



Trắc nghiệm Lthdt full

Đại học Tiền Giang (Trường Đại học Tiền Giang)

TRẮC NGHIỆM LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG

Câu 1. Lập trình hướng đối tượng là:

- a. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp lập trình cơ bản gần với mã máy.
- b. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp đặt **trọng tâm** vào các **đối tượng** , nó không cho phép dữ liệu đặt một cách tự do trong hệ thống ; dữ liệu được gói với các hàm thành phần.
- c. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp mới của lập trình máy tính , chia chương trình thành các hàm ; quan tâm đến chức năng của hệ thống.
- d. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp đặt trọng tâm vào các chức năng , cấu trúc chương trình được xây dựng theo cách tiếp cận hướng chức năng.

Câu 2. Đặc điểm cơ bản của lập trình hướng đối tượng thể hiện ở:

- a. Tính đóng gói , tính kế thừa , tính đa hình, tính đặc biệt hóa .
- b. Tính đóng gói , tính trừu tượng .
- c. Tính chia nhỏ , tính kế thừa.
- d. Tính đóng gói , tính kế thừa , tính đa hình , tính trừu tượng.

Câu 3. OOP là viết tắt của :

- a. **Object Oriented Programming.**
- b. Object Oriented Processing .
- c. Open Object Programming.
- d. Object Open Programming.

Câu 4. Hãy chọn câu trả lời đúng :

- a. Ngôn ngữ lập trình C, C++, C# là ngôn ngữ lập trình cấu trúc .
- b. Ngôn ngữ lập trình C# , C++ là ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng .
- c. **Ngôn ngữ lập trình pascal, C là ngôn ngữ lập trình cấu trúc.**
- d. Ngôn ngữ lập trình C++, Java là ngôn ngữ lập trình cấu trúc.

Câu 5. Chọn câu **sai**:

- a. C++ là ngôn ngữ lập trình cấu trúc.
- b. Ngôn ngữ C++ , Java là ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng .
- c. **Ngôn ngữ Pascal là ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng.**
- d. C, Pascal là ngôn ngữ lập trình cấu trúc.

Câu 6. Tính đóng gói là:

- a. Cơ chế chia chương trình thành các hàm và thủ tục thực hiện các chức năng riêng rẽ .
- b. Cơ chế cho thấy một hàm có thể có nhiều thể hiện khác nhau ở từng thời điểm .
- c. Cơ chế ràng buộc dữ liệu và thao tác trên dữ liệu đó thành một thể thống nhất , tránh được các tác động bất ngờ từ bên ngoài . Thể thống nhất này gọi là đối tượng .
- d. Cơ chế không cho phép các thành phần khác truy cập đến bên trong nó.

Câu 7. Tính kế thừa :

- a. Khả năng sử dụng lại các hàm đã xây dựng.
- b. Khả năng xây dựng các lớp mới từ các lớp cũ , lớp mới được gọi là lớp dẫn xuất , lớp cũ được gọi là lớp cơ sở.
- c. Khả năng sử dụng lại các kiểu dữ liệu đã xây dựng .
- d. Tất cả đều đúng.

Câu 8. Sự đóng gói:

- a. Polymorphism.
- b. Abstraction.
- c. Encapsulation.
- d. Inheritance.

Câu 9. Sự trừu tượng :

- a. Encapsulation.
- b. Polymorphism.
- c. Inheritance.
- d. Abstraction.

Câu 10. Sự kế thừa:

- a. Abstraction.
- b. Encapsulation.
- c. Polymorphism.
- d. Inheritance.

Câu 11. Tính đa hình :

- a. Inheritance.
- b. Abstraction.
- c. Polymorphism.
- d. Encapsulation.

Câu 12. Trong lớp kế thừa. Lớp mới có thuật ngữ tiếng Anh là:

- a. Inheritance Class.
- b. Object Class.
- c. **Derived Class.**
- d. Base Class.

Câu 13. Trong lớp kế thừa. Lớp cha có thuật ngữ tiếng Anh là:

- a. **Base Class .**
- b. Derived Class.
- c. Object Class.
- d. Inheritance Class.

Câu 14. **Lớp đối tượng là :**

- a. Một thể hiện cụ thể cho các đối tượng .
- b. Tập các phần tử cùng loại.
- c. Tập các giá trị cùng loại.
- d. **Một thiết kế hay mẫu cho các đối tượng cũng kiểu .**

Câu 15. Sau khi khai báo và xây dựng thành công lớp đối tượng Sinh viên. Khi đó đối tượng Sinh viên còn được gọi là:

- a. Kiểu dữ liệu cơ bản .
- b. Lớp đối tượng cơ sở.
- c. **Kiểu dữ liệu trừu tượng.**
- d. Đối tượng.

Câu 16. Muốn lập trình hướng đối tượng , bạn cần phải phân tích chương trình, bài toán thành các:

- a. Các module
- b. Hàm , thủ tục
- c. Các thông điệp.
- d. **Các đối tượng từ đó xây dựng các lớp đối tượng tương ứng.**

Câu 17. Trong các phương án sau, phương án mô tả tính đa hình là:

- a. Lớp Điểm, Hình tròn cùng có hàm tạo , hàm hủy.
- b. Lớp Hình vuông kế thừa lớp Hình chữ nhật.
- c. Lớp hình tròn kế thừa lớp điểm .
- d. **Các lớp Điểm, hình tròn , Hình vuông, hình chữ nhật... đều có phương thức Vẽ.**

Câu 18. Phương pháp lập trình tuần tự là:

- a. **Phương pháp lập trình với cách liệt kê các lệnh tiếp theo.**

- b. Phương pháp xây dựng chương trình ứng dụng theo quan điểm dựa trên các cấu trúc dữ liệu trừu tượng, các thể hiện cụ thể của cấu trúc và quan hệ giữa chúng .
- c. Phương pháp lập trình với việc cấu trúc hóa dữ liệu và cấu trúc hóa chương trình để tránh các lệnh nhảy .
- d. Phương pháp lập trình được cấu trúc nghiêm ngặt với cấu trúc dạng module.

Câu 19. Khi khai báo và xây dựng thành công lớp đối tượng , để truy cập vào thành phần của lớp ta phải:

- a. Chỉ có thể truy cập thông qua tên đối tượng của lớp .
- b. Truy cập thông qua tên lớp hay tên đối tượng của lớp.**
- c. Chỉ có thể truy cập thông qua tên lớp .
- d. Không thể truy cập vào được .

Câu 20. Trừu tượng hóa là:

- a. Phương pháp quan tâm đến mọi chi tiết của đối tượng.
- b. Phương pháp chỉ quan tâm đến những chi tiết cần thiết (chi tiết chính) và bỏ qua những chi tiết không cần thiết.**
- c. Không có phương án chính xác.
- d. Phương pháp thay thế những chi tiết chính bằng những chi tiết tương tự.

Câu 21. Đối tượng là:

- a. Một thực thể cụ thể trong thế giới thực .**
- b. Một lớp vật chất trong thế giới thực .
- c. Một vật chất trong thế giới thực.
- d. Một mẫu hay một thiết kế cho mọi lớp đối tượng.

Câu 22. Khi khai báo và xây dựng một lớp ta cần phải các định rõ thành phần:

- a. Vô số thành phần.
- b. Thuộc tính (dữ liệu) và phương thức (hành vi) của lớp .**
- c. Dữ liệu và đối tượng của lớp .
- d. Khái niệm và đối tượng của lớp.

Câu 23. Chọn câu đúng:

- a. Tại chương trình chính chỉ có thể truy cập đến thành phần public của lớp .**
- b. Tại chương trình chính chỉ có thể truy cập đến thành phần private của lớp.

- c. Tại chương trình chính chỉ có thể truy cập đến bất kì thành phần nào của lớp.
- d. Tại chương trình chính không thể truy cập đến bất kì thành phần nào của lớp.

Câu 24. Khi khai báo lớp trong các ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng phải sử dụng từ khóa :

- a. File.
- b. Record.
- c. Object.
- d. **class.**

Câu 25. Thành phần **private** của lớp là thành phần :

- a. Cho phép truy xuất từ bên ngoài lớp .
- b. Không cho phép truy xuất từ bên ngoài của lớp nhưng cho phép lớp kế thừa truy xuất tới.
- c. **Không cho phép truy xuất từ bên ngoài của lớp chỉ có các phương thức bên trong lớp mới có thể truy xuất được.**
- d. Cho phép truy xuất từ bên ngoài lớp và cho phép kế thừa.

Câu 26. Thành phần **protected** của lớp là thành phần:

- a. Cho phép truy xuất từ bên ngoài lớp .
- b. **Không cho phép truy xuất từ bên ngoài của lớp nhưng cho phép lớp kế thừa truy xuất tới.**
- c. Không cho phép truy xuất từ bên ngoài của lớp chỉ có các phương thức bên trong lớp mới có thể truy xuất được.
- d. Cho phép truy xuất từ bên ngoài lớp và cho phép kế thừa.

