Cầu 1. Một biến cục bộ

a. Có thể được sử dụng bất cứ nơi nào trong chương trình

b. Được khai báo trong một phương thức

c. Phải chấp nhận một lớp học

d. Đại diện cho một đối tượng lớp

Cầu 2. Một biến đối tượng

a. Là một đối tượng của một lớp

b. Đại diện cho một thuộc tính của một đối tượng

c. Là một phương thức của một lớp

d. A và C

Cầu 3. In nút riêng = nút mới ();

a. Tạo một nút điều khiển

b. Khởi tạo điều khiển nút

c. Điều khiển nút tức thời

d. A và B

e. A và C

Cầu 4. Một phương thức ví dụ

a. Thể hiện hành vi của một đối tượng

b. Đại diện cho thuộc tính của một đối tượng

c. Đại diện cho một lớp khác

d. A và B

Cầu 5. Một người xây dựng

a. Được sử dụng để tạo đối tượng

b. Phải có cùng tên với lớp được khai báo trong

c. Có lẽ quá tải

d. B và C

e. Tất cả những điều trên

Câu 6. Kiểm tra lớp: Mẫu {}

a. Tạo bài kiểm tra lớp: Mẫu

b. Tạo Kiểm tra lớp kế thừa Biểu mẫu lớp

c. Tạo biểu mẫu lớp kế thừa Kiểm tra lớp

d. A và B

Câu 7. Một biến được khai báo bên trong một phương thức được gọi là một góc.

a. Tĩnh

b. Riêng tư

c. Địa phương

d. Nối tiếp

e. B và D

Câu 8. Xác định hai phương thức có cùng tên nhưng với các tham số khác nhau được gọi.

a. Tải

b. Quá tải

c. Ghép kênh

d. Sao chép

Câu 9. Tìm bất kỳ lỗi nào trong hàm tạo BankAccount sau; Công int

BankAccount () {số dư = 0;}

a. Tên

b. Thông số chính thức

c. Kiểu trả về

d. Không có lỗi

Câu 10. Trong phần thân của một phương thức, C # sử dụng biến có tên là để chỉ hiện tại

đối tượng có phương thức

a. Gọi điện

b. Điều này

c. Làm

d. Cái đó

Câu 11. Chuỗi bí ẩn; Tạo một (n)

a. Lớp học

b. Constructor

c. Vật

d. A và B

Cầu 12. Một sự kiện là

a. Kết quả của một hành động người dùng

b. Kết quả của một bữa tiệc

c. Mã để buộc người dùng hành động

Cầu 13. Một đại biểu định nghĩa

a. Một đại diện của Wahsington

b. Một lớp đóng gói các phương thức

c. Một phương tiện truyền mảng vào các phương thức

d. Một phương pháp cho một phương pháp kế thừa

Câu 14. Có thể truyền các phương thức làm đối số cho khác không

a. Thật

b. Sai

Câu 15. Tất cả các giao diện phải chứa IDrivable

a. Thật

b. Sai

Câu 16. Tiêu đề thích hợp cho lớp dự định sử dụng là gì

a. Lớp MyClass IFace

b. Lớp MyClass; Tôi đôi mặt

c. Lớp MyClass: IFace

d. Lớp MyClass {IFace}

e. Lớp MyClass (IFace)

Câu 17. Để một lớp sử dụng giao diện, nó phải

a. Kế thừa các thuộc tính của giao diện

b. Chứa các phương thức tương tự như giao diện

c. Tạo một đối tượng giao diện

d. A và B

e. Tất cả những điều trên

Câu 18. Mỗi lớp trực tiếp hoặc gián tiếp kéo dài. lớp học.

a. Hệ thống

b. Vật

c. Vẽ

d. Bảng điều khiển

Câu 19. Khái niệm thành phần xác định rằng bạn có thể.

a. Soạn mã tốt với C #

b. Soạn các dự án C # với các đối tượng khác nhau

c. Giảm lỗi bằng cách sáng tác còn lại trong quá trình lập trình

d. Tất cả những điều trên

Cầu 20. Đa hình xảy ra khi các phương pháp của trẻ

a. Ghi đè các phương thức lớp cha nhưng duy trì việc thực hiện

b. Duy trì kiểu trả về và đối số giống như lớp cha, nhưng thực hiện

nó khác

c. Có các kiểu trả về và đối số khác với lớp cha

d. Là ảo

Câu 21. Tho xuất giá trị của mảng nhiều chiều, Console.WriteLines (\_\_\_)

a. myArray [1] [3];

b. myArray [1,3];

c. myArray {1} {3};

d. myArray (1), (3);

Câu 22. Tất cả các phương thức trong một lớp cơ sở trừu tượng phải được khai báo là trừu tượng.

a. Thật

b. Sai

Câu 23. Các phương thức được khai báo trừu tượng trong lớp cơ sở phải hiển thị thực hiện

tại thời điểm khai báo.

a. Thật

b. Sai

Câu 24. Mã công khai lớp B: A {}

a. Khác biệt một lớp kế thừa tất cả các phương thức của A

b. Xác định một lớp chỉ kế thừa các phương thức công khai và được bảo vệ của A

c. Lỗi

d. A và B

Câu 25. Giả sử rằng lớp công khai B: A {public B (int i)): cơ sở (i) {}} biên dịch và

chạy chính xác, những gì chúng ta có thể kết luận về các nhà xây dựng trong lớp A?

