



🏠 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 Tên 2

Đã bắt đầu vào lúc Tuesday, 23 October 2018, 2:26 PM

Tình trạng Đã hoàn thành

Hoàn thành vào lúc Tuesday, 23 October 2018, 2:41 PM

Thời gian thực hiện 14 phút 58 giây

Điểm 7,00 của 10,00 (70%)

Câu hỏi 1

Hoàn thành

Điểm 1,00 của 3,00

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

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

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

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

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

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

```
begin ... end //of b
```

```
begin ... end // of a
```

```
begin ... end
```

Trong các câu sau, 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.

Môi trường tham khảo **cục bộ** của thủ tục b gồm có các tên **y//4,z//5**

Môi trường tham khảo **không cục bộ** của thủ tục b gồm có các tên **b,x//2** **lên 1 cấp**

Môi trường tham khảo **toàn cục của thủ tục b** gồm có các tên **a**

Câu hỏi 2

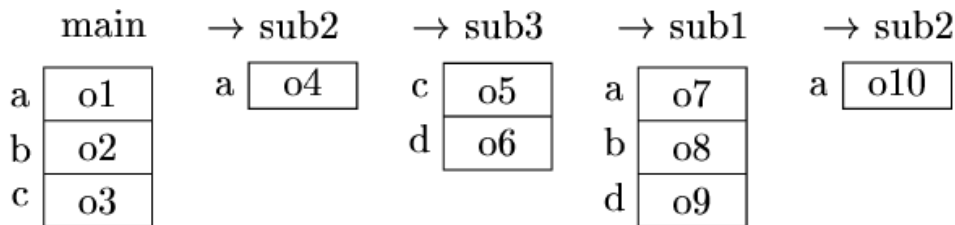
Hoàn thành

Điểm 1,00 của 1,00

Cho chương trình sau được viết trên một ngôn ngữ **tầm vực động (dynamic-scope)**:

```
program main;
var a,b,c:integer; //1
begin ... end // body of main
procedure sub1(a:real) //2
    var b,d:real;    //3
    begin ... end // body of sub1
procedure sub2(a:char) //4
    begin ... end //body of sub2
procedure sub3(c:real) //5
    var d:integer;    //6
    begin ... end // body of sub3
```

Giả sử khi thực thi, main sẽ gọi sub2, sub2 gọi sub3, sub3 gọi sub1 và sub1 gọi sub2 với các đối tượng được cấp phát trên các bản hoạt động của các chương trình như sau:



Hãy viết danh sách các đối tượng trên các bản hoạt động mà sub2 ở lần chạy thứ hai có thể truy cập được?

Để bảo đảm trùng khớp, hãy viết các đối tượng theo thứ tự tăng dần của số sau chữ o, (ví dụ o3,o4,o9); các đối tượng được viết cách nhau bằng 1 dấu phẩy ',' và viết liên tục không có khoảng trắng nào.

Trả lời: o5,o8,o9,o10

Câu hỏi 3

Hoàn thành

Điểm 3,00 của 3,00

Cho đoạn chương trình sau viết trên ngôn ngữ C++ (các con số đầu dòng là thứ tự hàng):

```
1. int * a;
2. int foo(int *&b) {
3.     int c = 0;
4.     b = new int;
5.     return &c;
6. }
7. int main() {
8.     int *d = foo(a);
9.     a = new int;
10.    return d*;
    }
```

thời gian tồn tại của biến c là TG thực thi hàm foo do đó khi call func xong thì ô giá trị mà d//8 nhận được cũng sẽ ko còn

Nhắc lại, trên ngôn ngữ C++, tham số được khai báo với dấu & (&b) là tham số truyền tham khảo, biểu thức &c trả về địa chỉ của c. Hãy chọn các phát biểu ĐÚNG trong các phát biểu sau?

Phát biểu ở dòng 5 gây ra lỗi

Phát biểu ở dòng 8 gây ra lỗi

Phát biểu ở dòng 9 gây ra lỗi

*d, *a, c

tạo new int

Câu hỏi **4**

Hoàn thành

Điểm 1,00 của 1,00

Cho đoạn mã C++ sau:

```
int s = 0;
```

```
int *p = &s;
```

```
int *q = p;
```

```
int r = *p;    r chỉ là kiểu int, ko phải con trỏ
```

Nhắc lại tác vụ &s trên C++ trả về địa chỉ của biến s, *p trả về giá trị nguyên của đối tượng mà p trỏ đến.

Hãy viết theo thứ tự alphabet các alias được tạo ra trong đoạn code trên?

Để đảm bảo trùng khớp, các tên phải được viết:

- cách nhau bằng dấu phẩy, không có khoảng trắng,
- theo thứ tự alphabet (ví dụ p,q)
- nếu có dấu *, & thì các dấu này viết trước ký tự (ví dụ *r,p), dấu * viết trước & (ví dụ *s,&r)

Trả lời:

Câu hỏi **5**

Hoàn thành

Điểm 0,00 của 1,00

Cho chương trình sau được viết trên một ngôn ngữ cấu trúc khối:

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

```
procedure sub1(a:real) //2
```

```
    var b,d:real;    //3
```

```
    begin ... end // body of sub1
```

```
procedure sub2(a:char) //4
```

```
    procedure sub3(c:real) //5
```

```
        var d:integer;    //6
```

```
        begin ... end // body of sub3
```

```
    begin ... end //body of sub2
```

```
begin ... end // body of main
```

Hãy viết môi trường tham khảo (referencing environment) của hàm sub2?

Để bảo đảm trùng khớp, hãy viết các danh hiệu theo thứ tự alphabet, sau mỗi danh hiệu (ứng với biến) có thêm //line, ví dụ a//1 hoặc c//5; các danh hiệu được viết cách nhau bằng 1 dấu phẩy ',' và viết liên tục không có khoảng trắng nào.

Trả lời: **a//4,sub2,sub1,sub3,b//1,c//1**

Câu hỏi **6**

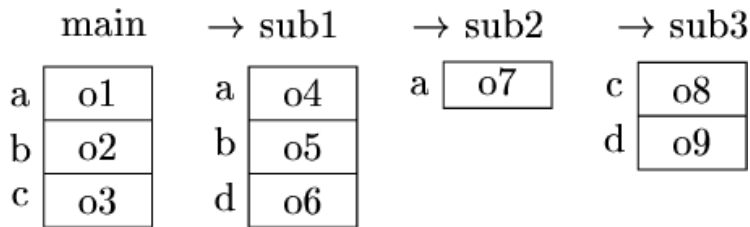
Hoàn thành

Điểm 1,00 của 1,00

Cho chương trình sau được viết trên một ngôn ngữ cấu trúc khối:

```
var a,b,c:integer; //1
procedure sub1(a:real) //2
    var b,d:real;    //3
    begin ... end // body of sub1
procedure sub2(a:char) //4
    procedure sub3(c:real) //5
        var d:integer;    //6
        begin ... end // body of sub3
    begin ... end //body of sub2
begin ... end // body of main
```

Giả sử khi thực thi, main sẽ gọi sub1, sub1 gọi sub2, và sub2 gọi sub3 với các đối tượng được cấp phát trên các bản hoạt động của các chương trình như sau:



nhìn code

Hãy viết danh sách các đối tượng trên các bản hoạt động mà sub3 có thể truy cập được?

Để bảo đảm trùng khớp, hãy viết các đối tượng theo thứ tự tăng dần của số sau chữ o, (ví dụ o3,o4,o9); các đối tượng được viết cách nhau bằng 1 dấu phẩy ',' và viết liên tục không có khoảng trắng nào.

Trả lời:

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