

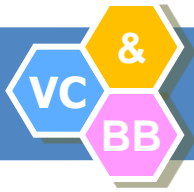


LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

ÔN TẬP TRẮC NGHIỆM



ThS. Nguyễn Kim Hưng
jackyhung12345@gmail.com



Trắc nghiệm

❖ Nhược điểm của POP:

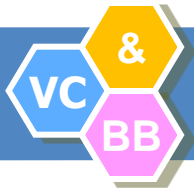
- A. Diễn đạt thiếu tự nhiên
- B. Khó mô tả những quan hệ phức tạp
- C. Bảo mật kém
- D. Tất cả các câu đều đúng



Trắc nghiệm

❖ Đặc điểm của OOP :

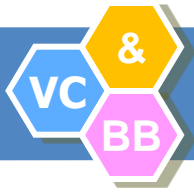
- A. Diễn đạt thiếu tự nhiên
- B. Chương trình là sự hoạt động của đối tượng
- C. Khó mô tả những quan hệ phức tạp
- D. Bảo mật kém



Trắc nghiệm

❖ Đối tượng (object) là:

- A. Bao gói dữ liệu + phương thức
- B. Dữ liệu mô tả đối tượng
- C. Phương thức của đối tượng
- D. Lớp (class)



Trắc nghiệm

❖ OOP là viết tắt của:

- A. Object Online Programming
- B. Object Of a Program
- C. Object Oriented Programming
- D. Tất cả đều đúng



Trắc nghiệm

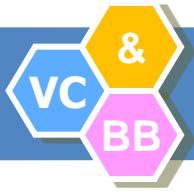
❖ Ngôn ngữ nào hỗ trợ OOP :

- A. Ngôn ngữ C++
- B. Ngôn ngữ C#
- C. Câu A, B đúng
- D. Ngôn ngữ C



Trắc nghiệm

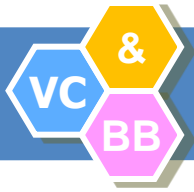
- ❖ Java hỗ trợ những đặc điểm nào sau đây:
- A. Hướng đối tượng (OO)
 - B. Độc lập với platform
 - C. Bảo mật
 - D. Các câu đều đúng



Trắc nghiệm

- ❖ Ưu điểm của class file trong Java là:
- A. Java class file có thể được dùng ở bất kỳ platform nào
 - B. Tính module hóa cao, dùng bộ nhớ tốt hơn với class file hơn là file thực thi vì class file cần một bước dịch nữa mới được CPU thực thi.
 - C. Cả 2 câu đều đúng
 - D. Cả 2 câu đều sai



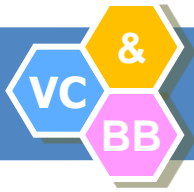


Trắc nghiệm

❖ Java source code được trình biên dịch java biên dịch thành:

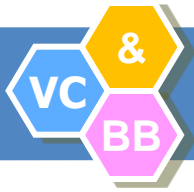
- A. Bytecode
- B. Executable code
- C. Machine code
- D. Tất cả đều sai

Note: giải thích thêm java và javac



Trắc nghiệm

- ❖ Cơ chế quản lý bộ nhớ của Java gồm 2 heap, static heap và dynamic heap. Chọn phát biểu đúng.
- A. Static heap chứa các định nghĩa class + dữ liệu của các đối tượng + code chương trình.
 - B. Static heap chứa các định nghĩa class + code chương trình.
 - C. Dynamic heap chứa các định nghĩa class + dữ liệu của các đối tượng + code chương trình.
 - D. Dynamic heap chứa các định nghĩa class + code chương trình.



Trắc nghiệm

❖ JVM là gì?

- A. Là một phần mềm giả lập một máy tính, trong đó có tập lệnh định nghĩa các tác vụ java.exe
- B. Là một phần mềm giả lập một máy tính, trong đó có tập lệnh định nghĩa các tác vụ javac.exe
- C. Câu A, B đều sai
- D. Câu A, B đều đúng



Trắc nghiệm

❖ JRE là gì?

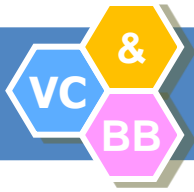
- A. Là giai đoạn biên dịch của Java
- B. Là giai thông biên dịch của Java
- C. Là môi trường run-time của Java
- D. Tất cả đều sai



Trắc nghiệm

❖ Biến đối tượng:

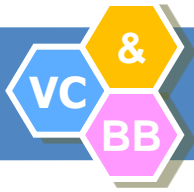
- A. Gọi tắt là đối tượng
- B. Là một thể hiện (instance)
- C. Là tham chiếu đến một thực thể của lớp
- D. Câu A, C đều đúng



Trắc nghiệm

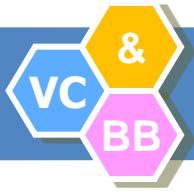
❖ Lớp Student có các thuộc tính: name, age và các phương thức: getName(), getAge(). Giả sử x là một đối tượng thuộc lớp Student. Chọn phát biểu đúng trong OOP:

- A. `int age = x.getAge () ;`
- B. `getAge (x) ;`
- C. `getName (x) ;`
- D. `int age = getAge (x) ;`



