

[🏠 Trang chủ](#)

Trang của tôi » Học kỳ I năm học 2018-2019 (Semester 1 - Academic year 2018-2019) » Chương trình Kỹ sư Tài năng (Training Program of Talent Engineers) » Khoa Khoa học và Kỹ thuật Máy tính (Faculty of Computer Science and Engineering) » Nguyên lý ngôn ngữ lập trình (CO3005)_Nguyễn Hứa Phùng (TN_HK181) » Tên, Tầm vực và Môi trường tham khảo » Bài kiểm tra Name (16/10)

Đã bắt đầu vào lúc Tuesday, 16 October 2018, 2:12 PM

Tình trạng Đã hoàn thành

Hoàn thành vào lúc Tuesday, 16 October 2018, 2:28 PM

Thời gian thực hiện 15 phút 37 giây

Điểm 6,67 của 10,00 (67%)

Câu hỏi 1

Hoàn thành

Điểm 0,50 của 1,00

Cho đoạn mã C++ sau, hãy cho biết khi gọi hàm foo với thông số là 2 thì sẽ có lỗi gì (trong các lỗi tham chiếu treo, garbage hoặc alias) xảy ra?

```
int * m;  
  
int * foo(int x) {  
    static int y;  
    int * z = new int;  
    switch x {  
        case 1: return &y;  
        case 2: return &x;  
        case 3: return z;  
        case 4: return m;  
    }  
}
```

Chọn một hoặc nhiều hơn:

- ☒ a. Gây ra lỗi tham chiếu treo (dangling reference)
- ☐ b. Gây ra lỗi tạo ra rác
- ☐ c. Không gây ra lỗi gì cả
- ☐ d. Gây ra alias

Câu trả lời đúng là: Gây ra lỗi tham chiếu treo (dangling reference), Gây ra lỗi tạo ra rác

Câu hỏi 2

Hoàn thành

Điểm -0,33 của 1,00

Cho đoạn mã Python sau:

```
x = "abcdef"  
y = 1.25  
z = x + y
```

Biểu thức x + y sẽ gây ra lỗi kiểu, cho biết thời gian xảy ra lỗi kiểu?

Chọn một:

- ☐ a. Thời gian dịch (Compiling time)
- ☒ b. Định nghĩa ngôn ngữ (Language design time)
- ☐ c. Hiện thực ngôn ngữ (Language implementation time)
- ☐ d. Thời gian thực thi (Runtime)

Câu trả lời đúng là: Thời gian thực thi (Runtime)

Câu hỏi 3

Hoàn thành

Điểm 1,50 của 2,00

Cho đoạn mã C++ sau,

```
int * m;  
int * foo(int x) {  
    static int y;  
    int * z = new int;  
    switch x {  
        case 1: return &y;  
        case 2: return &x;  
        case 3: return z;  
        case 4: return m;  
    }  
}
```

Hãy điền tên của biến thích hợp vào các chỗ trống sau:

Chú ý:

- Chỉ điền tên 1 biến vào ô trống ngay cả khi có nhiều tên biến thích hợp để điền
- Nếu cần điền đối tượng được tạo ra bởi new int thì ghi là **new int** (7 ký tự bao gồm 1 khoảng trắng)

Đối tượng có thời gian sống bằng với biến z.Đối tượng có thời gian sống bằng thời gian thực thi của hàm foo. **X**Đối tượng có thời gian sống bằng với biến m.Đối tượng có thời gian sống dài hơn thời gian thực thi của hàm foo nhưng không bằng thời gian thực thi của chương trình chính.**Câu hỏi 4**

Hoàn thành

Điểm 1,00 của 1,00

Cho biết trong đoạn mã Python sau, đối tượng nào có nhiều tên và những tên này là gì?

p = [1]

q = [2]

r = p

Để đảm bảo so trùng, viết đối tượng trước, các tên viết sau tăng dần theo thứ tự alphabet; các đối tượng và tên cách nhau bằng dấu phẩy, không có khoảng trắng.

Trả lời:

Câu trả lời đúng là: [1],p,r

Câu hỏi **5**

Hoàn thành

Điểm 0,00 của 1,00

Cho đoạn chương trình sau viết trên một ngôn ngữ cấu trúc khối tựa Pascal:

a,b,x//1,y//4,z//5

```
var x,y:integer; // line 1
```

```
  procedure a(x:real) //line 2
```

```
    var z: integer; // line 3
```

```
    begin .... end
```

```
  procedure b(y:integer) // line 4
```

```
    var z: real; // line 5
```

```
    begin ... end
```

```
begin ... end
```

Hãy viết các tên có hiệu lực trong procedure b? Để đảm bảo so trùng, viết các tên tăng dần theo thứ tự alphabet và cách nhau bằng dấu phẩy, không có khoảng trắng. Chỉ kể các tên có trong đoạn chương trình trên, nếu có nhiều tên trùng nhau (như x,y,z) phải viết kèm dấu // và số line của khai báo, ví dụ x//1 hoặc y//4.

Trả lời:

Câu trả lời đúng là: a,b,x//1,y//4,z//5

Câu hỏi **6**

Hoàn thành

Điểm 1,00 của 1,00

Cho đoạn chương trình sau viết trên một ngôn ngữ tầm vực động:

```
program main;
```

```
var a,b,c,d: integer; // line 1
```

```
begin ... end
```

```
procedure sub0
```

```
var c: integer; // line 2
```

```
begin .. end;
```

```
procedure sub1(a:real) //line 3
```

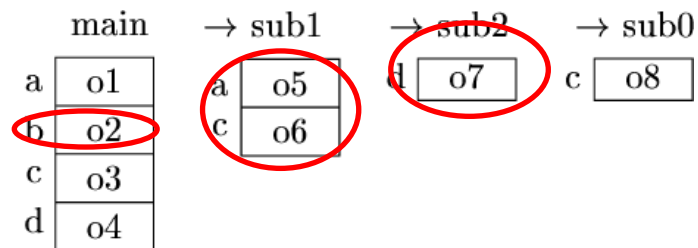
```
var c:real; //line 4
```

```
begin ... end
```

```
procedure sub2(d:char) //line 5
```

```
begin ... end
```

Giả sử chương trình chạy theo trình tự: main gọi sub1, sub1 gọi sub2, sub2 gọi sub0 với các đối tượng được cấp phát trên các bảng ghi hoạt động như sau:



Hãy cho biết môi trường tham khảo động của **sub2 c** có chứa các đối tượng nào?

Chọn một hoặc nhiều hơn:

☐ a. o1

☒ b. o2

☐ c. o8

☐ d. o3

☒ e. o7

☒ f. o5

☐ g. o4

☒ h. o6

Câu trả lời đúng là: o2, o5, o6, o7

Câu hỏi **7**

Hoàn thành

Điểm 3,00 của 3,00

Cho đoạn mã C++ sau, hãy cho biết các đối tượng được cấp phát trong các vùng nhớ nào?

```
int * m;  
int * foo(int x) {  
    static int y;  
    int * z = new int;  
    switch x {  
        case 1: return &y;  
        case 2: return &x;  
        case 3: return z;  
        case 4: return m;  
    }  
}
```

Biến m được cấp phát trong vùng nhớ

Biến x được cấp phát trong vùng nhớ

Biến y được cấp phát trong vùng nhớ

Biến z được cấp phát trong vùng nhớ

Đối tượng được tạo ra bởi new int được cấp phát trong vùng nhớ

Copyright 2007-2014 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

Phát triển dựa trên hệ thống Moodle