Câu 27. Thành phần **public** của lớp là thành phần:

- a. Cho phép truy xuất từ bên ngoài lớp .
- b. Không cho phép truy xuất từ bên ngoài của lớp nhưng cho phép lớp kế thừa truy xuất tới.
- c. Không cho phép truy xuất từ bên ngoài của lớp chỉ có các phương thức bên trong lớp mới có thể truy xuất được.
- d. **Cho phép truy xuất từ bên trong và ngoài lớp và cho phép kế thừa.**

Câu 28. Hàm thành viên (phương thức) của lớp :

- a. **Tất cả các hàm (hàm trả về giá trị và không trả về giá trị) được khai báo bên trong lớp .**
- b. Tất cả các hàm (hàm và thủ tục) được sử dụng trong lớp.

- c. Tất cả những hàm (hàm và thủ tục) được khai báo và xây dựng bên trong các lớp mô tả các dữ liệu của đối tượng .
- d. Tất cả những hàm (hàm và thủ tục) trong chương trình có lớp.

Câu 29. Trong một chương trình có thể xây dựng tối đa bao nhiêu lớp

- a. 1 lớp duy nhất
- b. 3 lớp
- c. 10 lớp
- d. Vô số tùy theo bộ nhớ.

Câu 30. Hàm thành viên của lớp khác hàm thông thường là:

- a. Hàm thành viên của lớp phải được khai báo bên trong lớp và được gọi nhờ tên đối tượng hay tên lớp còn hàm thông thường thì không .
- b. Hàm thành viên của lớp thì phải được khai báo và xây dựng bên trong lớp còn hàm thông thường thì không .
- c. Hàm thành viên của lớp thì phải khai báo bên trong lớp với từ khóa friends và xây dựng bên ngoài lớp.
- d. Hàm thành viên của lớp và hàm thông thường không có gì khác gì nhau

```

class AA
{
    protected int a1=2;
    protected int a2=3;
    public void AX1() {
        Console.WriteLine("Xin chao");
    }
    public void AX2() {
        Console.WriteLine("{0}",a1+a2);
    }
}

```

```

class BB : AA
{
    public void BX1() {
        Console.WriteLine("CD
CNTT");
    }
    public void BX2() {
        Console.WriteLine("{0}",a1*a2);
    }
}

```

Lớp BB có mấy field?

a) 0

c) 2

b) 1

d) 3

BB có 2 field và 4 phương thức.

Câu 31. Thuộc tính của lớp là

A. hành vi của đối tượng.

B. những chức năng của đối tượng

C. dữ liệu trình bày các đặc điểm của một đối tượng.

D. Liên quan tới những thứ mà đối tượng có thể làm. Một phương thức đáp ứng một chức năng tác động lên dữ liệu của đối tượng.

Câu 32. Phương thức là gì?

a. dữ liệu trình bày các đặc điểm của một đối tượng.

b. Liên quan tới những thứ mà đối tượng có thể làm. Một phương thức đáp ứng một chức năng tác động lên dữ liệu của đối tượng.

c. những chức năng của đối tượng

d. tất cả đều đúng.

Câu 33: Người ta cần quản lí thông tin sinh viên trên máy tính , hãy cho biết các thuộc tính của lớp sinh viên:

a. Họ tên , ngày sinh , giới tính , địa chỉ, số cmt, quê quán , nhóm máu , màu mắt , màu da , cân nặng

b. Họ tên , ngày sinh , giới tính , địa chỉ , cmt, quê quán

c. Họ tên, ngày sinh , giới tính , địa chỉ, số cmt, quê quán , lớp học , khóa học , khoa quản lí

d. Tính điểm trung bình , xét kết quả học tập, xếp loại.

Câu 34. Cho lớp Điểm trong hệ tọa độ xOy. Các phương thức có thể có của lớp Điểm là:

a. Tung độ, cao độ

b. Dịch chuyển, Thiết lập tọa độ

c. Tung độ, hoành độ

d. Tung độ, hoành độ , cao độ

Câu 35. Lập trình hướng đối tượng:

a. Dữ liệu được che giấu và không thể được truy xuất từ các hàm bên ngoài

b. Nhấn mạnh trên dữ liệu hơn là thủ tục

c. Tất cả đều đúng

d. Các chương trình được chia thành các đối tượng

Câu 36. Lời gọi tới hàm thành viên của lớp là:

a. Tên_lớp.Tên_hàm_thành_viên.

b. Tên_đối_tượng.Tên_hàm_thành_viên.

c. Tên_lớp:Tên_hàm_thành_viên

d. Không có phương án đúng

Câu 37. Khi khai báo thành phần thuộc tính và phương thức của lớp , nếu không khai báo từ khóa private, public, hay protected thì mặc định sẽ là:

a. Chương trình sẽ lỗi và yêu cầu phải khai báo 1 trong 3 từ khóa

b. private

c. public

d. protected

Câu 38. Trong lập trình hướng đối tượng khả năng các hàm có thể trùng tên nhau gọi là gì?

A. Không được phép xây dựng các hàm trùng tên nhau trong cùng một chương trình.

B. Sự chồng hàm (override) nhưng chỉ các hàm thông thường mới được phép trùng nhau.

C. Sự chồng hàm (override).

D. Sự chồng hàm (override) nhưng chỉ những hàm thành viên của lớp mới được phép trùng nhau

Câu 39. Hàm tạo trong ngôn ngữ C#:

a. Có đối hoặc không có đối

b. Tất cả đều đúng

c. Tự động được gọi tới khi khai báo đối tượng của lớp

d. Có tên trùng với tên lớp

Câu 40. Hàm hủy trong ngôn ngữ C# có cú pháp :

a. ~Tên_lớp { //nội dung }

b. Done { //nội dung }

c. Destructor Tên_hàm { //nội dung }

d. Tên_lớp { //nội dung }

Câu 41. Hàm tạo là:

A. hàm nằm bên ngoài lớp dùng để khởi tạo bộ nhớ cho đối tượng.

B. hàm thành viên của lớp dùng để khởi tạo bộ nhớ và giá trị ban đầu cho các thuộc tính trong lớp.

C. hàm dùng để khởi tạo bộ nhớ cho đối tượng của lớp.

D. dùng để hủy bộ nhớ cho đối tượng.

Câu 42. Hàm hủy là :

- a. Hàm hủy là hàm dùng để khởi tạo giá trị ban đầu cho các thành phần thuộc tính bên trong lớp
- b. Hàm hủy dùng để hủy (giải phóng) bộ nhớ cho các thành phần thuộc tính bên trong lớp
- c. Hàm hủy là hàm dùng để giải phóng toàn bộ các biến của chương trình.
- d. Tất cả đều đúng .

Câu 43. Lời gọi hàm tạo:

- a. Gọi như hàm thành viên thông thường (Tên đối tượng.Tên_hàm)
- b. Tất cả đều sai
- c. Gọi bằng cách : Tên_lớp .Tên_hàm_tạo().
- d. Không cần gọi tới hàm tạo vì ngay khi khai báo đối tượng sẽ tự gọi tới hàm tạo.

Câu 44. Một người cần xây dựng lớp Thời gian (Timer) trong máy tính cần hiển thị thông tin như sau: giờ:phút:giây . Vậy các thuộc tính cần xây dựng cho lớp Timer là:

- A. Giờ, Phút, Giây
- B. Giờ
- C. Phút
- D. Giây

Câu 45. Trong kế thừa, có thể:

- A. Kế thừa tất cả các phương thức thuộc tính khai báo trong phần protected , public , và không kế thừa hàm tạo, hàm hủy.
- B. Kế thừa tất cả các phương thức thuộc tính khai báo trong phần protected , public bao gồm hàm tạo, hàm hủy.
- C. Kế thừa tất cả các phương thức thuộc tính khai báo trong phần protected , public , private và không kế thừa hàm tạo, hàm hủy.
- D. Kế thừa tất cả các phương thức thuộc tính khai báo trong phần protected, public , private bao gồm hàm tạo, hàm hủy.

