

(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	A
2	D
3	C
4	C
5	C
6	B
7	A
8	C
9	D
10	B
11	C
12	A
13	B
14	D
15	B

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

- Câu 1:** 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 2:** 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 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:** 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 6:** 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 7:** 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 8:** 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 9:** Hàm khởi tạo mặc định của lớp Foo là hàm nào?
a. void Foo()
b. Foo()
c. public void Foo()
d. public Foo()

- Câu 10:** 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 11:** 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 12:** 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 13:** Trong lập trình đa tuyến, dùng từ khóa nào trên các phương thức để thực hiện đồng bộ hóa?
- a. sync  
b. synchronized  
c. synchronize  
d. Cả 3 câu trên đều sai
- Câu 14:** 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 15:** Đối tượng nào không phải là đối tượng Container trong thư viện AWT?
- a. Frame  
b. TextArea  
c. Panel  
d. Dialog
- Câu 16:** Component nào không có trong thư viện AWT?
- a. RadioButton  
b. Button  
c. Checkbox  
d. TextField
- Câu 17:** 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 18:** 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 19:** 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 20:** Lớp cơ sở trực tiếp của lớp Frame trong thư viện AWT là gì?
- a. Container  
b. Window  
c. Component  
d. Object
- Câu 21:** 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 22:** 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 23:** 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

- Hết./.

TPHCM, ngày 05 tháng 01 năm 2015  
GV ra đề

4/4