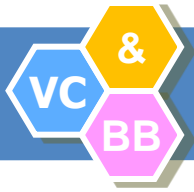
Trắc nghiệm

- ❖ Bao đóng là một đặc tính của OOP nhằm để:
- A. Che dấu dữ liệu
 - B. Bên ngoài chỉ giao tiếp được với đối tượng thông qua một số phương thức
 - C. Cả 2 câu A, B đều đúng
 - D. Cả 2 câu A, B đều sai



Trắc nghiệm

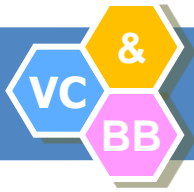
- ❖ Các kiểu dữ liệu cơ bản trong Java gồm:
- A. byte, short, int, long, char, float, double
 - B. Byte, Short, Int, Long, Char, Float, Double
 - C. BYTE, SHORT, INT, LONG, CHAR, FLOAT, DOUBLE
 - D. Tất cả đều đúng



Trắc nghiệm

❖ Các toán tử số học trong Java là:

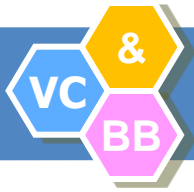
- A. +, -, *, /, %, ++, --
- B. +, -, x, /, %, ++, --
- C. +, -, *, div, mod, ++, --
- D. Tất cả đều sai



Trắc nghiệm

❖ Định nghĩa mảng tức thời (in-line initialization):

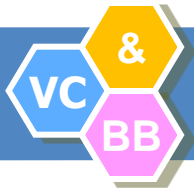
- A. `int a[] = { 1,4,2,7,8};`
- B. `int []a = { 1,4,2,7,8};`
- C. `int a[5] = { 1,4,2,7,8};`
- D. Câu A, B đúng



Trắc nghiệm

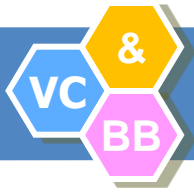
❖ . Phát biểu nào được dùng để thoát khỏi một vòng lặp?

- A. continue
- B. goto
- C. break
- D. exit



Trắc nghiệm

- ❖ Kiểu dữ liệu trong java được chia làm hai loại cơ bản?
- A. Kiểu giá trị đơn nguyên và kiểu tham chiếu
 - B. Con trỏ và giá trị
 - C. Kiểu con trỏ
 - D. Kiểu dữ liệu trừu tượng



Trắc nghiệm

❖ Cho biết kết quả của đoạn code sau:

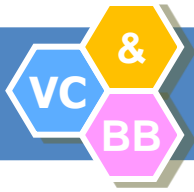
```
public class test {  
    public static void main(String [] args) {  
        int x = 3;   int y = 1;  
        if (x = y)    System.out.println("Not equal");  
        else System.out.println("Equal");  
    }  
}
```

❖ A. Equal

❖ B. Not Equal

❖ C. Lỗi biên dịch tại if (x = y)

❖ D. Chương trình thực thi nhưng không xuất ra kết quả



Trắc nghiệm

❖ Cách đặt tên (identifier) trong Java:

- A. Bắt đầu bằng ký tự, ký tự gạch dưới (underscore ‘_’) hay ký tự ‘\$’
- B. Sau ký tự đầu là các ký tự ký số hay ‘_’, ‘\$’ , không dùng các ký tự khác như: khoảng trống, ký hiệu phép toán
- C. Từ khóa và tên có tính chất case-sensitive
- **D. Tất cả đều đúng**

❖ Cho biết kết quả đoạn code sau:

```
13 class Demo{  
14     public static void main (String[] args) {  
15         int x = 2, y = 3;  
16         System.out.println(x + '\t' + y);  
17     }  
18 }
```

❖ A. 14

❖ B. 5

❖ C. 2 3

❖ D. Không xuất ra kết quả



Trắc nghiệm

❖ Cho biết kết quả đoạn code sau:

```
❖ 13 class Demo{  
14     public static void main (String[] args) {  
15         float x = 5, y = 2;  
16         System.out.println(x>y?x+y:x-y);  
17     }  
18 }
```

❖ A. 6

❖ B. 7.0

~~❖ C. 3.0~~

❖ D. Lỗi cú pháp

❖ Cho biết kết quả đoạn code sau:

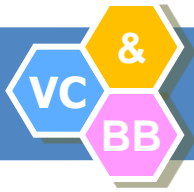
```
13 class Demo{  
14     public static void main (String[] args) {  
15         String s = "Ho Chi Minh";  
16         System.out.println(s.indexOf("Chi"));  
17     }  
18 }
```

❖ A. Chi Minh

☒ B. 3

❖ C. 4

❖ D. Báo lỗi cú pháp



Trắc nghiệm

❖ Cho biết kết quả của đoạn code sau:

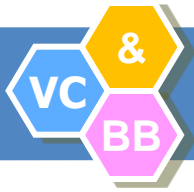
```
public class Q {  
    public static void main(String argv[]) {  
        int anar[]=new int[]{1,2,3};  
        System.out.println(anar[1]);  
    }  
}
```