a. Một constructor nhận một đối số của loại i

b. Chỉ có một hàm tạo mặc định

c. Một constructor lấy một đối số của kiểu int

d. A và B

Câu 26. Các lớp được khai báo với từ khóa kín không thể là lớp cơ sở

a. Thật

b. Sai

Câu 27. Một ngoại lệ .an ngoại lệ khi phương thức đó phát hiện ra rằng có vấn đề

xảy ra.

a. Trys

b. Bắt

c. Ném

d. A và B

Câu 28. Đối tượng ngoại lệ có nguồn gốc từ lớp.

a. Thử

b. Bắt lấy

c. ngoại lệ

d. Biến cố

e. Hệ thống

Cầu 29. Một lớp trừu tượng

a. Có thể chứa các biến thể hiện

b. Có thể chứa các hàm tạo

c. Có thể mở rộng một lớp học khác

d. A và B

e. Tất cả những điều trên

Câu 30. Một trò chơi ..block kèm theo mã có thể ném ngoại lệ.

a. Thử

b. Bắt lấy

c. ngoại lệ

d. lỗi

e. A và B

Câu 31. Một chủ đề là:

a. Một đối tượng cho phép đa nhiệm máy tính

b. Một đối tượng kết thúc chính nó với các chủ đề khác

c. Một đối tượng không dùng nữa không còn được sử dụng

Cầu 32. Đồng bộ hóa là:

a. Việc trì hoãn một luồng cho đến khi có đủ bộ nhớ và hoạt động để giữ nó.

b. Làm cho tất cả các chủ đề bắt đầu và kết thúc cùng một lúc

c. Làm cho mỗi chủ đề làm điều tương tự

d. Có mỗi luồng bắt đầu cùng một lúc nhưng không nhất thiết phải kết thúc cùng nhau

e. Đợi cho đến khi các tài nguyên được yêu cầu, được sử dụng bởi các luồng khác sẽ khả dụng

Câu 33. Trong C # Thread.S ngủ (thời gian) đo thời gian trong:

a. Giây

b. Miliseconds

c. Nanoseconds

d. Tất cả những điều trên

Câu 34. Khi một luồng trở về từ trạng thái WaitS ngủJoin hoặc Đình chỉ, nó sẽ trở về:

a. Trạng thái chưa khởi động

b. Trạng thái dừng

c. Trạng thái bắt đầu (hiện đang xem xét một phần của trạng thái đang chạy)

d. Tiếp tục trạng thái

Câu 35. Bảng liệt kê ThreadPriotity không chứa:

a. Thấp nhất

b. Cao nhất

c. Dưới mức trung bình

d. Không có cái nào ở trên

Câu 36. Cách trả về một luồng từ trạng thái lơ lửng là:

a. Xung

b. Pulse ALL

c. Tiếp tục

d. Khởi động lại

Câu 37. Để khóa / mở khóa một đối tượng, hãy sử dụng.

a. Khóa một phương thức mở khóa

b. Nhập và thoát phương thức

c. Phương pháp đóng và mở

d. Đóng và cho phép các phương thức

Câu 38. Chuỗi lớp và cấu trúc Char tìm thấy:

a. Không gian tên System.Strings

b. Không gian tên System.Text

c. Không gian tên System.Chars

d. Không gian tên hệ thống

Câu 39. Một chuỗi ký tự là một:

a. Chỉ chứa một ký tự

b. Chứa số chứ không phải chữ cái

c. Trình tự các ký tự trong dấu ngoặc kép

d. Chứa chính xác tên biến của nó và không có gì khác

Câu 40. Để tạo một chuỗi ký tự loại trừ chuỗi, hãy sử dụng:

a. !chuỗi

b. @chuỗi

c. #chuỗi

d. $ chuỗi

Cau 41. Bộ chỉ mục chuỗi xử lý chuỗi như:

a. Mã nhị phân

b. Độ dài từ 1 đến chuỗi

c. Mảng nhân vật

d. Một nhân vật

Câu 42. Nếu một phương thức IndexofAny được truyền vào một mảng các ký tự thì nó:

a. Tìm sự xuất hiện đầu tiên của mỗi chữ cái trong chuỗi

b. Tìm kiếm sự xuất hiện đầu tiên của bất kỳ ký tự nào trong chuỗi.

c. Sẽ tìm kiếm sự xuất hiện đầu tiên của chuỗi các ký tự.

d. Tạo ra một lỗi

Câu 43. Nối chuỗi được thực hiện với:

a. Từ dành riêng

b. Phương thức gọi

c. Quá tải toán tử

d. Toán tử quá tải và gọi phương thức

Câu 44. Nếu hai đối tượng StringBuilder chứa cùng một chuỗi thì

a. Họ đại diện cho cùng một vị trí meory

b. Hai đối tượng khác nhau

c. Nếu cái này thay đổi, cái kia cũng vậy

d. Không có cái nào ở trên

Câu 45. Cách thích hợp để chuyển đổi một chuỗi thành tất cả chữ thường là:

a. Chuỗi = chuỗi.ToLower (chuỗi);

b. ToLower (chuỗi);

c. chuỗi.ToLower ();

d. chuỗi.ToLower (chuỗi);