

[Chuyển tới nội dung chính](#)


Side panel

- [Vietnamese \(vi\)](#)  
[English \(en\)](#) [Vietnamese \(vi\)](#)
- 0

## Notifications

You have no notifications

[See all](#)[0](#)

- [Nguyễn Hồ Phước Lộc](#)   
[Moodle của tôi](#)

[Hồ sơ Điểm Tin nhắn \(Gửi email\) Tùy chọn](#)[Thoát ra](#)

# BÁCH KHOA E-LEARNING



Liên hệ

Messages selected: 1

[Liên hệ 0](#)

Thiết lập

- [Liên hệ](#)
- [Requests 0](#)

No contacts

No contact requests

Contact request sent

Personal space

Save draft messages, links, notes etc. to access later.

☐ Delete for me and for everyone else

Block

Unblock

Xoá

Thêm

Xoá

Xoá

Send contact request

Accept and add to contacts

Decline

Đồng ý

Hủy bỏ



Starred ()

No starred conversations

Group ()

No group conversations

Private ()

No private conversations

Liên hệ

Non-contacts

Load more

Tin nhắn (Gửi email)

Load more

Không có kết quả nào

Tìm người và tin nhắn

## Privacy

You can restrict who can message you

Accept messages from:

- ☐ My contacts only
- ☐ My contacts and anyone in my courses

## Notification preferences

## Thông tin chung

☐ Use enter to send

Write a message...



Delete selected messages

Send contact request

You have blocked this user.

Unblock user

You are unable to message this user

[See all](#)

# Nguyên lý ngôn ngữ lập trình (CO3005)\_L01 (DH\_HK202)

1. [Trang của tôi](#)
2. Các khoá học của tôi
3. [Nguyên lý ngôn ngữ lập trình \(CO3005\)\\_L01 \(DH\\_HK202\)](#)
4. Kiểu - Type (tuần 9)
5. [Quiz: Type 2 \(T2 26/4/2021\)](#)

Thời gian còn lại 0:18:24

## Câu hỏi 1

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00

🚩 Cờ câu hỏi

### Nội dung câu hỏi

Một ngôn ngữ có tính đa hình (polymorphism) về kiểu cho phép một đối tượng có thể thuộc về nhiều kiểu. Trên một ngôn ngữ OOP, giả sử có một lớp A với hai lớp con là B và C, D là lớp con của B. Một đối tượng của lớp B sẽ thuộc về những kiểu nào?

Chọn một hoặc nhiều hơn:

☐

a.

B

☐

b.

D

☐

c.

A

☐

d.

C

## Câu hỏi 2

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00

🚩 Cờ câu hỏi

**Nội dung câu hỏi**

Cho một khai báo kiểu trên Pascal như sau:

```
record
```

```
    x:char,
```

```
    y: record
```

```
        z: integer,
```

```
        t: array [1..10] of ^ real,
```

```
    end,
```

```
end;
```

Hãy viết biểu thức kiểu mô tả kiểu của record trên?

Để đảm bảo trùng khớp, hãy viết các kiểu cơ bản đúng với tên của nó trên Pascal như integer, real, char, dùng dấu \* thay cho dấu x.

Trả lời:

**Câu hỏi 3**

Chưa được trả lời

Chăm điểm của 1,00

🚩 Cờ câu hỏi

**Nội dung câu hỏi**

Cho một hàm được định nghĩa như sau trên một ngôn ngữ dùng suy diễn kiểu:

```
def foo(x,y,z) = x(z(y))
```

Hãy viết biểu thức kiểu biểu diễn kiểu của hàm foo?

Để đảm bảo trùng khớp, hãy viết các kiểu cơ bản bằng các từ như integer, real, boolean, phép toán kiểu \* (thay cho x), -> (thay cho →), không viết khoảng trắng, phép toán kiểu -> có độ ưu tiên thấp hơn phép toán kiểu \*, sử dụng dấu () chỉ khi cần thiết, các biến kiểu đều bắt đầu bằng chữ T theo sau là 1 số, biến kiểu đầu tiên xuất hiện trong biểu thức kiểu là T1, biến kiểu kế tiếp là T2,... và tăng dần theo thứ tự xuất hiện của biến.

Trả lời:

**Câu hỏi 4**

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00

🚩 Cờ câu hỏi

**Nội dung câu hỏi**

Cho một khai báo hàm trên Pascal như sau:

```
function foo(x:integer,y:real):char;
```

Hãy viết biểu thức kiểu mô tả kiểu của hàm foo?

Để đảm bảo trùng khớp, hãy viết các kiểu cơ bản đúng với tên của nó trên Pascal như integer, real, char; dùng dấu \* thay cho dấu x, dùng dấu -> thay cho →.

Trả lời:

**Câu hỏi 5**

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00

🚩 Cờ câu hỏi

**Nội dung câu hỏi**

Cho một khai báo kiểu trên Pascal như sau:

```
record
```

```
    x:integer;
```

```
    y: record
```

```
        z: char;
```

```
        t: array [1..10] of ^ real;
```

```
    end;
```

```
end;
```

Hãy viết biểu thức kiểu mô tả kiểu của record trên?

Để đảm bảo trùng khớp, hãy viết các kiểu cơ bản đúng với tên của nó trên Pascal như integer, real, char; dùng dấu \* thay cho dấu x; không viết khoảng trắng

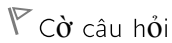
Trả lời:

**Câu hỏi 6**

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00





### Nội dung câu hỏi

Cho một hàm được định nghĩa như sau trên một ngôn ngữ dùng suy diễn kiểu:

```
def foo(x,y,z) = y(z(x))
```

Hãy viết biểu thức kiểu biểu diễn kiểu của hàm foo?