❖ A. 1

❖ B. Lỗi: anar is referenced before it is initialized

❖ C. 2

❖ D. Lỗi: size of array must be defined



Trắc nghiệm

❖ Cho biết kết quả của đoạn code sau:

```
Integer ten=new Integer(10);
```

```
Long nine=new Long (9);
```

```
System.out.println(ten + nine);
```

```
int i=1;
```

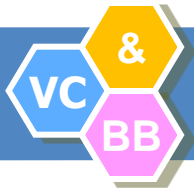
```
System.out.println(i + ten);
```

❖ A. 19 20

❖ B. 19 11

❖ C. Lỗi: Can't convert java lang Integer

❖ D. 10 1

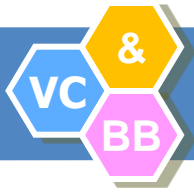


Trắc nghiệm

❖ Cho biết kết quả của đoạn code sau:

```
public class Rand{  
    public static void main(String argv[]){  
        int iRand;  
        iRand = Math.random();  
        System.out.println(iRand);  
    }  
}
```

- ❖ A. Lỗi biên dịch (Compile time error referring to a cast problem)
- ❖ B. Xuất ra số ngẫu nhiên từ 1 đến 10
- ❖ C. Xuất ra số ngẫu nhiên từ 0 đến 1
- ❖ D. Lỗi khi chạy chương trình



Trắc nghiệm

❖ Cho biết kết quả của đoạn code sau:

```
String s=new String("Bicycle");
```

```
int iBegin=1;
```

```
char iEnd=3;
```

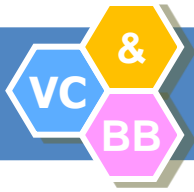
```
System.out.println(s.substring(iBegin,iEnd));
```

❖ A. Bic

❖ **B. c**

❖ C. icy

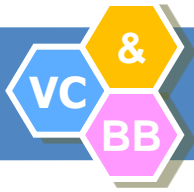
❖ D. error: no method matching substring(int,char)



Trắc nghiệm

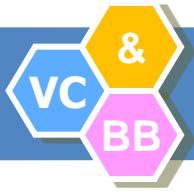
❖ Chọn đáp án đúng để phát sinh một số ngẫu nhiên trong khoảng từ 0.0 đến 1.0 trong java:

- A. Math.random ()
- B. math.random ()
- C. math.Random ()
- D. Math.Random ()



Trắc nghiệm

- ❖ Các lớp gói (wrapper) thuộc gói java.lang gồm:
- A. boolean, char, int, long, float, double, void
 - B. boolean, character, integer, long, float, double, void
 - C. Boolean, Character, Integer, Long, Float, Double, Void
 - D. Tất cả đều đúng

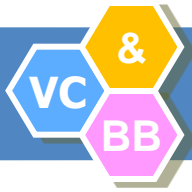


Trắc nghiệm

❖ Cho đoạn code sau:

```
4 class HocSinh{  
5     String maso, ten;  
6     float diem = 6.8;  
7 }
```

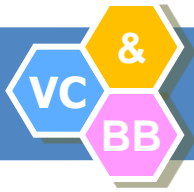
- ❖ A. Đoạn code trên không có lỗi
- ❖ B. Đoạn code có lỗi do gán trị kiểu double cho biến kiểu float
- ❖ C. Dòng 6 phải sửa lại : float diem = 6.8F
- ❖ D. Câu B, C đều đúng



Trắc nghiệm

❖ Chọn đáp án đúng để làm tròn trên một số thực x trong java:

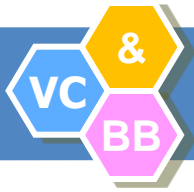
- A. Math.ceil(x)
- B. Math.floor (x)
- C. math.ceil (x)
- D. x.floor ()



Trắc nghiệm

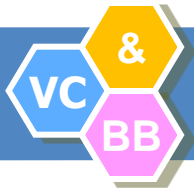
❖ Các phương thức được định nghĩa trong lớp Object là:

- A. Equals(), ToString(), Wait(), Notify(), GetClass(), GetHashCode()
- B. equals(), toString(), wait(), notify(), getClass(), hashCode()
- C. equals(), toString(), wait(), notify(), get, set, return
- D. Tất cả đều đúng



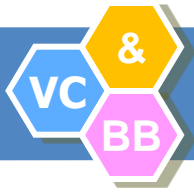
Trắc nghiệm

- ❖ Trong các modifier (từ định tính) cho 1 thành phần của class, modifier nào chỉ cho phép bên trong lớp truy cập đến thành phần đó:
- A. public
 - B. private
 - C. protected
 - D. friendly



Trắc nghiệm

- ❖ Một thành phần của class có modifier nào thì cho phép các đối tượng cùng gói (package) truy cập đến thành phần đó:
- A. public
 - B. private
 - C. friendly, protected, public
 - D. Tất cả đều sai



Trắc nghiệm

❖ Kỹ thuật overload cho phép

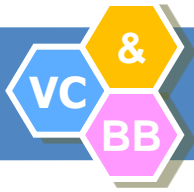
- A. Khai báo các hàm trùng tên, trùng kiểu tham số nhưng khác kiểu trả trị của hàm.
- B. Khai báo các hàm khác tên, khác kiểu tham số, khác kiểu trả trị của hàm.
- C. Khai báo các hàm trùng tên, nhưng khác kiểu tham số hoặc khác số lượng tham số
- D. Tất cả đều đúng