Câu 46. Lời gọi phương thức ảo :

- A. Phải gọi thông qua con trỏ đối tượng
- B. Không thể gọi phương thức ảo
- C. Gọi như phương thức thông thường
- D. Gọi kèm từ khóa virtual

Câu 47. Hàm hủy có:

- A. Ba loại
- B. Hai loại
- C. Bốn loại
- D. Một loại

Câu 48. Các dạng kế thừa là:

- A. Private, public
- B. Private, public, protected**
- C. Private , protected
- D. Protected , public

Câu 49. Khi nạp chồng các hàm thì điều kiện khác nhau giữa các hàm sẽ là:

- A. Số lượng tham số truyền vào các hàm (3)
- B. Kiểu dữ liệu của tham số truyền vào của hàm (2)
- C. Hoặc (1) hoặc (2) hoặc (3)**
- D. Kiểu dữ liệu trả về hàm (1)

Câu 50: Trong một lớp có thể :

- a. Hai hàm dựng
- b. Một hàm dựng
- c. Tất cả đều sai
- d. Nhiều hàm dựng (tạo) , các hàm dựng khác nhau về tham đối**

Câu 51: Trong một lớp có thể :

- a. Có thể chứa vô số hàm hủy tùy theo bộ nhớ
- b. Có thể chứa được ba hàm hủy
- c. Duy nhất một hàm hủy**
- d. Chứa tối đa hai hàm hủy

Câu 52: Trong kế thừa có thể kế thừa tối đa :

- a. Hai mức
- b. Vô số tùy theo bộ nhớ**
- c. Một mức
- d. Ba mức

Câu 53: Trong đa kế thừa có thể kế thừa tối đa :

- a. Vô số lớp tùy theo bộ nhớ
- b. Hai lớp
- c. Một lớp**
- d. Ba lớp

Câu 54: Cho lớp A và lớp B , lớp A kế thừa lớp B trong hai lớp đều có phương thức Xuat. Nếu khai báo đối tượng obj thuộc lớp A khi gọi đến phương thức Xuat(obj.Xuat()) là gọi đến phương thức của lớp nào

- a. Gọi đến cả hai phương thức
- b. Lớp B

c. Lớp A

d. Lỗi không thể các định được.

Câu 55: Trong kế thừa nhiều mức có cho phép :

a. Cho phép trùng tên phương thức còn không cho phép trùng tên thuộc tính

b. Cho phép trùng tên cả phương thức lẫn thuộc tính

c. Không cho phép trùng tên phương thức và thuộc tính

d. Cho phép trùng tên thuộc tính còn không cho phép trùng tên phương thức

Câu 56: Thành viên tĩnh của lớp là:

a. Được cấp phát bộ nhớ ngay cả khi lớp chưa có đối tượng cụ thể nào.

b. Là thành viên dùng chung cho tất cả các đối tượng của lớp, không của riêng đối tượng nào?

c. Là thành viên của lớp được khai báo với từ khóa static ở trước

d. Tất cả đều đúng

Câu 57: Khi xây dựng nạp chồng các hàm thì điều kiện khác nhau giữa các hàm là : kiểu dữ liệu trả về của hàm hoặc kiểu dữ liệu tham số truyền vào các hàm hoặc số lượng tham số khi truyền vào của hàm là khác nhau .

Điều kiện này chỉ áp dụng khi:

a. Các hàm này cùng được xây dựng trong một lớp

b. Các hàm cùng được xây dựng trong 1 chương trình

c. Các hàm này được xây dựng trong các lớp khác nhau

d. Các hàm này được xây dựng trong các lớp kế thừa.

Câu 58: Khai báo phương thức ảo:

a. Giống khai báo phương thức thường nhưng đứng đầu là từ khóa virtual

;

b. Giống khai báo phương thức thường nhưng không cần xây dựng nội dung

c. Tất cả đều sai

d. Giống khai báo phương thức thường nhưng phải được xây dựng bên trong lớp

Câu 59: Một lớp có thể tối đa :

a. Một phương thức ảo

b. Vô số phương thức ảo

c. Ba phương thức ảo

d. Hai phương thức ảo.

Câu 60. Cách khai báo kế thừa trong C# sử dụng từ khóa :

A. Sử dụng dấu :

B. new

C. base

D. extends.

Câu 61: Cho lớp tam giác tạo bởi ba điểm A, B , C . Quan hệ giữa lớp tam giác và lớp điểm

a. Tam giác là lớp cha của lớp điểm

b. Tam giác là lớp con của lớp điểm

c. Điểm là lớp bao của lớp tam giác

d. Tam giác là lớp bao của lớp điểm

Câu 62: cho lớp đường thẳng tạo bởi 2 điểm A, B . Quan hệ giữa lớp đường thẳng và lớp điểm là:

a. Đường thẳng là lớp con của lớp điểm

b. Điểm là lớp bao của lớp đường thẳng

c. Đường thẳng là lớp cha của lớp điểm

d. Đường thẳng là lớp bao của lớp điểm

Câu 63: Cần xây dựng lớp đường thẳng $y = ax + b$. Thuộc tính của lớp đường thẳng này được xác định là:

a. Các hệ số x,y

b. Cách hệ số a, b, x,y

c. Các hệ số a, x, b

d. Các hệ số a, b

Câu 64: Để quản lý các phương tiện giao thông đường bộ người ta xây dựng hệ thống các lớp đối tượng gồm : lớp xe đạp, lớp xe máy , lớp ô tô con , lớp xe tải . Sau quá trình phân tích nhận thấy rằng các lớp đối tượng trên cùng có các đặc điểm như sau : Tải_trọng , loại_động_cơ , Biển số và đều di chuyển từ điểm a đến điểm b . Người ta xây dựng lớp PT_Giao_Thông làm :

a. Lớp cơ sở cho các lớp đối tượng trên

b. Lớp dẫn xuất cho các lớp đối tượng trên

c. Lớp bao của các lớp đối tượng trên

d. Lớp thành viên của các lớp đối tượng trên .

Câu 65: Để quản lý các phương tiện giao thông đường bộ người ta xây dựng hệ thống các lớp đối tượng gồm : lớp xe đạp, lớp xe máy , lớp ô tô con , lớp xe tải . Sau quá trình phân tích nhận thấy rằng các lớp đối tượng trên cùng có các đặc điểm như sau : Tải_trọng , loại_động_cơ , Biển_số và đều di chuyển từ điểm a đến điểm b . Người ta xây dựng lớp PT_Giao_Thông làm lớp cơ sở cho các đối tượng trên và lớp này gồm các thuộc tính là:

- a. Tải_trọng, Loại_động_cơ , Loại_phương_tiện , biển_số
- b. Tải_trọng, Loại_động_cơ, Di_chuyển
- c. Tải_trọng, Loại_động_cơ , biển_số
- d. Tải_trọng, Loại_động_cơ , Loại_phương_tiện ,Biển_số, Di_chuyển

Câu 66: Để quản lý các phương tiện giao thông đường bộ người ta xây dựng hệ thống các lớp đối tượng gồm : lớp xe đạp, lớp xe máy , lớp ô tô con , lớp xe tải . Sau quá trình phân tích nhận thấy rằng các lớp đối tượng trên cùng có các đặc điểm như sau : Tải_trọng , loại_động_cơ , Biển_số và đều di chuyển từ điểm a đến điểm b . Người ta xây dựng lớp PT_Giao_Thông làm lớp cơ sở cho các đối tượng trên và lớp này gồm các phương thức là:

- a. Loại_phương_tiện , Di_chuyển
- b. Tải_trọng, Loại_động_cơ, Loại_phương_tiện, Biển_số
- c. Tải_trọng, Loại_động_cơ , Loại_phương_tiện ,Biển_số, Di_chuyển
- d. Di_chuyển

Câu 67: Khi đưa các lớp thực thể vào quản lý trong máy tính ta nhận thấy mỗi đối tượng thực thể có vô số thuộc tính nhưng với mỗi bài toán cụ thể ta chỉ xác định các lớp chỉ gồm một số thuộc tính nhất định . cách thức đó gọi là :

- a. Sự trừu tượng hóa chức năng
- b. Sự trừu tượng hóa dữ liệu
- c. Tính kế thừa
- d. Tính đa hình

Câu 68: Vào mỗi kỳ thi người ta cần lập ra danh sách thí sinh dự thi dựa theo danh sách sinh viên đủ điều kiện dự thi của mỗi môn học , để thuận tiện xử lý người ta xây dựng lớp Thí sinh dựa trên lớp sinh viên với đk là đủ đk dự thi các môn học . Mối quan hệ giữa các lớp Sinh viên với thí sinh là:

- a. Lớp Thí sinh là trường hợp tổng quát của lớp Sinh viên
- b. Lớp Sinh viên là trường hợp đặc biệt hóa của lớp Thí sinh

c. Lớp Thí sinh là trường hợp đặc biệt hóa của lớp Sinh viên

d. Không có phương án đúng

Câu 69: Xây dựng lớp điểm trong hệ tọa độ Oxyz các thuộc tính của lớp :

a. Tung độ , hoành độ , cao độ , dịch chuyển

b. Dịch chuyển

c. Không có phương án nào đúng

d. Tung độ, hoành độ , cao độ

Câu 70: Tính chất kế thừa chỉ ra rằng khi lớp A kế thừa lớp B thì :

a. Lớp A sẽ có toàn bộ những thành phần thuộc private và public của lớp B

b. Lớp A sẽ có toàn bộ những thành phần thuộc protected và public của lớp B

c. Lớp A sẽ có toàn bộ những thành phần thuộc private , protected và public của lớp B

d. Lớp B sẽ có toàn bộ những thành phần thuộc protected và public của lớp A

Câu 1: Đề đưa đối tượng trong thực tế vào máy tính ta cần chú trọng đến tính :

a. Trừu tượng dữ liệu và trừu tượng chức năng

b. Bao gói

c. Đa hình của nó

d. Kế thừa

Câu 2: Xem xét bài toán nhập vào danh sách sinh viên gồm n sinh viên với những thông tin: Họ và tên ,Ngày sinh, Giới tính, Địa chỉ, Lớp và hiển thị thông tin theo ngày sinh tăng dần . Các lớp đối tượng cần xây dựng cho cách bài toán gồm Lớp Sinh viên và lớp danh sách sinh viên . Các thuộc tính của lớp danh sách sinh viên là:

a. Số sinh viên (n), Họ và tên , Ngày sinh, Giới tính , Địa chỉ ,Lớp

b. Số sinh viên (n), mảng đối tượng Sinh viên

c. Họ và tên, ngày sinh , Giới tính , Địa chỉ , Lớp

d. Số sinh viên (n), Họ và tên , Ngày sinh

Câu 3: Tính chất kế thừa chỉ ra rằng khi lớp A kế thừa lớp B thì :

e. Lớp A sẽ có toàn bộ những thành phần thuộc private và public của lớp B

f. Lớp A sẽ có toàn bộ những thành phần thuộc protected và public của lớp B

g. Lớp A sẽ có toàn bộ những thành phần thuộc private , protected và public của lớp B

h. Lớp B sẽ có toàn bộ những thành phần thuộc protected và public của lớp A

Câu 4: Lớp test được cài đặt như bên dưới, câu lệnh nào sau đây hợp lệ :

```
class test
```

```
{
```

```
public static int mark;
```

```
public static void print(){ }
```

a. test t= new test(); t.mark=9; s

b. test.Print(9);

c. test t = new test (); t.Print(); s

d. test.mark=9;

Câu 5: Trong c#,không được cài đặt phần thân của

a. struct

b. class

c. phương thức

d. interface

Câu 6: Hãy cho biết trong các ví dụ sau ví dụ nào có thể hiện sự kế thừa:

a. Tất cả các phương án đều đúng

b. Lớp Điểm và lớp điểm màu

c. Lớp xe ô tô và lớp Xe

d. Lớp lớp Người và Giáo Viên

Câu 7: Chọn phát biểu đúng trong các phát biểu sau:

a. Tất cả đều đúng

b. Mỗi đối tượng sau khi khai báo sẽ được cấp phát một vùng nhớ riêng để chứa các thuộc tính của chúng

c. Một lớp (sau khi định nghĩa) có thể xem như 1 kiểu đối tượng và có thể dùng để khai thác các biến, mảng đối tượng

d. Thuộc tính của lớp có thể có kiểu của chính lớp đó

Câu 8: Cần in danh sách thí sinh dự thi theo phòng gồm các thông tin: SBD, Họ và tên, Ngày sinh , Giới tính , Phòng thi, Giờ thi. Người ta xây dựng hai

lớp đối tượng là lớp đối tượng Thí sinh và , lớp đối tượng Danh sách thí sinh theo phòng . Thuộc tính của lớp Danh sách thí sinh có thể là :

- a. Tất cả các phương án gộp lại
- b. SBD,Họ và tên ,Ngày sinh , Giới tính , Phòng thi , giờ thi
- c. Mảng SBD, Mảng Họ và tên , Mảng Ngày sinh , Mảng giới tính , Mảng Phòng thi, mảng giờ thi
- d. Số thí sinh, Mảng các thí sinh

Câu 9: Từ khóa nào sau đây được dùng khi lớp con muốn cài lại phương thức được thừa kế từ lớp cha

- a. new
- b. virtual
- c. override
- d. abstract

Câu 10: Xử lý ngoại lệ được thực thi trong câu lệnh :

- a. catch
- b. try
- c. try/catch
- d. các câu trên đều sai

Câu 11: Trong C#,không được cài đặt phần thân của

- a. phương thức
- b. class
- c. phương thức trừ tượng. (được khai báo với từ khóa abstract)
- d. struct

Câu 12: Chọn phương án tương ứng với phát biểu sai:

- a. Hàm destructor dùng để hủy vùng nhớ đã cấp cho con trở this....đ
- b. Một lớp luôn luôn có hàm destructors
- c. Hàm destructor có thể là 1 hàm ảo.....đ
- d. Các án trên đều không đúng ...câu này sai chắc chắn

Câu 13: Thông thường khi xây dựng lớp trong C#, với mỗi khai báo thuộc tính của lớp ta đều xây dựng thêm hai phương thức set và get dùng để:

- a. Thiết lập và lấy giá trị của thuộc tính đó
- b. Tăng cường bảo mật dữ liệu của thuộc tính
- c. Đây là cấu trúc yêu cầu của C# khi khai báo thuộc tính của lớp
- d. Để nhập và xuất giá trị thuộc tính đó.

Câu 14: Cấu trúc thông thường của lớp trong C# là:

- a. Khai báo các thuộc tính và các phương thức thiết lập , lấy giá trị của thuộc tính ; Khai báo và xây dựng các phương thức của lớp
- b. Khai báo các trường dữ liệu cần dùng ; khai báo các thuộc tính; khai báo và xây dựng các phương thức của lớp
- c. Khai báo các trường dữ liệu cần dùng ; khai báo các thuộc tính và phương thức thiết lập , lấy giá trị của thuộc tính ; khai báo và xây dựng các phương thức của lớp
- d. Khai báo các trường dữ liệu cần dùng ; khai báo các thuộc tính ; khai báo các phương thức của lớp

Câu 15: khi khai báo các thành phần thuộc tính của lớp trong C#, đầu mỗi câu lệnh khai báo ta thường khai báo

- a. Từ khóa Properties đi đầu
- b. Từ khóa Region đi đầu
- c. Phạm vi của thuộc tính là private hay public hay protected
- d. Khai báo kiểu dữ liệu của thuộc tính

Câu 16: Xem xét bài toán nhập vào danh sách sinh viên gồm n sinh viên với những thông tin: Họ và tên ,Ngày sinh, Giới tính, Địa chỉ, Lớp và hiển thị thông tin theo ngày sinh tăng dần . Các lớp đối tượng cần xây dựng cho cách bài toán gồm:

- a. Tất cả đều sai
- b. Lớp sinh viên
- c. Lớp danh sách sinh viên
- d. Lớp sinh viên và lớp danh sách sinh viên

Câu 17: Cần in danh sách thí sinh dự thi theo phòng gồm các thông tin: SBD, Họ và tên, Ngày sinh , Giới tính , Phòng thi, Giờ thi. Người ta xây dựng hai lớp đối tượng là lớp đối tượng Thí sinh và , lớp đối tượng Danh sách thí sinh theo phòng . **Thuộc tính của lớp thí sinh** có thể là :

- a. Tất cả các phương án gộp lại
- b. SBD,Họ và tên, Ngày sinh , Giới tính, phòng thi, giờ thi
- c. Số thí sinh, mảng các thí sinh
- d. Mảng SBD, mảng Họ và tên , mảng Ngày sinh , Mảng giới tính , Mảng Phòng thi , Mảng giờ thi

Câu 18: câu lệnh nào sau đây *không bị lỗi khi biên dịch*

- a. `int i=2; if(i=1)
Console.WriteLine(i);`

- b. `if (2) Console.WriteLine(i);`
- c. `int i = 2; if (i) Console.WriteLine(i);`
- d. `int i=2; if (i==1) Console.WriteLine(i);`

Câu 19: Xây dựng lớp `Hinh_hoc` là lớp cơ sở cho các lớp `Hinh_Vuong`, `Hinh_tron`, `Hinh_cn`, `Hinh_tamgiac`. Nhận thấy các lớp này đều có phương thức tính `D_Tich` (diện tích). Tuy nhiên cách tính diện tích của các phương thức `D_Tich` ứng với các đối tượng của các lớp dẫn xuất là khác nhau. Điều này thể hiện tính:

- a. Đóng gói
- b. Trừu tượng
- c. Đa hình
- d. Áo của phương thức

Câu 20: Để xóa đi một chuỗi con ta sử dụng phương thức nào

- a. `Remove()`
- b. Tất cả đều sai
- c. `Reset()`
- d. `Clear()`

Câu 21: Khi khai báo, xây dựng lớp các phương thức thường được khai báo trong phạm vi public để:

- a. Tương tác với các lớp hay môi trường bên ngoài
- b. Tương tác với các thuộc tính bên trong lớp
- c. Thể hiện rõ tính chất đa hình
- d. Thể hiện tính bao gói dữ liệu

Câu 22: Phương thức (method) nào cho phép cắt bỏ khoảng trắng thừa hai bên chuỗi:

- a. `Clear()`
- b. `Trim()`
- c. Tất cả đều đúng
- d. `ResetText()`

Câu 23: Mối quan hệ giữa lớp `Môn học` và Lớp `Sinh viên` là:

- a. Lớp `Môn học` là lớp dẫn xuất của lớp `Sinh viên`
- b. Lớp `Môn học` là lớp đối tượng thành phần của lớp `Sinh viên`
- c. Lớp `Môn học` là lớp cơ sở cho lớp `Sinh viên`
- d. Lớp `Môn học` là lớp bao của lớp `Sinh viên`

Câu 24: Khi khai báo , xây dựng lớp các thành phần được đặt trong phạm vi protected nhằm mục đích:

- a. Chỉ cho phép kế thừa nhưng ngay bên trong lớp đó cũng không truy cập được
- b. Cho phép kế thừa nhưng không cho phép tương tác trực tiếp bên ngoài lớp
- c. Tất cả đều sai
- d. Cho phép kế thừa và cho phép tương tác trực tiếp từ bên ngoài lớp

Câu 25: chọn phát biểu đúng trong các phát biểu sau:

- a. Tất cả đều đúng
- b. Một lớp (sau khi định nghĩa) có thể xem như một kiểu đối tượng và có thể dùng để khai báo các biến, mảng đối tượng
- c. Thuộc tính của lớp có thể có kiểu của chính lớp đó
- d. Mỗi đối tượng sau khi khai báo sẽ được cấp phát một vùng nhớ riêng để chứa các thuộc tính của chúng

Câu 26: CLR là viết tắt của ?