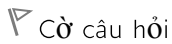
Để đảm bảo trùng khớp, hãy viết các kiểu cơ bản bằng các từ như integer, real, boolean, phép toán kiểu \* (thay cho ×), -> (thay cho →), không viết khoảng trắng, các biến kiểu đều bắt đầu bằng chữ T theo sau là 1 số, biến kiểu đầu tiên xuất hiện trong biểu thức kiểu là T1, biến kiểu kế tiếp là T2,... và tăng dần theo thứ tự xuất hiện của biến.

Trả lời:

### Câu hỏi 7

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00



### Nội dung câu hỏi

Cho một khai báo hàm trên Pascal như sau:

```
function foo(x:char,y:real):integer;
```

Hãy viết biểu thức kiểu mô tả kiểu của hàm foo?

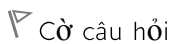
Để đảm bảo trùng khớp, hãy viết các kiểu cơ bản đúng với tên của nó trên Pascal như integer, real, char; dùng dấu \* thay cho dấu ×, dùng dấu -> thay cho →.

Trả lời:

### Câu hỏi 8

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00



### Nội dung câu hỏi

Cho một hàm được định nghĩa như sau trên một ngôn ngữ dùng suy diễn kiểu:

```
def foo(x,y,z) = if x(y) then 1 else z(y)
```

Cho biết biểu thức điều kiện của if phải có kiểu boolean, các giá trị trả về trên các nhánh thực thi của chương trình phải có cùng kiểu.

Hãy viết biểu thức kiểu biểu diễn kiểu của hàm foo?

Để đảm bảo trùng khớp, hãy viết các kiểu cơ bản bằng các từ như integer, real, boolean, phép toán kiểu \* (thay cho ×), -> (thay cho →), phép toán kiểu -> có độ ưu tiên thấp hơn phép toán kiểu \*, sử dụng dấu () chỉ khi cần thiết, không viết khoảng trắng, các biến kiểu đều bắt đầu bằng chữ T theo sau là 1 số, biến kiểu đầu tiên xuất hiện trong biểu thức kiểu là T1, biến kiểu kế tiếp là T2,... và tăng dần theo thứ tự xuất hiện của biến.

Trả lời:

## Câu hỏi 9

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00

🚩 Cờ câu hỏi

### Nội dung câu hỏi

Cho một hàm được định nghĩa như sau trên một ngôn ngữ dùng suy diễn kiểu:

```
def foo(x,y,z) = if y(x) then z(x) else x + 1
```

Cho biết phép + chỉ áp dụng trên kiểu nguyên, biểu thức điều kiện của if phải có kiểu boolean, các giá trị trả về trên các nhánh thực thi của chương trình phải có cùng kiểu.

Hãy viết biểu thức kiểu biểu diễn kiểu của hàm foo?

Để đảm bảo trùng khớp, hãy viết các kiểu cơ bản bằng các từ như integer, real, boolean, phép toán kiểu \* (thay cho ×), -> (thay cho →), không viết khoảng trắng, các biến kiểu đều bắt đầu bằng chữ T theo sau là 1 số, biến kiểu đầu tiên xuất hiện trong biểu thức kiểu là T1, biến kiểu kế tiếp là T2,... và tăng dần theo thứ tự xuất hiện của biến.

Trả lời:

Hoàn thành bài làm ...

◀ SCORM: Type (eng)

Chuyển tới... Chuyển tới...



SCORM: JVM ▶

[Bỏ qua <span id="mod\\_quiz\\_navblock\\_title">Điều hướng bài kiểm tra</span>](#)

### Điều hướng bài kiểm tra

Câu hỏi 1 Trang này Câu hỏi 2 Trang này Câu hỏi 3 Trang này Câu hỏi 4 Trang này Câu hỏi 5 Trang này Câu hỏi 6 Trang này Câu hỏi 7 Trang này Câu hỏi 8 Trang này Câu hỏi 9 Trang này

[Hoàn thành bài làm ...](#)

- [Nguyên lý ngôn ngữ lập trình \(CO3005\)\\_L01 \(DH\\_HK202\)](#)
- [Danh sách thành viên](#)
- [Competencies](#)
- [Điểm](#)
- [Trang của tôi](#)

- [Trang chủ](#)
- [Khoá học](#)
- [Tài liệu tham khảo về Moodle](#)
- [Lịch](#)
- [Các tập tin cá nhân](#)
- Các khoá học của tôi
- [Thực tập đồ án đa ngành \(HK202\)](#)
- [Nhập môn trí tuệ nhân tạo \(CO3061\)\\_Vương Bá Thịnh \(DH\\_HK202\)](#)
- [Phân tích và thiết kế giải thuật \(CO3031\)\\_Nguyễn An Khương \(DH\\_HK202\)](#)
- [Nguyên lý ngôn ngữ lập trình \(CO3005\)\\_L01 \(DH\\_HK202\)](#)
- [Nhập môn trí tuệ nhân tạo \(CO3061\)\\_L03 \(DH\\_HK202\)](#)
- [More...](#)

Copyright 2007-2020 BKĐT-Đại Học Bách Khoa Tp.HCM. All Rights Reserved.

Địa chỉ: Nhà A1- 268 Lý Thường Kiệt, Phường 14, Quận 10, Tp.HCM.

Email: [elearning@hcmut.edu.vn](mailto:elearning@hcmut.edu.vn)

Phát triển dựa trên hệ thống [Moodle](#)