**Câu 5: để truy xuất 1 thành phần static của 1 class:**

1. Ta phải tạo đối tượng cụ thể của class đó rồi truy xuất thành phần thông qua đối tượng
2. Ta chỉ cần truy xuất thông qua tên class mà không cần tạo đối tượng
3. Dùng cách a hay b đều đựo
4. Cả 3 câu trên đều sai

**Câu 6: trong VC#, khi định nghĩa 1 tác vụ thuộc class A và muốn không cho các class overrdide lại tác vụ này, ta dùng**

1. Từ khóa find tron lệnh định nghĩa tác vụ này
2. Từ khóa vitual trong lệnh định nghĩa tác vụ (cho đa xạ)
3. Từ khóa fixed trong lệnh định nghĩa tác vụ này
4. Không có khả năng này

(cha cho override, override xong -> k cho con cháu override thì dùng từ khóa SEAL).

Nếu định nghĩa class mà k cho con cháu chắt thừa kế ->dùng SEAL class.

**Câu 7: với kỹ thuật serialization VC#, ta có thể xuất hệ thống đối tượng ra file theo dạng**

1. Nhị phân
2. XML
3. Cả 2 câu a và b đều đúng
4. Cả 2 câu a và b đều sai

**Câu 8: thông tin về kiểu hình thức trong lệnh đặc tả class tổng quát hóa là:**

1. Tên hình thức
2. Thông tin ràng buộc về kiểu hình thức
3. Tên và thông tin ràng buộc vê kiểu hình thức
4. Câu a và c đúng

**Câu 9: chọn phát biểu đúng nhất**

1. Các thành phần trong 1 namespace có thể nằm trong nhiều assembly khác nhau
2. Các thành phần trong 1 asembly có thể nằm trong nhiều namespace khác nhau
3. Cả 2 đều đúng
4. Cả 2 đều sai

**Câu 10: kỹ thuât databinding giúp người lập trình tránh tối đa việc**

1. Viết code miêu tả quy trình truy xuất chi tiết vào database
2. Viết code thiết lập các chế độ, các thông tin về database
3. Thiết kế giao diện trực quan
4. Cả 3 câu đều đúng

**Câu 11. databiding tồn tại trên đối tượng**

a. form

b. data form

c. datagridview

d. hầu hết

**Câu 12. chọn câu đúng**

a. biến thuộc kiểu cổ điển chứa trực tiếp giá trị thuộc kiểu đó

b. biến đối tượng chứa tham khảo đến đối tượng

c. 2 đúng

d. đều sai

**Câu** 13**. kiểu liệt kê thuộc loại**

a. kiểu giá trị (value type)

b. kiểu tham khảo (reference type)

c. kiểu giá trị hoặc kieur tham khão tùy trường hợp dùng

d. cả 3 đều sai

**Câu 14. để tạo mới phần tử thuộc kiểu array nhiều chiều, ta phải**

a. gọi 1 lệnh new

b. gọi nhiều lệnh new

c. gọi n lệnh new (n là số chiều)

d. hoặc dùng a, hoặc c tùy sở thích

**Câu 15.chọn phát biể đúng nhất**

1. tất cả các phần tử thuộc 1 name space nào đó phải nằm trong cung 1 assembly
2. tất cả các phần tử thuộc 1 assembly nào đó phải được truy xuất chung thông qua cùng 1 name space
3. 1 assembly có thể chưa nhiều phần tử thuộc nhiều namespace khác nhau
4. cả 3 câu đều sai

**Câu** 16.tính chất thiết yếu cần phải có của lời gọi thông điệp là

a. rõ ràng

b. ngắn gọn

c. dễ đọc và dễ hiểu

d. đa xạ

**Câu** 17. Event là 1 biến đặc biệt, kiểu của event phải là

a. 1 interface nào đó

b. 1 delegate nào đó

c. 1 class nào đó

d. tùy nhu câu, có thể chọn 1 trong 3 cách trên

**Câu 18.để giúp người dùng kích hoạt 1 chức năng nào đó, ta có thể dùng đối tượng**

a. button

b. textbox

c. label

d. cả 3 đúng

**Câu 19.để hiển thị chuỗi kết quả hay chuỗi cảnh báo, ta có thể dùng đối tượng**

a. button

b. text box

c. label

d. cả 3 đều đúng

**Câu 20.ta có thể thay đổi động giá trị của 1 thuộc tiinhs của đối tượng giao diện bằng cách**

a. trực quan tại thời điểm thiết kế đối tượng ấy

b. lập trình trong hàm chức năng nào đó để khi chyaj đến thời điểm cần thiết, máy sẽ thay đổi động