- a. Cả 3 đều sai
- b. Common specification language
- c. **Common language runtime**
- d. Common language specification

Câu 27: Cần in danh sách thí sinh dự thi theo phòng gồm các thông tin: SBD, Họ và tên, Ngày sinh , Giới tính , Phòng thi, Giờ thi. Người ta xây dựng hai lớp đối tượng là lớp đối tượng Thí sinh và , lớp đối tượng Danh sách thí sinh theo phòng . Phương thức cần thiết theo yêu cầu của bài toán cần phải xây dựng cho lớp thí sinh là:

- a. Phương thức hiện thị thông tin từng thí sinh
- b. Không có phương án đúng
- c. **Phương thức nhập và hiển thị thông tin từng thí sinh**
- d. Phương thức hiển thị , phương thức khởi tạo , phương thức nhập

Câu 28: Câu lệnh nào dùng để **khai báo thủ tục khởi tạo cho class diem**

- a. Tất cả câu trên đều sai
- b. **public diem (){}**
- c. public diem{ }
- d. public string diem(){ }

Câu 29: Một biến được khai báo bên trong một phương thức được gọi là biến ?

- a. Tĩnh
- b. Cục bộ
- c. Tất cả đều sai
- d. Toàn cục

Câu 30: Anh chị hãy cho biết khi muốn **bỏ chú thích** cho 1 đoạn chương trình ta nhấn ?

- a. **Ctrl + K , ctrl + U** → Bỏ chú thích
- b. Ctrl + K , Ctrl + C → Xuất hiện chú thích
- c. Ctrl + Space
- d. Ctrl + K , Ctrl+F

Câu 31: Kết quả in ra màn hình ?

```
Int a=3, b=4;
```

```
If(a==b)
```

```
Console.Write("Black");
```

```
Console.Write("White");
```

- a. Black
- b. Nothing
- c. BlackWhite
- d. **White**

Câu 32 Để chú thích trong C# ta dùng ?

- a. Cả a và b
- b. **//**
- c.
- d. **/* */**

Câu 33: Các Trường Đại học A, B, C đều in giấy báo nhập học cho sinh viên trúng tuyển. Tuy nhiên, giấy báo nhập học của các trường này có thể có cấu trúc, nội dung, hình thức khác nhau. Đây là ví dụ về

- a. phương thức ảo.
- b. đóng gói.
- c. **Đa hình.**
- d. trừu tượng.

Câu 34:.net framework nằm ở tầng trên của hệ điều hành (bất kỳ hệ điều hành không chỉ là windows).net framework bao gồm

- a. Bốn ngôn ngữ chính thức : C#, vb.net, c++, và jscript.net
- b. Bộ thư viện framework class library-FCL
- c. Tất cả đều đúng
- d. Common language runtime-CLR , nền tảng hướng đối tượng cho phát triển ứng dụng windows và web mà các ngôn ngữ có thể chia sẻ ứng dụng .

Câu 35: Chồng hàm (quá tải hàm) là :

- A. Khả năng các hàm có thể trùng tên nhau, trùng cả về : kiểu dữ liệu trả về , kiểu dữ liệu của tham số , số lượng tham số truyền vào .
- B. Tất cả phương án đều đúng .
- C. Khả năng các hàm có thể trùng tên nhau nhưng khác nhau về : Kiểu dữ liệu trả về hoặc kiểu dữ liệu của tham số hoặc số lượng tham số truyền vào
- D. Khả năng các hàm có thể trùng tên nhau nhưng khác nhau về : kiểu dữ liệu trả về hoặc kiểu dữ liệu của tham số hoặc số lượng tham số truyền vào .Chỉ có thể chồng hàm thành viên của lớp

Câu 36: Đoạn chương trình sau cho kết quả là bao nhiêu ?

```
int tích, i ;
tích=1;
for(i=1;i<=3;i++)
{
    tích=tích*i;
}
Console.WriteLine(tích);
```

A. 1

B. 8

C. 3

D. 6

Câu 37: Property có thể được khai báo trong ?

A. Cả 3 đáp án trên

B. interface

C. class

D. struct

Câu 38: Người ta cần quản lý các thông tin về công dân để xác định xem hai công dân bất kỳ có kết hôn được với nhau hay không. Biết rằng điều kiện kết hôn là công dân từ 18 tuổi trở lên , có tình trạng kết hôn là độc thân , hai công dân kết hôn không cùng giới tính , đồng thời phải lưu lại các thông tin của người kết hôn . Các lớp có thuộc tính cần xây dựng cho hai lớp đối tượng của bài toán trên là :

A. Lớp đối tượng cần xây dựng là Lớp Công Dân ; Các thuộc tính : Họ và tên, Ngày sinh, Giới tính , Tình trạng hôn nhân ;

B. Lớp đối tượng cần xây dựng là Lớp Công dân nam, Lớp kết hôn ; Các thuộc tính là : họ và tên, ngày sinh , giới tính , tình trạng hôn nhân ;

C. Lớp đối tượng cần xây dựng là Lớp Công dân nam , Công dân nữ ; Các thuộc tính là: họ và tên , ngày sinh ,tình trạng hôn nhân ;

D. Lớp đối tượng cần xây dựng là Lớp Công Dân ; Các thuộc tính là : Họ và tên , ngày sinh , giới tính ,tình trạng hôn nhân ; điều kiện kết hôn ;

Câu 39: C# được phát triển bởi

A. Microsoft

B. IBM

C. Intel

D. Sun Microsystems

Câu 40: Hàm mà bất kỳ lớp nào cũng có là :

A. Constructor

B. Không có hàm nào cả

C. Hàm ảo virtual

D. Hàm nặc danh

Câu 41: để khai báo Delegate , bạn sử dụng câu lệnh nào sau đây ?

A. public delegate void truyenDL();

B. delegate truyenDL();

C. Không có đáp án nào đúng

D. public void delegate truyềnDL();

Câu 42: Khi xây dựng lớp đối tượng , các thuộc tính dữ liệu thường được khai báo tổng phạm vi:

A. private and protected

B. private

C. protected

D. public

Câu 43: Một phương thức được khai báo `double CalcPay(int hoursWorked)`. Giả sử bạn viết một phương thức có chứa `int hours = 35`, và `double pay`; cái nào sau đây đều là cách chính xác để sử dụng phương thức `CalcPay`?

- A. `hours= CalcPay(pay)`
- B. `hours= CalcPay()`
- C. `pay= CalcPay(hoursWorked)`
- D. `pay= CalcPay(hours)`

Câu 44: C# phân biệt chữ hoa chữ thường

- A. đúng
- B. phụ thuộc vào hệ điều hành
- C. sai
- D. phụ thuộc vào thiết lập tùy chọn từ Visual Studio.NET

Chọn 1 phương án đúng

Câu 1: Lập trình hướng đối tượng là

- A. phương pháp đặt **trọng tâm** vào các đối tượng, nó không cho phép dữ liệu đặt một cách tự do trong hệ thống; dữ liệu được gói với các hàm thành phần.
- B. phương pháp mới của lập trình máy tính, chia chương trình thành các hàm; quan tâm đến chức năng của hệ thống.
- C. phương pháp đặt trọng tâm vào các chức năng, cấu trúc chương trình được xây dựng theo cách tiếp cận hướng chức năng.
- D. phương pháp lập trình cơ bản gần với mã máy.

Câu 2: Thành phần **private** của lớp là thành phần

- A. cho phép truy xuất từ bên ngoài lớp.
- B. không cho phép truy xuất từ bên ngoài của lớp nhưng cho phép lớp kế thừa truy xuất tới.
- C. không cho phép truy xuất từ bên ngoài của lớp, chỉ có các phương thức bên trong lớp mới có thể truy xuất được.
- D. cho phép truy xuất từ bên ngoài lớp và cho phép kế thừa.