Trắc nghiệm

❖ Từ khóa this trong Java là :

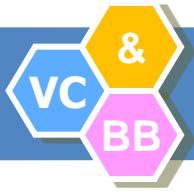
- A. Đối tượng cha của đối tượng đang thao tác
- B. Đối tượng đang thao tác
- C. Cả 2 đều đúng
- D. Cả 2 đều sai



Trắc nghiệm

❖ Trong một lớp ta có thể:

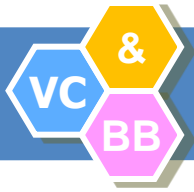
- A. Không định nghĩa phương thức khởi tạo (constructor) nào
- B. Định nghĩa 1 phương thức khởi tạo (constructor)
- C. Định nghĩa nhiều phương thức khởi tạo (constructor)
- D. Tất cả đều đúng



Trắc nghiệm

❖ Ngôn ngữ Java có sẵn 1 constructor chuẩn làm công việc:

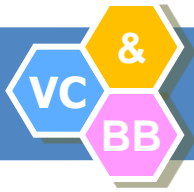
- A. Xóa trống vùng nhớ chứa dữ liệu của đối tượng về 0 hoặc null.
- B. Xóa trống vùng nhớ chứa dữ liệu của đối tượng về 1 hoặc null.
- C. Xóa trống vùng nhớ chứa dữ liệu của đối tượng về 0
- D. Xóa trống vùng nhớ chứa dữ liệu của đối tượng về null



Trắc nghiệm

❖ . Đối tượng sống kể từ khi:

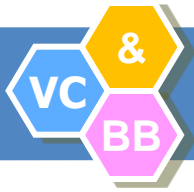
- A. Khởi tạo đối tượng (bằng toán tử new) cho đến hết chương trình
- B. Khởi tạo đối tượng (bằng toán tử new) cho đến hết phương thức chứa nó
- C. Khởi tạo đối tượng (bằng toán tử new) cho đến hết khối chứa nó
- D. Tất cả đều đúng



Trắc nghiệm

❖ Phương thức nào dưới đây được xem là phương thức khởi tạo của lớp “Object”?

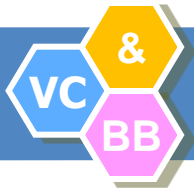
- A. void object() {}
- B. object() {}
- C. Object Object() {}
- D. Object() {}



Trắc nghiệm

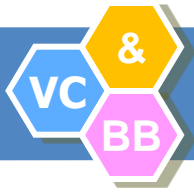
❖ Kỹ thuật cho phép nhiều phương thức trùng tên nhưng khác số lượng tham số hoặc kiểu tham số trong cùng một lớp là:

- A. overloading
- B. overriding
- C. polymorphism
- D. inheritance



Trắc nghiệm

- ❖ Để có thể chạy được một chương trình thì bắt buộc phải có:
- A. Lớp (class).
 - B. Gói (package).
 - C. Hàm main.
 - D. Tất cả những thứ trên.



Trắc nghiệm

❖ Cho đoạn code sau:

```
class A
{
    public static void main (String [] args)
    {
        B b = new A();
    }
}

class B extends A { }
```

- ❖ A. Đoạn code trên đúng.
- ❖ B. Đoạn code trên sai: phải sửa B b = new A(); thành A b = new B();
- ❖ C. Đoạn code trên sai: phải sửa B b = new A(); thành A b = new A();
- ❖ D. Câu A sai.

❖ Cho đoạn code sau :

```
3 class VongTron{  
4     private int x = 2, y = 3, r = 4;  
5 }  
6 class Demo {  
7     public static void main (String[] args) {  
8         VongTron v = new VongTron();  
9         v.x = v.x + v.y;  
10    } }
```

- ❖ A. Thêm phương thức giao tiếp getX(), getY() cho lớp VongTron
- ❖ B. Thêm phương thức giao tiếp getR() cho lớp VongTron
- ❖ C. Bỏ từ khóa private ở dòng 4
- ❖ D. Câu A, C đều đúng

❖ Cho đoạn code sau:

```
1 import java.io.*;
2
3 class HìnhHoc{
4     private int x, y;
5 }
6 class VongTron extends HìnhHoc{
7     int r;
8     public void outData(){
9         System.out.println("Tam hình tron: " + x + "," + y );
10    }
11 }
```

- A. Đoạn code không có lỗi
- B. Đoạn code có lỗi ở dòng 9 do không thể truy xuất x của lớp Hình học
- C. Đoạn code có lỗi ở dòng 9 do không thể truy xuất y của lớp Hình học
- **D. Câu B, C đúng**

❖ Cho đoạn code sau:

```
3 class HìnhHoc{  
4     int x, y;  
5     void HìnhHoc(int xx, int yy) {  
6         x = xx;  
7         y = yy;  
8     }  
9 }
```

