9/13/2017 OOP

~~	10
 ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	

	Cấu hối gợi nhờ	
Me	ột số đặc trưng cơ bản quan trọng của Lập trình hướng đối tượng là	
	Suy diễn kiểu (type inference)	
	Trừu tượng dữ liệu(data abstraction)	
	Da hình (polymorphism)	
	Hàm bậc cao (higher-order functions)	
	Phân cấp lớp (Class Hierachy)	
	Thừa kế (Inheritance)	
	Ràng buộc động (dynamic binding)	
	Tính toán lười (lazy evaluation)	
5	Show Feedback	
S -		
30	llution	
	 Incorrect Correct 	
3. Correct		
	4. Incorrect	
	5. Correct6. Correct	
	7. Correct	
	8. Incorrect	
	Câu hỏi gợi nhớ	
Co	ó những dạng thuộc tính (field/attribute) nào trong một lớp (class) ?	
Thuộc tính lớp (class attribute)		
	Thuộc tính toàn cục (global attribute)	
	Thuộc tính đối tượng (instance attribute)	

Thuộc tính cục bộ (local attribute)

9/13/2017 OOP

Show Feedback

Solution

- 1. Correct
- 2. Incorrect
- 3. Incorrect
- 4. Incorrect

Câu hỏi gợi nhớ

Chọn True cho phát biểu đúng và False cho phát biểu sai.

Một thông điệp của thực thể (instance message) chỉ tương ứng với duy nhất một phương thức (method)



False

Một thông điệp thực thể có thể tương ứng với nhiều phương thức khác nhau tuỳ theo thực thể nhận thông điệp thuộc lớp nào

Một thông điệp lớp (class message) chỉ tương ứng với duy nhất một phương thức (method)



True

Khi định nghĩa một lớp cho Loài người, thì thuộc tính chiều cao là thuộc tính lớp.



False

Do mỗi người (instance) của lớp Loài người có chiều cao khác nhau nên thuộc tính này phải là thuộc tính đối tượng (instance attribute)

Khi định nghĩa một lớp cho Loài người, thì thuộc tính "chiều cao kỷ lục" là thuộc tính lớp.



True

9/13/2017 OOP

Câu hỏi gợi nhớ

Cho lớp A là cha của lớp B, và biến a có kiểu A, biến b có kiểu B.

1. Phát biểu gán 1: a = b≮

upcasting

- 2. Phát biểu gán 2: b = a;
- Od hai phát biểu gán đều đúng

downcasting: A a = new B();

b = (B)a;

- Phát biểu 1 đúng, 2 sai
 - Phát biểu 1 sai, 2 đúng
 - O cả hai đều sai

Chưa chính xác

Chính xác

Chưa chính xác

Chưa chính xác

Solution

- 1. Wrong
- 2. Correct Option
- 3. Wrong
- 4. Wrong