Câu 3: Thành phần **protected** của lớp là thành phần

- A. cho phép truy xuất từ bên ngoài lớp.
- B. không cho phép truy xuất từ bên ngoài của lớp, chỉ có các phương thức bên

trong lớp mới có thể truy xuất được.

C. không cho phép truy xuất từ bên ngoài của lớp nhưng cho phép lớp kế thừa truy xuất tới.

D. cho phép truy xuất từ bên ngoài lớp và cho phép kế thừa

Câu 4: Thành phần **public** của lớp là thành phần

A. không cho phép truy xuất từ bên ngoài của lớp nhưng cho phép lớp kế thừa truy xuất tới.

B. không cho phép truy xuất từ bên ngoài của lớp chỉ có các phương thức bên trong lớp mới có thể truy xuất được.

C. cho phép truy xuất từ bên trong và ngoài lớp và cho phép kế thừa.

D. cho phép truy xuất từ bên ngoài lớp.

Câu 5: Tính kế thừa là

A. Khả năng sử dụng lại các hàm đã xây dựng.

B. Khả năng xây dựng các lớp mới từ các lớp cũ, lớp mới được gọi là lớp dẫn xuất, lớp cũ được gọi là lớp cơ sở.

C. Khả năng sử dụng lại các kiểu dữ liệu đã xây dựng.

D. Khả năng sử dụng lại các hàm đã xây dựng.

Câu 6: Tính đóng gói là

A. Cơ chế chia chương trình thành các hàm và thủ tục thực hiện các chức năng riêng rẽ.

B. Cơ chế cho thấy một hàm có thể có nhiều thể hiện khác nhau ở từng thời điểm.

C. Cơ chế ràng buộc dữ liệu và thao tác trên dữ liệu đó thành một thể thống nhất, tránh được các tác động bất ngờ từ bên ngoài. Thể thống nhất này gọi là đối tượng.

D. Cơ chế không cho phép các thành phần khác truy cập đến bên trong nó.

Câu 7: Hàm thành viên của lớp khác hàm thông thường

A. hàm thành viên của lớp không khác với hàm thông thường.

B. hàm thành viên của lớp phải được khai báo và xây dựng bên trong lớp còn hàm thông thường thì không.

C. hàm thành viên của lớp phải khai báo bên trong lớp với từ khóa friend và xây

dựng bên ngoài lớp.

D. hàm thành viên của lớp phải được khai báo bên trong lớp và được gọi nhờ tên đối tượng hay tên lớp còn hàm thông thường thì không

Câu 8: Trong C#, array là

A. Kiểu dữ liệu

B. Đối tượng

C. Lớp

D. Biến

Câu 9: Khi khai báo lớp trong các ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng phải sử dụng từ khóa

A. record.

B. struct.

C. class.

D. object

Câu 10: Lập trình hướng đối tượng trong C# cho phép khai báo kế thừa từ

A. nhiều Interface, nhiều lớp.

B. chỉ một Interface, chỉ một lớp.

C. nhiều Interface, chỉ một lớp.

D. chỉ một Interface, nhiều lớp.

Câu 11: Muốn lập trình hướng đối tượng, bạn cần phải phân tích chương trình, bài toán thành các

A. đối tượng, từ đó xây dựng các lớp đối tượng tương ứng.

B. thông điệp.

C. module.

D. hàm, thủ tục.

Câu 12: Trong phương án sau, phương án mô tả tính đa hình là

A. Lớp Điểm, Hình tròn cùng có hàm tạo, hàm hủy.

B. Các lớp Điểm, Hình tròn, Hình vuông, Hình chữ nhật... đều có phương thức Vẽ.

C. Lớp hình tròn kế thừa lớp điểm.

D. Lớp hình vuông kế thừa lớp hình chữ nhật.

Câu 13: Thuộc tính của lớp là

A. hành vi của đối tượng.

B. những chức năng của đối tượng

C. dữ liệu trình bày các đặc điểm của một đối tượng.

D. Liên quan tới những thứ mà đối tượng có thể làm. Một phương thức đáp ứng một chức năng tác động lên dữ liệu của đối tượng.

Câu 14: Hàm huỷ là

A. hàm kết thúc chương trình.

B. hàm dùng để huỷ (giải phóng) bộ nhớ cho các thành phần thuộc tính bên trong lớp.

C. hàm dùng để giải phóng toàn bộ các biến của chương trình.

D. hàm dùng để khởi tạo giá trị ban đầu cho các thành phần thuộc tính bên trong lớp.

Câu 15: Hàm tạo là

A. hàm nằm bên ngoài lớp dùng để khởi tạo bộ nhớ cho đối tượng.

B. hàm thành viên của lớp dùng để khởi tạo bộ nhớ và giá trị ban đầu cho các thuộc tính trong lớp.

C. hàm dùng để khởi tạo bộ nhớ cho đối tượng của lớp.

D. dùng để huỷ bộ nhớ cho đối tượng.

Câu 16: Trong kế thừa, lớp cha có thuật ngữ tiếng Anh là

A. Derived Class.

B. Base Class.

C. Inheritance Class.

D. Object Class.

Câu 17: Trong kế thừa, lớp mới có thuật ngữ tiếng Anh là

A. Derived Class.

B. Base Class.

C. Object Class.

D. Inheritance Class.

Câu 18: Khi khai báo thành phần thuộc tính và phương thức của lớp, nếu không khai báo từ khóa private, public hay protected thì mặc định sẽ là

A. protected

B. Chương trình sẽ lỗi và yêu cầu phải khai báo một trong 3 từ khóa

C. private

D. public

Câu 19: Tính đa hình là

A. Abstraction.

B. Encapsulation.

C. Polymorphism.

D. Inheritance.

Câu 20: Sự thừa kế là

A. Abstraction.

B. Polymorphism.

C. Encapsulation.

D. Inheritance.

Câu 21: Sự trừu tượng là

A. Abstraction.

B. Encapsulation.

C. Inheritance.

D. Polymorphism.

Câu 22: OOP là viết tắt của

A. Object Open Programming.

B. Object Oriented Programming.

C. Object Oriented Proccessing.

D. Open Object Programming.

Câu 23: Người ta biểu diễn class trong UML bằng 1 hộp gồm có

A. 1 ngăn.

B. 2 ngăn.

C. 3 ngăn.

D. 4 ngăn.

Câu 24: Trong một chương trình có thể xây dựng tối đa bao nhiêu lớp

A. 2 lớp.

B. nhiều lớp, tùy vào nhu cầu.

C. 10 lớp.

D. 1 lớp.

Câu 25: Trong kế thừa có thể kế thừa tối đa

A. vô số mức.

B. 1 mức.

C. 2 mức.

D. 3 mức.

Câu 26: Một lớp có thể có tối đa

A. 3 phương thức ảo.

B. 1 phương thức ảo.

C. 2 phương thức ảo.

D. vô số phương thức ảo.

Câu 27: Trong đa kế thừa có thể kế thừa tối đa

A. 1 lớp.

B. vô số lớp.

C. 2 lớp.

D. 3 lớp.

Câu 28: Trong một lớp có thể

A. có thể chứa được ba hàm hủy.

B. chỉ có thể chứa 1 hàm hủy.

C. tối đa hai hàm hủy.

D. có thể chứa vô số hàm hủy tùy theo bộ nhớ.

Câu 29: Khi khai báo và xây dựng một lớp ta cần phải xác định rõ thành phần

A. thuộc tính (dữ liệu) và phương thức (hành vi) của lớp.

B. dữ liệu và đối tượng của lớp.

C. phương thức và đối tượng của lớp.

D. khái niệm và đối tượng của lớp.

Câu 30: Hàm hủy trong ngôn ngữ C# có cú pháp

A. Done() { //nội dung }

B. ~Tên_lớp()

C. Destructor Tên_hàm() { //nội dung }

D. Tên_lớp() { //nội dung }

Câu 31: Đặc điểm cơ bản của lập trình hướng đối tượng thể hiện ở

A. Tính đóng gói, tính kế thừa, tính đa hình, tính trừu tượng.

B. Tính đóng gói, tính trừu tượng.

C. Tính chia nhỏ, tính kế thừa.

D. Tính đóng gói, tính kế thừa, tính đa hình, tính đặc biệt hóa.

Câu 32: Trong lập trình hướng đối tượng khả năng các hàm có thể trùng tên nhau gọi là gì?