- ❖ A. Lớp HìnhHoc có constructor chuẩn
- ❖ B. Lớp HìnhHoc có constructor 2 tham số
- ❖ C. Lớp HìnhHoc có constructor sao chép
- ❖ D. Lớp HìnhHoc không có constructor

❖ . Cho đoạn code sau:

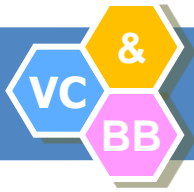
```
3 class HìnhHoc{
4     int x, y;
5     void outData(){
6         System.out.print(x + "\t" + y);
7     }
8 }
9 class Demo {
10     public static void main (String[] args) {
11         HìnhHoc h;
12         h.outData();
13     }}
```

❖ A. Kết quả xuất ra màn hình: 0 0

❖ B. Kết quả xuất ra màn hình: x y

❖ C. Đoạn code có lỗi do chưa khởi tạo cho đối tượng h

❖ D. Đoạn code có lỗi do không thể truy xuất được phương thức outData()



Trắc nghiệm

❖ Để dễ bảo trì ứng dụng,...

- A. Chúng ta nên tách riêng code hiện thực class và code sử dụng class.
- B. Chúng ta không nên tách riêng code hiện thực class và code sử dụng class
- C. Cả 2 câu A, B đều đúng
- D. Cả 2 câu A, B đều sai



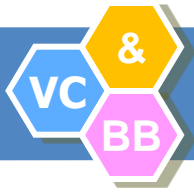
Trắc nghiệm

- ❖ Phương thức static của một lớp là phương thức:
- A. Có thể truy xuất thông qua tên lớp
 - B. Thường có tham số không liên quan đến dữ liệu của đối tượng thuộc lớp
 - C. Tất cả đều sai
 - **D. Tất cả đều đúng**



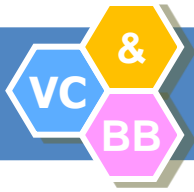
Trắc nghiệm

- ❖ Làm thế nào để không thể thay đổi giá trị một thành phần dữ liệu của đối tượng?
- A. Khai báo dữ liệu static
 - **B. Khai báo từ khóa final trước dữ liệu đó**
 - C. Khai báo từ khóa public trước dữ liệu đó
 - D. Khai báo từ khóa private trước dữ liệu đó



Trắc nghiệm

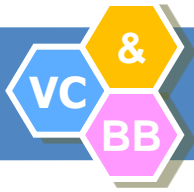
- ❖ Cho biết kết quả của câu lệnh sau:
- ❖ `System.out.print(Math.round(Math.random()*100000)%10);`
 - A. Kết quả xuất ra giá trị từ 0 đến 999
 - B. Kết quả xuất ra giá trị từ 1 đến 100
 - C. Kết quả xuất ra giá trị từ 0 đến 9
 - D. Kết quả xuất ra giá trị từ 1 đến 10



Trắc nghiệm

❖ . Một lớp có thể là :

- A. Lớp con của một lớp khác
- B. Lớp cha của một lớp khác
- C. Lớp cha của nhiều lớp khác
- D. Tất cả đều đúng



Trắc nghiệm

❖ Tính đa hình:

- A. Là đa hình thái, nhiều cách phản ứng khác nhau cho cùng một phương thức
- B. Có được là nhờ kỹ thuật override phương thức giữa 2 lớp cha con.
- **C. Tất cả đều đúng**
- D. Tất cả đều sai

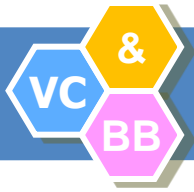


Trắc nghiệm

❖ Cho biết kết quả của đoạn code sau :

```
class Father{  
    void out(){  
        System.out.println("my father");  
    }  
}  
class Son extends Father{  
    void out(){  
        System.out.println("my son");  
    }  
}  
class Demo{  
    public static void main (String[] args) {  
        Father f = new Son();  
        f.out();  
    }  
}
```

- ❖ A. my father
- ❖ B. my son
- ❖ C. null
- ❖ D. Tất cả đều sai



Trắc nghiệm

- ❖ Lớp A có phương thức M(). Lớp B là con của lớp A. Khi đó :
- A. Lớp B không được viết đè lên code của phương thức M() được thừa kế từ A
 - B. Lớp B có thể viết đè lên code của phương thức M() được thừa kế từ A
 - C. Lớp B bắt buộc phải viết đè lên code của phương thức M() được thừa kế từ A
 - D. Tất cả đều đúng

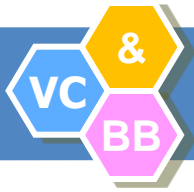
```
1 import java.io.*;
2
3 class A{
4     int x = 1, y = 2;
5     int sum(){
6         return x+y;
7     }
8     int sum(int z){
9         return x+y+z;
10    }
11 }
12 class B extends A{
13     int z = 3;
14     int sum(){
15         return x+z;
16     }
17 }
18 class Demo{
19     public static void main (String[] args) {
20         A a = new A();
21         System.out.print(a.sum() + "\t" + a.sum(4));
22     }
23 }
```

❖ A. 3 6

❖ B. 3 3

❖ C. 3 7

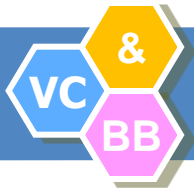
❖ D. 7 3



Trắc nghiệm

❖ Cho Parent là lớp cơ sở, Child là lớp dẫn xuất. Phát biểu nào sau đây không hợp lệ?

