép chương trình thực hiện đa luồng (multi threads)?	synchronized
Từ khóa nào xác định các phương thức được sử dụng (truy cập) trong lớp con nhưng không thể khai báo nạp chồng được?	final
Từ khóa nào xác định các phương thức được sử dụng (truy cập) trong lớp con nhưng không thể khai báo nạp chồng được?	implements
Từ khóa nào xác định các thuộc tính hay phương thức chỉ được truy nhập trong phạm vi lớp cha và lớp con được dẫn xuất từ lớp cha. các lớp ngoài lớp cha đều không truy nhập được?	protected
Từ khóa nào xác định các thuộc tính hay phương thức được truy nhập trong phạm vi lớp cha, lớp con và các lớp ngoài lớp cha đều truy nhập được?	. Private
Từ khóa nào xác định các thuộc tính hay phương thức được truy nhập trong phạm vi lớp cha, lớp con và các lớp ngoài lớp cha đều truy nhập được?	private
Từ khóa nào xác định lớp ta đang định nghĩa lớp kế thừa từ lớp khác?	extends
Từ vùng nhớ dành cho các thuộc tính của đối tượng được cấp phát ở đâu?	Trên heap









$$x = 5, y = 10$$



