c. cả 2 câu trên đều đúng

d. cả 3 câu trên đều sai

**Câu 21. nhiệm vụ của 1 class cụ thể là**

a. tạo ra các đối tượng có mô hình do class này dặc tả

b. tạo ra các class cụ thể có tính chất do class này đặc tả

c. cả 2 đều đúng

d. cả 2 đều sai

**Câu 22. nhiệm vụ của 1 class tổng quát hóa là**

a. tạo ra các đối tượng có mô hình do class này đặc tả

b. tạo ra các class cụ thể có tính chất do class này đặc tả

c. cả 2 đều đúng

d. cả 2 đều sai

**Câu 23. class tổng hoát hóa có**

a. khả năng đặc tả mọi class

b. dùng 1 số tên kiểu hình thức

c. khả năng sinh ra đối tượng lẫn class cụ thể

d. cả 3 câu đều đúng

**24. class tổng quá hoát giúp người lập trình**

a. không cần viết code nữa

b. hạn chế viết các đoạn code gioogns nhau về thuật giải, về đã tả dữ liệu

c. hạn chế việc thiết kế giao diện

d. chỉ có câu b và c đúng

**25. thông tin về kiểu hình thức tron kiểu đặc tả class toognr quát hóa là**

a. tên hình thức

b. thông tin ràng buộc về kiểu hình thức

c. 2 đều đúng

d. 2 đều sai

**26.lược đồ use-case có thể chứa**

a. usecase, actor, mối quan hệ giữa các thành phần

b. usecase, actor, note

c. usescase, actor, node, mối quan hệ giữa các thành phần

d. cả 3 câu trên đều sai

**27.các mối quan hệ phổ biến giữa các actor là**

a. generation

b. include, extend

c. 2 đều đúng

d. 2 đều sai

**28.các mối quan hệ phổ biến giữa các use case là**

a. generalazation

b. include & extend

c. 2 đúng

d. 2 sai

**29.các mối quan hệ phổ biến giữa actor và usecase là**

a. generalization

b. include,extend

c. 2 đúng

d. 2 sai

**30.lược đồ hoạt động miêu tả được**

a. giải thuật hiện thực chắc năng của use-case tương ứng

b. 1 kịch bản hiện thức 1 chức năng của use-case tương ứng

c. sư tương tác giữa các đối tượng

d. tự tương tác giữa các actor và cac đối tượng cũng như giữa các đối tượng

**31.lược đồ use-case cho thấy**

a. toàn bộ các chức năng của hệ thống phần mềm

b. toàn bộ chức năng của hệ thông phần mềm và các actor

c. một số chức năng của hệ thông phần mềm

d. mốt số chức năng của hệ thống phần mềm và một số actor tương tác vs các chức năng này

3**2.ta sử dụng “hoạt động lặp” trong khi thực hiện**

a. từng workflow

b. từng bước nhỏ trong workflow

c. từng chu kỳ phát triển phần mềm

d.cả 3 câu đều đúng

**33.trong công nghiệp, người ta tiến hành các workflow theo cơ chế**

a. tuần tự

b. song song

c. lặp theo pipeline

d. tùy hteo sở thích

**34. UML cho phép**

a. đặc tả và xây dựng các artifacts cho 1 hệ thống cần tin học hóa

b. lập tài liệu và hiển thị trực quan ác artifa cho 1 hệ thống cần..

c. 2 đúng

d.2 sai

**35.tính chất nào giúp người lập trình giảm nhẹ công sức la ạp trình**

a. đa xạ và thừa kế

b. thừa kế và thường trú

c. thwognf trú và tổng quát hóa

d. tổng quát hóa và thừa kế

**36.mỗi class có thể cung cấp**

a. 0 interface

b. 1 interface

c. nhiều interface

d. cả 3 câu đều sai

**37.mỗi class phân tích có thể (là class được dùng trong lươc đồ class ở cấp phân tích)**

a. tham gia thực hiện 1 chức năng nào đó của phần mềm

b. thực hiện 1 yêu câu không chức năng nào đó của phần mềm

c. cả 2 câu đều đúng

d. cả 2 câu đều sai

**38.xét tính bao đóng các thuộc tính private trong C#, code của 1 hàm trong 1 class A**

a. chỉ có thể truy xuất các thuộc tính private của dối tượng đang được xử lý

b. có thể truy xuất các thuộc tính private của bất kỳ đối tượng nào

c. có thể truy xuất các thuộc tính private của bất kì đối tượng nào của class A hay cha của A