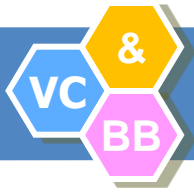
- A. Parent p1=new Child();
- B. Child c1=new Child();
- C. Parent p1=new Parent();
- D. Child c1=new Parent();



Trắc nghiệm

❖ Lớp con được phép kế thừa các thành phần của lớp cha với phạm vi nào?

- A. protected và public
- B. protected và privated
- C. privated và public
- D. Phạm vi tùy ý



Trắc nghiệm

- ❖ Muốn kiểm tra một đối tượng có phải là thể hiện của một lớp nào đó không thì ta dùng toán tử nào trong Java?
- A. is.
 - B. instanceof.
 - C. has
 - D. as

```
3 class Nguoi{
4     String ten="Le Van Teo";
5     int namsinh=1987;
6     Nguoi(String t, int n){
7         ten=t;
8         namsinh=n;
9     }
10 }
11 class NhanVien extends Nguoi{
12     float luong = 250.5F;
13     String nnv = "06/02/2012";
14     NhanVien(float l, String n){
15         super();
16         luong=l;
17         nnv=n;
18     }
19 }
```

- ❖ A. Đoạn code có lỗi, sửa lại bằng cách bỏ dòng 6 đến dòng 9
- ❖ B. Đoạn code có lỗi, sửa lại bằng cách thêm constructor chuẩn cho lớp Nguoi
- ❖ C. Câu A hoặc câu B đúng
- ❖ D. Câu A, B đều sai

```
21 class PhongBan{
22     String map="P01", tenp="Ke hoạch";
23     public String toString(){
24         return map + "\t" + tenp;
25     }
26 }
27 class NhanVien {
28     String hoten = "Le Lan";
29     float luong = 250.5F;
30     String nnv = "06/02/2012";
31     PhongBan pbk = new PhongBan();
32 }
```

- ❖ A. Không được khởi tạo đối tượng pbk tại dòng 31
- ❖ B. Được phép khởi tạo đối tượng pbk tại dòng 31
- ❖ C. Lớp NhanVien là lớp con của lớp PhongBan
- ❖ D. Câu B, C đều đúng

```
18 class PhongBan{
19     String map="P01", tenp="Ke hoạch";
20     public String toString(){
21         return map + "\t" + tenp;
22     }}
23 class NhanVien{
24     String hoten = "Le Thi Hoa";
25
26     String nnv = "06/02/2012";
27     PhongBan pbk;
28     void outData(){
29         System.out.print(hoten + "\t" + nnv + "\t" + pbk);
30     }}
31 class Demo{
32     public static void main (String[] args) {
33         NhanVien nv = new NhanVien();
34         nv.outData();
35     }}
```

❖ A. Đoạn code có lỗi vì chưa khởi tạo cho đối tượng pbk

❖ B. Kết quả của đoạn code: null

null

null

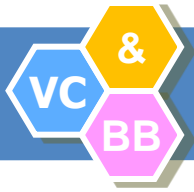
❖ C. Kết quả của đoạn code: Le Thi Hoa
Ke hoạch

06/02/2012

P01

❖ D. Kết quả của đoạn code: Le Thi Hoa

06/02/2012



Trắc nghiệm

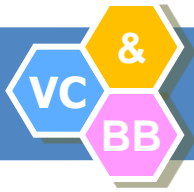
❖ Những modifier nào được phép kết hợp với từ khóa abstract :

❖ A. private

❖ B. protected

❖ C. final

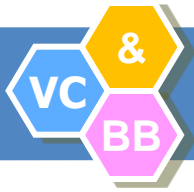
❖ D. Tất cả đều sai



Trắc nghiệm

❖ Chọn câu đúng:

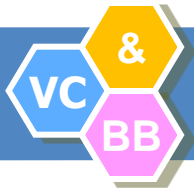
- A. Một biến thuộc lớp trừu tượng không thể chỉ đến lớp con
- **B. Một biến thuộc lớp trừu tượng có thể chỉ đến lớp con**
- C. Một biến thuộc lớp trừu tượng không thể chỉ đến lớp con trừ khi lớp con trừu tượng
- D. Một biến thuộc lớp trừu tượng có thể chỉ đến lớp con trừ khi lớp con trừu tượng



Trắc nghiệm

❖ Tính đa hình của OOP nhờ:

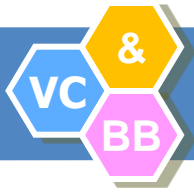
- A. Kỹ thuật Overloading
- B. Kỹ thuật Overriding
- C. Tính đa thừa kế
- D. Tính đơn thừa kế



Trắc nghiệm

❖ Chọn câu trả lời đúng:

- A. Không thể khởi tạo đối tượng kiểu lớp trừu tượng vì lớp trừu tượng không được định nghĩa đầy đủ
- B. Có thể khởi tạo đối tượng kiểu lớp trừu tượng vì lớp trừu tượng không được định nghĩa đầy đủ
- C. Có thể khởi tạo đối tượng kiểu lớp trừu tượng vì lớp trừu tượng được định nghĩa đầy đủ
- D. Không thể khởi tạo đối tượng kiểu lớp trừu tượng vì lớp trừu tượng được định nghĩa đầy đủ



Trắc nghiệm

❖ Cú pháp khai báo lớp trừu tượng:

- A. modifier abstract class ClassName
- B. abstract modifier class ClassName
- C. Cả A và B đều đúng
- D. Cả A và B đều sai



Trắc nghiệm

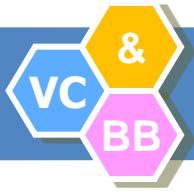
```
2 import java.io.*;
3 public abstract class Employee {
4     public Employee() {}
5     int BasicSalary = 100;
6     String Name;
7     void OutSalary();
8 }
9 class Manager extends Employee
10 {
11     Manager(String aName, int salary)
12     { Name = aName; BasicSalary = salary;}
13     void OutSalary()
14     { System.out.println(Name + " : " + BasicSalary*5);}
15 }
```

- ❖ A. Có lỗi do dòng 4
- ❖ B. Có lỗi do dòng 7
- ❖ C. Có lỗi do dòng 14
- ❖ D. Không có lỗi

Trắc nghiệm

```
2 import java.io.*;
3 public final abstract class Employee {
4     int BasicSalary = 100;
5     String Name;
6     abstract void OutSalary();
7 }
8 class Manager extends Employee
9 {
10     Manager(String aName, int salary)
11     { Name = aName; BasicSalary = salary;}
12     public void OutSalary()
13     { System.out.println(Name + " :" + BasicSalary*5);}
14 }
15 class Main
16 {
17     public static void main(String[] args) {
18         Employee e = new Manager("Nguyen Van A", 10000);
19         System.out.println(e.Name + ":" + e.BasicSalary);
20     }
21 }
```

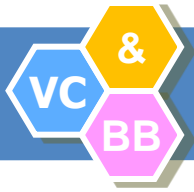
- ❖ A. Có lỗi ở dòng thứ 3
- ❖ B. Có lỗi ở dòng thứ 6
- ❖ C. Có lỗi ở dòng thứ 18
- ❖ D. Không có lỗi



Trắc nghiệm

❖ Chọn câu trả lời đúng:

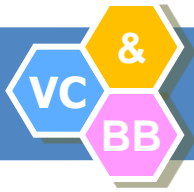
- A. Lớp cụ thể còn được gọi là lớp concrete class
- B. Lớp trừu tượng còn được gọi là lớp chưa cụ thể hóa
- C. Cả A và B đều đúng
- D. Cả A và B đều sai



Trắc nghiệm

❖ Cú pháp nào đúng:

- A. abstract [modifier] classClassName implements InterfaceName
- B. [modifier] abstract class ClassName implements InterfaceName
- C. abstract [modifier] implements InterfaceName class ClassName
- D. abstract class ClassName implements InterfaceName



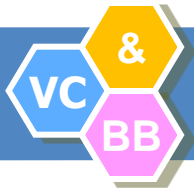
Trắc nghiệm

- ❖ NoSuchMethodException là lớp quản lý lỗi gì trong java?
- ❖ A. Lỗi do không đúng dạng số
- ❖ B. Lỗi do truy cập class bị cấm
- ❖ C. Lỗi do không tìm thấy file
- ❖ D. Lỗi do viết sai tên phương thức



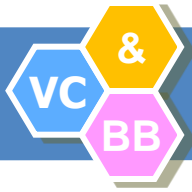
Trắc nghiệm

- ❖ InterruptedException là lớp quản lý lỗi gì trong java?
- A. Lỗi do viết sai tên phương thức
 - B. Lỗi nhập xuất
 - C. Lỗi do ngắt ngang một luồng lệnh đang được thực thi
 - D. Lỗi do truy cập một class bị cấm



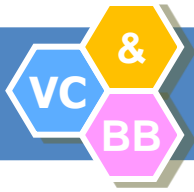
Trắc nghiệm

- ❖ Trong java, thời gian là một số long theo đơn vị miligiây từ khi nào?
- ❖ A. 1/1/1960
- ❖ B. 1/1/1970
- ❖ C. 1/1/1980
- ❖ D. 1/1/1950



Trắc nghiệm

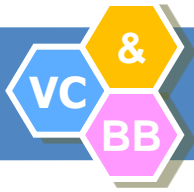
- ❖ Câu lệnh nào sau đây yêu cầu hệ thống gọi trình gom rác trong java?
- ❖ A. `java.until`
- ❖ B. `supper();`
- ❖ C. `system.gc();`
- ❖ D. `java.lang`



Trắc nghiệm

❖ Cú pháp nào được sử dụng để chạy ứng dụng mà không cho phép gom rác:

- ❖ A. `java-noasyncgcFile.class`
- ❖ B. `projected void finalize() throws Throwable`
- ❖ C. Cả A và B đều đúng
- ❖ D. Cả A và B đều sai



