

(Lưu ý: sinh viên không sử dụng tài liệu)

THÔNG TIN SINH VIÊN	
Họ và Tên:	
MSSV:	
Lớp:	

ĐÁP ÁN TRẢ LỜI TRẮC NGHIỆM

(Chọn một đáp án đúng nhất ghi vào ô đáp án)

Câu hỏi	Đáp án
1	D
2	A
3	C
4	C
5	D
6	B
7	A
8	C
9	B
10	A
11	B
12	D
13	A
14	C
15	D

Câu hỏi	Đáp án
16	C
17	A
18	B
19	D
20	C
21	B
22	A
23	D
24	A
25	C
26	B
27	A
28	C
29	B
30	D

- Câu 1:** Ngôn ngữ lập trình Java được dùng để viết các loại ứng dụng nào?
a. Desktop Application
b. Server Application
c. Mobile Application
d. Cả 3 câu trên đều đúng
- Câu 2:** JDK là từ viết tắt của từ nào?
a. Java Development Kit
b. Java Development Kind
c. Java Development Key
d. Cả 3 câu trên đều sai
- Câu 3:** Kiểu dữ liệu nào không có trong ngôn ngữ lập trình Java?
a. int
b. boolean
c. string
d. short
- Câu 4:** Chọn câu lệnh đúng để khai báo một hằng số có tên MAX có giá trị 100 trong ngôn ngữ lập trình Java
a. constant int MAX = 100;
b. const int MAX = 100;
c. final int MAX = 100;
d. readonly int MAX = 100;
- Câu 5:** AWT là từ viết tắt của từ nào?
a. Advanced Windowing Toolkit
b. Advanced Windowing Toolbox
c. Abstract Windowing Toolbox
d. Cả 3 câu trên đều sai
- Câu 6:** Đối tượng nào không phải là đối tượng Container trong thư viện AWT?
a. Frame
b. TextArea
c. Panel
d. Dialog
- Câu 7:** Component nào không có trong thư viện AWT?
a. RadioButton
b. Button
c. Checkbox
d. TextField
- Câu 8:** Cho một Component comp và một Container cont có kiểu trình bày là FlowLayout. Cho biết cách để gắn comp vào cont?
a. cont.addComponent(comp)
b. comp.add(cont)
c. cont.add(comp)
d. Cả 3 câu trên đều sai
- Câu 9:** Sử dụng LayoutManager nào thì kích thước của các Component được giữ nguyên?
a. BorderLayout
b. FlowLayout
c. GridBagLayout
d. Cả 3 câu trên đều sai
- Câu 10:** Layout Manager nào mà các Component được đặt theo các đường viền của Container theo các cạnh West, East, South, North và Center?
a. BorderLayout
b. GridLayout
c. GridBagLayout
d. Null Layout
- Câu 11:** Lớp cơ sở trực tiếp của lớp Frame trong thư viện AWT là gì?
a. Container
b. Window
c. Component
d. Object
- Câu 12:** Chọn câu lệnh đúng để gán nội dung "Hello world!!!" cho đối tượng JLabel lblHello?
a. lblHello.Label = "Hello world!!!";
b. lblHello.setLabel("Hello world!!!");
c. lblHello.Text = "Hello world!!!";
d. lblHello.setText("Hello world!!!");
- Câu 13:** Trong thư viện AWT, đối tượng của lớp nào có thể chứa đối tượng MenuBar?
a. Frame
b. Panel
c. ScrollPane
d. Cả 3 câu trên đều đúng
- Câu 14:** Trong thư viện AWT, đối tượng sự kiện (event object) của đối tượng Button là gì?
a. MouseEvent
b. KeyEvent
c. ActionEvent
d. Cả 3 câu trên đều đúng
- Câu 15:** Phương thức nào thuộc interface ActionListener?
a. windowClosed()
b. mouseClicked()
c. keyPressed()
d. actionPerformed()
- Câu 16:** Sử dụng lớp/interface nào để lập trình đa tuyến trong ngôn ngữ lập trình Java?
a. Thread
b. Runnable
c. Cả a và b đều đúng
d. Cả a và b đều sai

- Câu 17:** Phương thức nào thuộc interface Runnable?
a. run() b. start()
c. Cả a và b đều đúng d. Cả a và b đều sai
- Câu 18:** Trong lập trình đa tuyến, dùng từ khóa nào trên các phương thức để thực hiện đồng bộ hóa?
a. syncn b. synchronized
c. synchronize d. Cả 3 câu trên đều sai
- Câu 19:** JDBC là từ viết tắt của từ nào?
a. Java Database Connection b. Java Database Construction
c. Java Database Conditon d. Java Database Connectivity
- Câu 20:** JDBC API nằm trong gói thư viện nào?
a. java.sql b. javax.sql
c. Cả a và b đều đúng d. Cả a và b đều sai
- Câu 21:** Phương thức nào thuộc lớp DriverManager dùng để tạo kết nối đến CSDL trong JDBC?
a. getConnection() b. getConnection()
c. setConnection() d. makeConnection()
- Câu 22:** Kiểu dữ liệu trong CSDL SQL là CHAR thì kiểu dữ liệu tương ứng trong ngôn ngữ lập trình Java là gì?
a. String b. char
c. char* d. Cả 3 câu trên đều sai
- Câu 23:** Phương thức executeUpdate() của đối tượng Statement được dùng để thực thi loại câu lệnh SQL nào?
a. Insert b. Update
c. Delete d. Cả 3 câu trên đều đúng
- Câu 24:** Phương thức nào của đối tượng Connection dùng để đóng kết nối đến CSDL trong JDBC?
a. Close() b. closeConnection()
c. Disconnect() d. disconnectConenction()
- Câu 25:** Giá trị của t là bao nhiêu sau khi thực hiện đoạn chương trình sau?

```
int a = 0, b = 6;
int t = ((a != 0) ? 1 : ((b == 0) ? 0 : -1));
```

a. 0 b. 1
c. -1 d. 6
- Câu 26:** Cho biết kết quả in ra màn hình của đoạn chương trình sau?

```
int x = 5, y = 0;
y = --x;
y += --x;
System.out.println(x + " " + y--);
```

a. 3 6 b. 3 7
c. 5 6 d. 5 7
- Câu 27:** Cho biết kết quả in ra màn hình của đoạn chương trình sau?

```
int m = 1, n = 2;
if(++m > n--)
    ++m;
else
    n--;
System.out.println(m + n);
```

a. 2 b. 3
c. 4 d. 5

Câu 28: Cho biết kết quả in ra màn hình của đoạn chương trình sau?

```
int x= 0;
int y= 0;
for (int z = 0; z < 5; z++){
    if ((++x > 2) || (++y > 2)){
        x++;
    }
}
System.out.println(x + " " + y);
```

a. 5 2

b. 5 3

c. 8 2

d. 8 3

Câu 29: Chọn dòng bị lỗi trong đoạn chương trình sau?

```
public class HelloWorld{                                // Dòng 1
    public static void Main (String[] args){            // Dòng 2
        System.out.println("Hello world!!!");           // Dòng 3
    }
}
```

a. Dòng 1

b. Dòng 2

c. Dòng 3

d. Không có dòng nào bị lỗi

Câu 30: Hàm khởi tạo mặc định của lớp Foo là hàm nào?

a. void Foo()

b. Foo()

c. public void Foo()

d. public Foo()

Hết./.