A. Không được phép xây dựng các hàm trùng tên nhau trong cùng một chương trình.

B. Sự ghi đè (override) nhưng chỉ các hàm thông thường mới được phép trùng nhau.

C. Sự ghi đè (override).

D. Sự ghi đè (override) nhưng chỉ những hàm thành viên của lớp mới được phép trùng nhau

Câu 33: Khi khai báo và xây dựng thành công lớp đối tượng, để truy cập vào thành phần của lớp ta phải

A. không thể truy cập được.

B. chỉ có thể truy cập thông qua tên đối tượng của lớp.

C. truy cập thông qua tên lớp hay tên đối tượng của lớp.

D. chỉ có thể truy cập thông qua tên lớp.

Câu 34: Phương thức là

A. dữ liệu trình bày các đặc điểm của một đối tượng.

B. những chức năng của đối tượng.

C. hành vi mà đối tượng có thể làm. Một phương thức đáp ứng một chức năng tác động lên dữ liệu của đối tượng.

D. đặc điểm của đối tượng.

Câu 35: Trừu tượng hóa là

A. phương pháp quan tâm đến mọi chi tiết của đối tượng.

B. phương pháp chỉ quan tâm đến những chi tiết cần thiết (chi tiết chính) và bỏ qua những chi tiết không cần thiết.

C. phương pháp thay thế những chi tiết chính bằng những chi tiết tương tự.

D. phương pháp thay thế 1 thuộc tính bằng 1 thuộc tính khác.

Chọn nhiều phương án

Câu 1: Hạn chế của lập trình hướng đối tượng so với lập trình hướng thủ tục:

A. kích thước của chương trình lớn hơn

B. khó thể hiện mối quan hệ bên ngoài thế giới thực

C. chương trình chạy chậm hơn

D. dữ liệu không được bảo mật

Câu 2: Ưu điểm của lập trình hướng đối tượng so với lập trình hướng thủ tục:

A. tăng hiệu quả phát triển phần mềm bằng cách sử dụng lại mã lệnh

B. dữ liệu được bảo mật

C. thể hiện mối quan hệ bên ngoài thế giới thực dễ hơn

D. làm cho việc bảo trì chương trình được dễ hơn

Câu 3: Phương thức xây dựng (constructor) trong lập trình hướng đối tượng có đặc điểm sau:

A. không cần khai báo kiểu dữ liệu trả về

B. cùng tên với class

C. tự động thực hiện

D. một class có thể có nhiều phương thức xây dựng

Câu 4: Sử dụng từ khóa base khi lập trình hướng đối tượng trong C# để

A. gọi hàm thành viên của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất

B. gọi hàm thành viên trong lớp cơ sở được thiết kế trùng tên với hàm trong lớp dẫn xuất

C. gọi constructor của lớp cơ sở trong việc tạo đối tượng của lớp dẫn xuất

D. gọi hàm trong lớp dẫn xuất được thiết kế trùng tên với hàm trong lớp cơ sở

Câu 5: Trong lập trình hướng đối tượng, có thể trừu tượng hóa theo

A. object

B. class

C. chức năng

D. dữ liệu

Câu 6: Khi sử dụng từ khóa override để ghi đè phương thức, phương thức trùng tên trong lớp cơ sở được khai báo dạng

A. virtual hoặc abstract

B. private

C. public

D. protected

Câu 7: Lập trình bằng ngôn ngữ C# trên hệ thống máy tính 64 bit có thể sử dụng kiểu số nguyên

A. int

B. int64

C. int32

D. int16

Câu 8: Tham số của phương thức trong C# được chia làm 2 loại:

A. tham trị

B. biến

C. tham biến

D. giá trị

Câu 9: Ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng C# cho phép nạp chồng toán tử

A. +, -, *, /

B. +, -, *, /, ==, !=, div, mod

C. ==, !=

D. +, -, *, /, ==, !=, div, mod, ++, --

Câu 10: Khi lập trình hướng đối tượng trong C#, một namespace

A. chỉ chứa 1 class program

B. có thể chứa nhiều class

C. có thể chứa nhiều class program

D. chỉ chứa 1 class

Câu 11: Cài đặt phương thức **đa hình** trong lập trình hướng đối tượng gồm 3 dạng:

A. cài đặt nhiều phương thức cùng tên trong một class

B. sử dụng nhiều phương thức cùng tên trong nhiều class thuộc cùng 1 namespace

C. cài đặt phương thức trong lớp dẫn xuất cùng tên với phương thức trong lớp cơ sở

D. sử dụng thuộc tính cùng tên trong các class

Câu 12: Để trừu tượng hóa ta cần chú trọng đến tính

A. trừu tượng theo dữ liệu và trừu tượng theo chức năng.

B. kế thừa.

C. bao gói.

D. đa hình.

Câu 13: Trong C#, mọi class đều trực tiếp hoặc gián tiếp mở rộng từ lớp nào sau đây

a. System

- b. Drawing
- c. Object
- d. Console

Câu 14: Hãy chọn câu đúng trong các câu sau (nhiều)

- a. Các ngôn ngữ lập trình C++, Java là ngôn ngữ lập trình cấu trúc.
- b. Các ngôn ngữ lập trình C#, C++ là ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng.
- c. Các ngôn ngữ lập trình C, C++, C# là ngôn ngữ lập trình cấu trúc
- d. Các ngôn ngữ lập trình pascal, C là ngôn ngữ lập trình cấu trúc.

Câu 15: Đa kế thừa trong C# cho phép kế thừa từ nhiều lớp và nhiều giao diện

- a. Đúng
- b. Sai

Câu 16: Câu lệnh nào dùng để khai báo thủ tục khởi tạo cho class Diem có thuộc tính x, y trong không gian xOy?

- a. `public Diem(){ x=0; y=0;}`
- b. `public Diem()`
- c. `public Diem(int a, int b){a=x; b=y;}`
- d. `public Diem(int a, int b){x=a, y=b;}`

Câu 17: Hoàn chỉnh mệnh đề “Trong các phương thức của lớp dẫn xuất, có thể truy nhập trực tiếp tới ...”

- a. tất cả thuộc tính của lớp cơ sở.
- b. các biến trong chính phương thức đó.
- c. các thuộc tính mới khai báo trong lớp dẫn xuất.
- d. tất cả phương thức của lớp cơ sở.

Câu 18: Khi xây dựng lớp đối tượng, công việc cần làm là

- a. xác định kiểu dữ liệu của thuộc tính, kiểu trả về của phương thức.
- b. xác định thành phần thuộc tính và phương thức của lớp đó.
- c. xác định thành phần private, public, protected.
- d. xác định hàm và thủ tục sử dụng lớp đó.

Câu 19: Các lớp có thể kế thừa từ lớp Điện thoại là

- a. Lớp điện thoại cố định.
- b. Lớp Smartphone

c. Lớp Iphone

d. Lớp điện thoại di động

Câu 20: Kết quả đoạn chương trình sau là gì ?

```
int tich, i;  
tich=1;  
for(i=1; i<=10; i++)  
{  
    tich=tich*i;  
}  
Console.WriteLine(tich);
```

a. Tính 10 mũ i

b. Tính tích các số từ 1 đến 10

c. Tính i mũ 10

d. Tính 10!

Câu 21: Để khai báo Delegate, bạn sử dụng câu lệnh **public void delegate truyenDL();**

a. Đúng

b. Sai

Câu 22: Khi khai báo, xây dựng lớp các thành phần được đặt trong phạm vi protected nhằm mục đích

a. cho phép kế thừa và cho phép tương tác trực tiếp từ bên ngoài lớp.

b. thể hiện tính đóng gói.

c. chỉ cho phép kế thừa nhưng ngay bên trong lớp đó cũng không truy cập được.

d. cho phép kế thừa nhưng không cho phép tương tác trực tiếp từ bên ngoài lớp.

Câu 23: Đa kế thừa trong C# cho phép kế thừa từ 1 lớp và nhiều giao diện

a. Đúng

b. Sai

Câu 24: Hãy cho biết trong các ví dụ sau ví dụ nào thể hiện sự kế thừa giữa 2 lớp

A. Lớp Điểm và lớp Điểm 2D

B. Lớp Công dân và lớp Giáo Viên

C. Lớp Xe ô tô và lớp Xe

D. Lớp Giảng Viên và lớp Sinh Viên

Câu 25: Trong lập trình hướng đối tượng,

A. nhấn mạnh trên dữ liệu hơn là thủ tục.

B. dữ liệu được che giấu và không thể được truy xuất từ các hàm bên ngoài (trừ khi khai báo dạng public).

C. chương trình được chia thành các hàm và thủ tục.

D. chương trình được chia thành các đối tượng.

Câu :

A. cấu trúc try.....catch	Dùng để kiểm soát lỗi phát sinh của một đoạn mã do quá trình xử lý trong khi thi hành
B. Cấu trúc try ... catch ... finally	Công dụng của khối catch dùng để kiểm soát lỗi với sự kết hợp của đối tượng ngoại lệ, trong khi đó khối finally thì nhận và xử lý tài nguyên đang còn dang dở trong khối try lẫn catch.
C. Cấu trúc try ... finally	Khối finally có công dụng xóa tất cả tài nguyên sử dụng trong khối try và thực thi đoạn mã khi lỗi phát sinh

Câu :

A. System.DivideByZeroException	Biệt lệ được phát sinh khi chia cho zero
B. System.OverflowException	Biệt lệ được phát sinh khi một tác vụ toán học bị tràn năng.
C. System.FormatException	Biệt lệ được phát sinh khi biến nhận dữ liệu không phù hợp với kiểu dữ liệu đã khai báo.
D. System.IndexOutOfRangeException	Biệt lệ được phát sinh khi truy cập chỉ mục sai.