Trắc nghiệm

❖ Đoạn chương trình cho kết quả nào sau đây:

```
String str = "Hello*how*are*you";
```

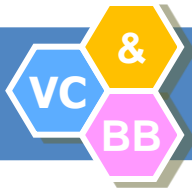
```
System.out.println(Arrays.toString(str.split("*",-2)));
```

❖ A. Biên dịch lỗi

❖ B. "[Hello,how,are,you]"

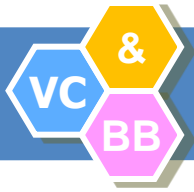
❖ C. Throws PatternSyntaxException

❖ D. Null



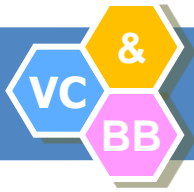
Trắc nghiệm

- ❖ Kết quả sau khi biên dịch mã int a = 9/0.
- ❖ A. Compilation error: phép tính chia nằm trong chú pháp try .. catch..
- ❖ B. Compilation error: DivideByZeroException.
- ❖ C. Runtime Exception.
- ❖ D. No Error: kết quả là NaN



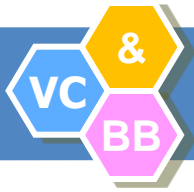
Trắc nghiệm

- ❖ Một lớp có thể hiện thực tối đa bao nhiêu Interface?
- ❖ **A. Nhiều Interface**
- ❖ B. 3 Interface
- ❖ C. 5 Interface
- ❖ D. Duy nhất 1 Interface



Trắc nghiệm

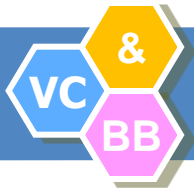
- ❖ Trong các phát biểu sau đây, phát biểu nào sai?
- A. 1 package có thể bao gồm các class, các Interface và các package con
 - B. Câu lệnh khai báo package phải là dòng đầu tiên trong code java
 - C. Một class khi được định nghĩa mà không định nghĩa package của nó thì trình biên dịch sẽ báo lỗi
 - D. Mỗi package là một thư mục chứa lớp



Trắc nghiệm

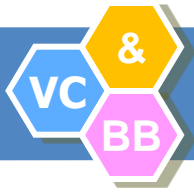
❖ Cú pháp nào sau đây không hợp lệ khi khai báo 1 hằng a=10 trong Interface:

- ❖ A. `public interface int a=10;`
- ❖ B. `int a=10;`
- ❖ C. `final int a=10;`
- ❖ D. `public int a=10;`



Trắc nghiệm

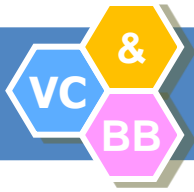
- ❖ Gói nào sau đây là gói mặc định trong java?
- ❖ A. java.io
- ❖ B. java.math
- ❖ C. java.text
- ❖ D. java.lang



Trắc nghiệm

❖ Trong một file java, thứ tự đúng của các khai báo import, class, package là gì?

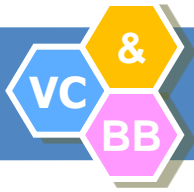
- ❖ A. package, import, class
- ❖ B. class, import, package
- ❖ C. import, package, class
- ❖ D. package, class, import



Trắc nghiệm

❖ Một class muốn thực thi được trong một thread riêng thì phải implements interface nào?

- ❖ **A. Run**
- ❖ B. Runnable
- ❖ C. Threadable
- ❖ D. Executable



Trắc nghiệm

- ❖ Dùng từ khóa gì để có được đa kế thừa trong java.
- ❖ A. abstract.
- ❖ B. package.
- ❖ C. interface.
- ❖ D. final.



Trắc nghiệm

- ❖ Lớp A định nghĩa trong com.test.abc package. Class file được lưu trong java/mypackages/com/test/abc. Đường dẫn phải được thiết lập là:
- ❖ A. /java/mypackages/com/test/abc
- ❖ B. /java/mypackages/com
- ❖ C. /java/mypackages/com/test
- ❖ D. /java/mypackages

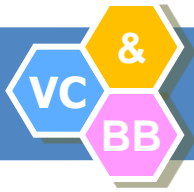




Trắc nghiệm

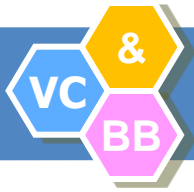
❖ Final method không được:

- ❖ A. Override
- ❖ B. Overload
- ❖ C. Extend
- ❖ D. Throw Exception



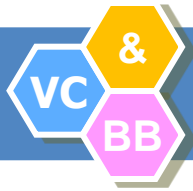
Trắc nghiệm

- ❖ Khi khai báo một Interface, khai báo nào sau đây là đúng
- ❖ A. `public abstract MyInterface{....}`
- ❖ B. `public class MyInterface{....}`
- ❖ C. `public interface MyInterface{....}`
- ❖ D. `public interface MyInterface();`



Trắc nghiệm

- ❖ Tên phương thức dùng để start một thread
- ❖ A. init();
- ❖ B. start();
- ❖ C. run();
- ❖ D. sleep();



Hỏi và giải đáp

Let's
discuss!!!