d. cả 3 câu đều sai

**39.tính đa hình trong VC# được áp dụng cho**

a. bất kỳ hàm nào có tầm vực mặc dịnh

b. bất kỳ hàm nào có tầm vực proteced

c. bất kỳ nàm nào có tầm vực public

d. cả 3 câu trên đều sai

**40.quy trình nhận dạng các thành phần của 1 class thiết kế là**

a. thuộc tính -> tác vụ

b. tác vụ - thuộc tính

c. tác vụ đồng thời với thuộc tính

d. tùy sở thích, chọn 1 trong 3 câu trên

**41.luồng các sự kiện ở workflow phân tích và ở workflow nắm bắt yêu cầu khác nhau ở chỗ:**

a. mức độ trừu tượng

b. đối tượng bị tác động trong các hoạt động

c. ngôn ngữ được dùng để đặc tả

d. cả 3 câu đều đúng

**42.trong các mẫu thiết kế đã học, mẫu nào cung cấp cả 2 loại class patten và object pattern**

a. composite

b. adapter

c. proxy

d. façade

**43.trong đại đa số mẫu thiết kế, class cha đóng vai trò như**

a. 1 abstract class

b. 1 interface sử dụng

c. 1 class tổng quát hóa

d. cả 3 câu trên đều sai

**44.để tạo 1 ứng dụng multiple platform dễ dàng, dễ nâng cấp, ta nên dùng mẫu thiết kế**

a. adapter

b. abstract factory

c. kết hợp các mẫu thiết kế trên

d. kết hợp nhiều mẫu thiết kế khác nhau

**45.để tăng cường trách nhiệm cho các đối tượng, ta có thể dùng mẫu thiết kế**

a. proxy

b. Decorator

c. Composite

d. Cả 3 câu đều đúng

(có thể dùng bằng cách thừa kế)

**46.Client muốn tương tác với một họ trong nhiều họ đối tượng và việc chọn họ đối tượng được xác định tại thời điểm run-time, ta dùng mẫu thiết kế**

a. Composite

b. Template method

c. Abstract factory

d. Factory method

tập hợp nhiều đối tượng => gọi là họ

**47. để một class chuyển quá trình hiện thực một nhiệm vụ nào đó cho một trong các class con nhưng cho phép ứng dụng xác định class con cụ thể, ta dùng mẫu thiết kế**

a. composite

b. builder

c. abstract factory

d. factory method

**48.mối quan hệ phổ biến nhất giữa các thành phần trong các mẫu thiết kế là**

a. thừa kế

b. kết hợp (association)

c. bao gộp

d. cả 3 câu đều đúng

**49.khi hệ thống cần độc lập và các đối tượng mà nó sinh ra và các đối tượng sinh ra thuộc cùng một class và có rất ít điểm khác biệt, ta dùng mẫu thiết kế**

a. abstract factory

b. method factory

c. prototype (chuyên sinh sản vô tính)

d. builder

**50. muốn xác định động tại thời điểm chạy lặp các đối tượng xử lý request nào đó, ta nên dùng mẫu thiết kế**

a. proxy

b. composite

c. chain of reponsibility

d. cả 3 đều đúng

**51.muốn tập trung các hành vi giống nhau ở các lớp tránh trùng lấp, ta nên dùng mẫu thiết kế**

a. prototype

b. strategy

c. template method

d. factory method

**52.mẫu thiết kế nào có lược đồ class giống nhau**

a. adapter & abstract factory

b. strategy & state

c. factory method & command

d. cả 3 câu đều sai

**53.muốn tránh việc dùng các lệnh kiểm tra số học có nhiều khả năng xảy ra, ta nên dùng mẫu thiết kế**

a. command

b. strategy

c. chain of responsibillity

d. observer

**54.đa số các mẫu thiết kế “creational”**

a.thuộc loại class pattern

b. thuộc loại object pattern

c. hỗ trợ 2 loại pattern

d. cả 3 câu đều sai

**55.muốn định nghĩa sự phụ thuộc 1-n giữa các đối tượng sao cho khi 1 đối tượng thay đổi trạng thái thì các đối tượng phụ thuộc được cảnh báo hầu hiệu chỉnh tự động, ta dùng mẫu thiết kế.**

a. command

b. chain of reponsibillty

c. observer

d. state

**56.đa số các mẫu thiết kế “behavioral” thuộc loại**

a. class pattern

b. object pattern

c. class pattern lẫn object pattern

d. cả 3 câu đều sai

**57.mẫu thiết kế façade thuộc loại**

a. class pattern

b. object pattern

c. class pattern lẫn object pattern

d. cả 3 câu đều sai

**58.mẫu thiết kế builder thuộc loại**

a. class pattern ( vì thuộc nhóm khởi tạo)

b. object pattern

c. class pattern lẫn object pattern

d. cả 3 câu đều sai

**59.để tạo ứng dụng cho phép người dùng dễ dàng cá nhân hóa hệ thống menu-bar, ta nên dùng mẫu thiết kế**

a. composite

b. adapter

c. command

d. observer

**60.chọn câu đúng nhất**

a.có 3 nhóm mẫu thiết kế với 21 mẫu khác nhau

b. có 3 nhóm mẫu thiết kế với 24 mẫu khác nhau

c. có 3 nhóm mẫu thiết kế với 19 mẫu khác nhau

d. cả 3 câu trên đều không chính xác