

Mã số sv:

Họ tên sv:

TRẮC NGHIỆM LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG C++

- Hãy xem xét đoạn mã sau:

```
class A{
    protected:int a,b;
    public:float F1,F2;};
```



```
class B:public A{...}
```


Hỏi: B sử dụng Được các biến thành viên nào của A
A. a, b, F1, F2
B. F1, F2
C. a, b
D. Không sử dụng Được biến thành viên nào
- Để khai báo mảng số thực động thì dùng đoạn mã nào Sau đây
A. float *M;int n;cout<<"\n\tNhập số phần tử mảng: ";cin>>n; M = new float [n];
B. int n;cout<<"\n\t Nhập số phần tử mảng: ";cin>>n; float M[n];
C. intn;floatM[n];
D. float M[int n];
- Hãy xem xét đoạn mã sau có lỗi ở dòng nào:

```
1.class Lop1
2.{
3.private:
4.    int a,b;
5.    friend void Nhap( );
6.};
7.class Lop2
8.{
9.private:
10.    float x,y;
11.    friend void Nhap( );
12.};
13.void nhap( )
14.{
15.    Lop1 obj1; Lop2 obj2;
16.    cout<<"\n\t Nhập a = "; cin>>a;
17.    cout<<"\n\t Nhập x = "; cin>>x;
18.}
```


A. Lỗi tại dòng 16, 17
B. Không lỗi ở dòng nào
C. Lỗi tại dòng 15.
D. Lỗi tại dòng 13
E. Lỗi tại dòng 5 và 11
- Có 3 lớp khai báo như sau:

```
class Lop1{
    private:    inta,b;
    public:    floatx,y;
               friend class Lop2;};
```



```
class Lop2{Lop1objA;};
```



```
class Lop3{Lop1objB;};
```


Các Đối tượng objA và objB truy cập Được các biến nào của lớp Lop1:
A. objA truy cập Được tất cả các biến. objB truy cập
- objA và objB chỉ truy cập Được các biến a, b.
- Giả sử có Đoạn mã code Được viết như sau:

```
class Lop1 {
    public:int a,b;
    void nhap( ){
        cout<<"\n\t a = ";cin>>a;
        cout<<"\n\t b = ";cin>>b; } };

class Lop2: public Lop1{};
```


Khi khai báo Đối tượng objLop2 cho Lop2 thì nó có thể truy xuất thủ tục nhập của lớp 1 bằng cú pháp nào sau Đây là Đúng nhất
A. objLop2.nhap()
B. objLop2->nhap()
C. objLop2.p ->nhap()objLop2.nhap()
D. Tất cả đều sai
- Từ khoá protected trong một lớp có ý nghĩa:
A. Khai báo các thành viên của lớp chỉ Được thừa kế ;
B. Khai báo các thành viên Được bảo vệ;
C. Khai báo các thành viên của lớp Được dùng riêng
- Giả sử một lớp với các hàm dựng Được khai báo như sau:

```
class Lop{private : int a,b;
public:
    lop ( )           // Hàm dựng 1
        {a = b = 5;}
    lop (int m, int n) // Hàm dựng 2
        {a = m; b =n;}};
```


Khi tạo một Đối tượng bằng cú pháp LopobjLop(4,5); Thì hàm dựng nào sẽ Được gọi.
A. Hàm dựng 2
B. Hàm dựng 1
C. Cả 2 hàm dựng đều Được gọi
D. Không hàm dựng nào Được gọi.
- Hãy xem xét Đoạn mã dưới Đây:

```
class Lop1 {
    private:
        int a,b;
        friend class Lop2; };

class Lop2 {
    public:
        Lop1obj1;
        void nhap() {
            cout<<"\n\t a, b = "; cin>>obj1.a>>obj1.b;
        }; };

void main()
{
    Lop2obj; obj.nhap(); }
```


Hỏi: Khi chạy Đoạn chương trình trên sẽ xảy ra hiện tượng gì?
A. Hoàn toàn bình thường. Không có lỗi.
B. Báo lỗi không truy cập Được vào biến a,b của lớp

Giải Đề Thi Trắc Nghiệm Môn lập trình hướng đối tượng

Được các biến x,y.

B. objA và objB truy cập Được tất cả các biến.

C.objA và objB chỉ truy cập Được các biến x,y.

D. objA truy cập Được tất cả các biến. objB truy cập Được các biến a,b.

Lop1 do nằm ở phạm vi private.

