

Midterm OOP

Đề bài

Đề bao gồm 20 câu, mỗi câu 0.5 điểm

3

Cho đoạn code sau, cho biết kết quả sau khi in ra là gì

(0.5 Points) 

```
1 - public class CppBuzz {  
2 -     public static void main(String[] args)  
3         int a = 10;  
4         System.out.println(a++);  
5         a++;  
6     }  
7 }
```


☒ 10

☐ 11

☐ 12

☐ 13

4

Hãy lựa chọn cách khai báo đúng (0.5 Points) 


- ☐ `char[] ch = new char(5)`
- ☒ `char[] ch = new char[5]`
- ☐ `char[] ch = new char()`
- ☐ `char[] ch = new char[]`

5

Object sẽ được khởi tạo với từ khóa new vào lúc nào (0.5 Points) 

- ☐ Vào lúc dịch (compile time)
- ☐ Phụ thuộc vào code
- ☒ Vào lúc chạy (runtime)
- ☐ Không phải các đáp án trên

6


Đâu ra kết quả của chương trình sau (0.5 Points) 

```
1 String str = "Hellow";  
2 System.out.println(str.indexOf('t'))
```

- ☐ false

☐ 1☐ true☒ -1


7

Kết quả của hàm sau là gì (0.5 Points) 

```
Math.floor(3.6)
```

☐ 3☒ 3.0☐ 4☐ 4.0

8

Chương trình Java lưu trữ tham số và biến cục bộ ở đâu mỗi khi một phương thức được gọi? (0.5 Points) ☐ Heap☒ Stack☐ Array☐ Tree

9

Chuỗi OOP được gọi ra bao nhiêu lần khi chạy chương trình sau (0.5 Points) 

```
1  int count = 0;  
2  do {  
3      System.out.println("OOI  
4      count++;  
5  } while (count < 10);
```

- ☐ 8
- ☐ 9
- ☒ 10
- ☐ 11

10

Có bao nhiêu kiểu dữ liệu nguyên thủy (primitive) trong Java (0.5 Points) 

- ☐ 5
- ☐ 6
- ☐ 7
- ☒ 8

11

Lớp cha của toàn bộ các class trong Java là gì (0.5 Points) 

- ☐ String
- ☐ Class
- ☐ System
- ☒ Object


12

Đâu là kết quả của chương trình sau (0.5 Points) 

```
class Parent {  
    String name = "parent";  
    String message() {  
        return "from parent";  
    }  
}  
  
class Child extends Parent {  
    String name = "child";  
    String message() {  
        return "from child";  
    }  
}  
  
public class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
        Parent p = new Child();  
        System.out.println(p.name + " " + p.message());  
    }  
}
```


- ☐ parent from parent
- ☒ child from child
- ☐ parent from child
- ☐ child from parent

13

Kích cỡ của biến dạng **long** là bao nhiêu byte (0.5 Points) 

- ☐ 4
- ☒ 8
- ☐ 12
- ☐ 16

14

Lớp bao (Wrapper class) trong Java là gì (0.5 Points) 

- ☐ Là phiên bản thuộc dạng Object của kiểu dữ liệu nguyên thủy
- ☐ Lớp bao cho phép cung cấp nhiều phương thức khác nhằm dễ sử dụng
- ☐ Cho phép làm việc với kiểu dữ liệu dạng Collection
- ☒ Tất cả các đáp án trên đều đúng

15

Cho chương trình sau, hãy cho biết kết quả chương trình là gì (0.5 Points)



```
public class StrEqual {  
    public static void main(String[] args) {  
        String s1 = "hello";  
        String s2 = new String("hello");  
        String s3 = "hello";  
        if (s1 == s2) {  
            System.out.println("s1 and s2 equal");  
        } else {  
            System.out.println("s1 and s2 not equal");  
        }  
        if (s1 == s3) {  
            System.out.println("s1 and s3 equal");  
        } else {  
            System.out.println("s1 and s3 not equal");  
        }  
    }  
}
```

- ☐ s1 and s2 equal, s1 and s3 equal
- ☐ s1 and s2 equal, s1 and s3 not equal
- ☒ s1 and s2 not equal, s1 and s3 equal
- ☐ s1 and s2 not equal, s1 and s3 not equal

16

Java lưu trữ String ở đâu (0.5 Points)

- ☒ Heap
- ☐ Stack
- ☐ Bộ thu gom rác (Garbage Collection)

17

Các phương thức ____ là phương thức có cùng tên nhưng có danh sách tham số khác nhau và có nhiều kiểu định nghĩa khác nhau

Viết đáp án dạng chữ hoa 100% hoặc chữ thường 100% , không chấp nhận đáp án dạng khác, chú ý chính tả, đáp án chính xác bằng tiếng Việt hoặc tiếng Anh (0.5 Points)

NẠP CHỒNG

18

Đâu là kết quả của chương trình sau (0.5 Points) 

```
interface calculate {  
    void cal(int item);  
}  
  
class display implements calculate {  
    int x;  
    public void cal(int item) {  
        x = item * item;  
    }  
}  
  
class interfaces {  
    public static void main(String args[]) {  
        display arr = new display;  
        arr.x = 0;  
        arr.cal(2);  
        System.out.print(arr.x);  
    }  
}
```

- ☐ 0
- ☐ 2
- ☒ 4
- ☐ null

19

Trong vòng lặp while và do..while, câu lệnh _____ làm cho chương trình tiếp tục tới while và do..while và tiếp tục kiểm tra điều kiện lặp

Viết câu trả lời dạng chữ thường 100% (0.5 Points)

continue

20

Kết quả chương trình sau là gì (0.5 Points)

```
1  int a = 15;  
2  int b = 25;  
3  if ((a < b) || (a = 5) > 15  
4      system.out.println(a);  
5  else  
6      system.out.println(b);
```

15

21

2 câu sau là đúng hay sai

A> Trong cùng Switch thì điều kiện được chỉ định không được trùng lặp nhau

B> Các câu lệnh Switch thì tiện hơn câu lệnh If-else (0.5 Points) 

☒ A đúng B sai

☐ A đúng B đúng

☐ A sai B đúng

☐ A sai B sai

22

Điền từ đúng vào câu sau

Nguyên lý ____ trong Java là một tính năng của lập trình hướng đối tượng, cho phép một lớp (class) mới tiếp nhận các thuộc tính và phương thức của một lớp khác. Lớp mới được gọi là lớp con (subclass), và lớp mà nó kế thừa được gọi là lớp cha (superclass) (0.5 Points)

Điền tiếng Việt, đáp án viết chữ thường

kế thừa

Page 2 of 2

Never give out your password. [Report abuse](#)



This content is created by the owner of the form. The data you submit will be sent to the form owner. Microsoft is not responsible for the privacy or security practices of its customers, including those of this form owner. Never give out your password.

Microsoft Forms | AI-Powered surveys, quizzes and polls [Create my own form](#)

The owner of this form has not provided a privacy statement as to how they will use your response data. Do not provide personal or sensitive information. | [Terms of use](#)