E. System.Data.SqlClient.SqlException:	Biệt lệ được phát sinh khi có lỗi truy cập cơ sở dữ liệu.
F. System.IO.FileNotFoundException	Biệt lệ được phát sinh khi tập tin với tên đã cho không tìm thấy (khi mở tập tin).
G. System.IO.DirectoryNotFoundException	Biệt lệ được phát sinh khi thư mục với tên đã cho không tìm thấy
H. System.InvalidCastException	Biệt lệ được phát sinh khi ép kiểu không hợp lệ.

A. Constructor	Có tên cùng với tên lớp, tự động thực hiện khi tạo đối tượng của lớp
B. Class	Sự trừu tượng hóa các đối tượng có cùng đặc điểm và hành vi
C. Override	Định nghĩa nhiều phương thức cùng tên
D. Object	Biến được tạo ra từ class

Điền từ

Câu 1: Trừu tượng hóa là gom các **đối tượng** có cùng đặc điểm lại thành một **lớp**.

Câu 2: Việc gom các **đối tượng** có cùng thuộc tính lại thành một lớp được gọi là trừu tượng hóa theo **dữ liệu**.

Câu 3: Việc gom các **đối tượng** có cùng phương thức lại thành một lớp được gọi là trừu tượng hóa theo **chức năng**

Câu 4: Để sử dụng tham biến trong phương thức thì phải thêm từ khóa **ref** (Biến phải được gán giá trị trước khi truyền cho phương thức) hoặc **out** (Biến không cần gán giá trị trước khi truyền cho phương thức) trước tên biến.

Câu 5: Thay vì sử dụng **nhiều tham số có cùng 1 kiểu dữ liệu**, C# có phép sử dụng một mảng của các tham số có cùng 1 kiểu dữ liệu để đơn giản khi lập trình.

Cách khai báo:

Giống như khai báo biến mảng

Chỉ có **1** tham số duy nhất là mảng các tham số

Có từ khóa **params** phía trước phần khai báo tham số

Câu 6: Quy định khả năng truy cập dữ liệu (Visibility) của thuộc tính:

- Sử dụng từ khóa **public** để quy định thuộc tính có thể được truy xuất trực tiếp từ lớp khác.
- Sử dụng từ khóa **protected** để quy định thuộc tính có thể được truy xuất bởi phương thức trong cùng lớp hoặc lớp thừa kế.
- Sử dụng từ khóa **private** để quy định thuộc tính chỉ được truy xuất bởi phương thức trong cùng lớp.

Đúng sai

Câu 1: `int [] tenbien` là cú pháp khai báo mảng một chiều.

A. Đúng

B. Sai

Câu 2: `int [5] tenbien = new int[]` là cú pháp vừa khai báo vừa khởi tạo số phần tử cho mảng một chiều

A. Sai

B. Đúng

Nói

Câu 1: Trong C#:

A. <code>Console.Read()</code>	đọc mã ASCII của ký tự kế tiếp từ thiết bị nhập chuẩn.
B. <code>Console.ReadKey()</code>	đọc mã ASCII của ký tự kế tiếp hoặc của phím chức năng từ thiết bị nhập chuẩn.
C. <code>Console.ReadLine()</code>	đọc một dòng văn bản kết thúc bằng dấu enter.

Câu 2: Trong lập trình hướng đối tượng:

A. Đa hình quyết định phương thức nào sẽ được gọi trong khi thực thi.	khi có nhiều phương thức cùng tên trong 1 lớp.
B. Đa hình	cho phép khai báo một thực thể có nhiều hình dạng khác nhau.

C. Ghi đè	là cách cài đặt hàm trong lớp dẫn xuất trùng tên với hàm trong lớp cơ sở.
D. Nạp chồng	là một dạng đặc biệt của đa hình.

Câu 3: Trong lập trình hướng đối tượng:

A. Class	là sự kết hợp giữa các thành phần dữ liệu và các hàm.
B. Object	là một thực thể hoạt động khi chương trình đang chạy.
C. Instance	là một biến kiểu lớp được tạo ra trong chương trình.
D. Method	thể hiện hành vi của đối tượng.

Câu 4: Trong lập trình hướng đối tượng:

A. Trừu tượng hóa	bằng cách nhóm các đối tượng có các thuộc tính tương tự nhau thành nhóm, loại bỏ bớt các thuộc tính cá biệt, chỉ giữ lại các thuộc tính chung nhất.
B. Trừu tượng hoá theo chức năng	là quá trình mô hình hoá phương thức của lớp dựa trên các hành động của các đối tượng.
C. Trừu tượng hoá theo dữ liệu	là quá trình mô hình hoá các thuộc tính của lớp dựa trên các thuộc tính của các đối tượng tương ứng.

Câu 5: Ghép nối để tạo thành câu đúng

A. Array	Thuộc tính Length lưu số phần tử hiện có
B. Mảng 1 chiều	phải khai báo số phần tử hoặc cấp phát số phần tử
C. ArrayList	Thuộc tính Count lưu số phần tử hiện có
D. List	Không cần cho biết số phần tử khi khai báo biến

Câu 6: Trong C#

A. Từ khóa ref	cho biết tham số truyền vào phương thức dưới dạng tham biến dùng để lưu giá trị vào và ra.
B. Từ khóa out	cho biết tham số truyền vào phương thức dưới dạng tham biến dùng để lưu giá trị ra.
C. Phải khởi tạo giá trị cho biến trước khi truyền tham số cho hàm thì dùng từ khóa	ref
D. Không cần khởi tạo giá trị cho biến trước khi truyền tham số cho hàm thì dùng từ khóa	out

Câu 7: Phạm vi truy xuất trong lập trình hướng đối tượng:

A. Thêm từ khóa public trước thuộc tính	để quy định không giới hạn quyền truy cập từ bên ngoài lớp.
B. Thêm từ khóa protected trước thuộc tính	để giới hạn quyền truy cập trong class và những class kế thừa từ class chứa thuộc tính đó.
C. Thêm từ khóa private trước thuộc tính	để quy định chỉ cho phép truy cập từ các phương thức khác trong cùng class với thuộc tính đó.
D. Thêm từ khóa internal trước thuộc tính	để giới hạn truy cập trong Project hiện hành.

Câu 8: thủ hướng đối tượng trong C#:

A. Khi khai báo thuộc tính trong lớp trừu tượng	thì phải dùng từ khóa internal trước thuộc tính.
B. Khi khai báo thuộc tính trong lớp interface	thì không dùng từ khóa internal trước thuộc tính.
C. Không được dùng từ khóa public trước phương thức	trong interface.
D. Được dùng từ khóa public trước phương thức	trong lớp trừu tượng

Câu 1:

Trong thừa kế
class Class2 : Class1
{
 public override void A1()
 {
 base.A1();
 }
}

- A. ☐ Là ví dụ đúng về cách gọi hàm constructor của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.
B. ☐ Là ví dụ sai về cách gọi hàm thành viên của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.
C. ☒ Là ví dụ đúng về cách gọi hàm thành viên của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.
D. ☐ Là ví dụ sai về cách gọi hàm constructor của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.
-

Câu 2:

Trong thừa kế
class Class2 : Class1
{
 public override void A1()
 {
 Class1.A1();
 }
}

- A. ☐ Là ví dụ đúng về cách gọi hàm thành viên của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.
B. ☒ Là ví dụ sai về cách gọi hàm thành viên của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.
C. ☐ Là ví dụ đúng về cách gọi hàm constructor của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.
D. ☐ Là ví dụ sai về cách gọi hàm constructor của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.
-

Câu 3:

Trong thừa kế
class VUONG : CHUNHAT
{
 public VUONG(double canh) : CHUNHAT(canh,canh)
 {
 }
}

- A. ☒ Là ví dụ sai về cách gọi hàm constructor của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.
B. ☐ Là ví dụ đúng về cách gọi hàm thành viên của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.
C. ☐ Là ví dụ sai về cách gọi hàm thành viên của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.
D. ☐ Là ví dụ đúng về cách gọi hàm constructor của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.

Câu 4:

Trong thừa kế
class VUONG : CHUNHAT
{
 public VUONG(double canh) : base(canh,canh)
 {
 }
}

- A. ☐ Là ví dụ sai về cách gọi hàm thành viên của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.
B. ☐ Là ví dụ đúng về cách gọi hàm thành viên của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.
C. ☐ Là ví dụ sai về cách gọi hàm constructor của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.
D. ☒ Là ví dụ đúng về cách gọi hàm constructor của lớp cơ sở từ lớp dẫn xuất.