C.đối tượng obj không gọi Được hàm nhập.

D.Lỗi do không khai báo kế thừa Lop1 của Lop2.

9. Hãy xem xét Đoạn mã dưới Đây:

Giải Đề Thi Trắc Nghiệm Môn lập trình hướng đối tượng

```
class Lop1 { private:int a,b; };
class Lop2 {
public:   Lop1obj1;
        void nhap()
```

```
        {cout<<"\n\t a, b = ";
          cin>>obj1.a>>obj1.b; };};
```

```
void main() {   Lop2obj;   obj.nhap(); }
```

Hỏi: Khi chạy Đoạn chương trình trên sẽ xảy ra hiện tượng gì?

A. Báo lỗi không truy cập Được vào biến a,b của lớp Lop1 do nằm ở phạm vi private.

B. Hoàn toàn bình thường. Không có lỗi.

C. Đối tượng obj không gọi Được hàm nhập.

D. Lỗi do không khai báo kế thừa Lop1 của Lop2.

10. Từ khoá virtual khi Đặt trước một hàm nào Đó thì có ý nghĩa gì?

A. Xác Định hàm Đó sẽ chuyển thành dạng Đa hình.

B. Xác Định là hàm ảo.

C. Xác Định hàm sẽ Được kế thừa.

D. Xác Định hàm ảo chỉ Được sử dụng trong lớp.

11. Để khai báo một mảng Động cho phép nhập một chuỗi văn bản ta dùng câu lệnh nào sau Đây:

A. char*Str;

B. charStr;

C. charStr[];

D. char*Str[];

E. StringStr;

12. Cho chương trình sau

```
#include <stdio.h>
```

```
void f() {
```

```
    static int x = 9;
```

```
    x+=10;
```

```
    printf("\t%d",x); }
```

```
void main(){
```

```
    int x=1;
```

```
    f();
```

```
    printf("\t%d",x);
```

```
    f(); }
```

Kết quả in lên khi chạy chương trình là:

A. 19 1 19

B. 19 1 29

C. 19 19 19

D. 11 1 11

13. Biểu thức nào sau Đây có giá trị bằng 0 :

A. (10>7) && ('a' < 'A')

B. (3 + 2 <= 5) || (2 < 4 % 2)

C. (4 + 2 > 5) && (2 < 4 / 2)

D. 3 * (2+ 1) >= 10 % 4* 2

14. Cho x,y là 2 số nguyên, lệnh nào sau Đây Để in giá trị của 2 số a, b ra màn hình :

A. cout<< " Hai số là : a, b" ;

B. cout<< "Hai số là : "<< a + b;

C. cout<< " Hai số là : " << a, b;

D. cout<< "Hai số là : "<< a << b;

15. Để Đưa con trỏ về Đầu dòng dưới, hai lệnh cout<< endl và cout<<"\n" là tương Đương.

A.Đúng

B.sai

16. Cho biết kết quả của Đoạn chương trình sau:

```
int a=241; cout<<(a%100)/10;
```

A. 0

B. 1

C. 2

D. 4

17. Có một hàm dùng Để Đổi chỗ 2 số viết như sau

```
Void change(int *s1, int *s2)
{
    int *TG;
    TG = s1;
    s1 = s2;
    s2 = TG;
}
```

Nếu sử dụng trong chương trình sau thì kết quả sẽ như thế nào?

```
void main()
```

```
{   int x = 10, y =20;
    change(&x,&y); }
```

A. x = 10, y =20

B. x = 20, y = 10

C. x = 10, y = 0

D. Hàm viết lỗi

E. Lỗi tham số Đầu vào

18. Một biến sau khi Được khai báo, cấp vùng nhớ, nhưng chưa Đặt giá trị ban Đầu thì bản thân nó sẽ có giá trị là

A. Khoảng trắng

B. 0

C. giá trị rác (không biết trước)

D. giá trị rỗng

19. Khi thực hiện Đoạn chương trình sau.

```
void main() {
    int a = 10;
    if (a>=10) {
        int b = 5;
        b++;   };
    else {
        int b = 10;
        c--;   }
    int S = a + b;
```

Kết quả sẽ như thế nào?

A. S = 15.

B. S = 14.

C. S =19.

D. S = 20.

E. Lỗi do biến khai báo cục bộ.

20. Trong C++ 5/2 =

A. 2.

B. 2.5.

C. 3.

D. Giá trị khác.