1. Trắc nghiệm java
   1. 0
   2. 2 4
   3. 1 2 3
   4. 4
   5. Error
   6. 4
2. Bài tập lý thuyết
   1. Phương thức khởi tạo là gì? Đặc điểm của phương thức khởi tạo?
      1. Phương thức khởi tạo là phương thức đầu tiên được gọi khi khởi tạo đối tượng và cũng có thể là nơi mà gán các thuộc tính cơ bản cho đối tượng khởi tạo.
      2. Đặc điểm:
         * Bên trong class thì nó là hàm không có kiểu trả về.
         * Được gọi đến bằng từ khóa “new”.
      3. Ví dụ:
         * Scanner sc = new Scanner(System.in);
   2. Phương thức set trông giống phương thức khởi tạo, vậy một lớp đã có phương thức khởi tạo rồi thì ta lược bỏ phương thức set được hay không? Trình bày lý do. Cho 1 ví dụ minh hoạ.
      1. Câu trả lời là không trong chúng có vẻ giống nhau nhưng thực chất công dụng chúng hoàn toàn khác nhau. Constructor thì để “tạo đối tượng” và “đặc những giá trị ban đầu cho chúng” còn set thì chỉ “cập nhật lại giá trị có các thuộc tính của đối tượng”.
      2. Ví dụ:
         * Person p = new Person(“huy”, “male”, 9); 🡪 tạo đối tượng.
         * p.setScore(10); 🡪 để tập nhật lại giá trị.
   3. Encapsulution là một trong 4 đặc trưng cơ bản của OOP. Hãy trình bày lý do tại sao cần có Encapsulution trong OOP. Liệt kê 2 thể hiện của tính Encapsulution trong Java OOP.
      1. Encapsulation hay nói tiếng việt là tính đống gói là một đặc trưng của oop nó là thuộc tính đầu tiên cơ bản khi học oop phải biết là ta sẽ chỉ cho phép giới hạn quyền truy cập để chỉnh sửa từ bên ngoài và chỉ cho họ sử dụng những phương thức mà ta đưa ra.
      2. 2 tính
   4. OOP là hoá trình mô hình hoá những đối tượng có thật ngoài thực tế vào trong ngôn ngữ lập trình. Hãy cho một ví dụ ngoài thực tế về tính trừu tượng. Sau đó trình bày lại ví dụ này theo ngôn ngữ lập trình Java OOP.
      1. Ví dụ nhẹ là ta đều biệt mọi hình học đều có 2 cái đó là chu vi và diện tích nhưng với cụ thể mỗi hình khác nhau thì sẽ có cách tính khác nhau cho mỗi hình đó vậy nên tính trừu tượng ở đây là chu vi và diện tích bởi vì chúng đặc chưng của mỗi hình.
      2. Shape.java  
         public class Shape {  
         public double chuVi() { return 0;}  
         public double dienTich() { return 0;}  
         }  
         Square.java  
         public class Shape {  
         private double canh = 2;  
         public double chuVi() { return canh\*4;}  
         public double dienTich() { return canh\*canh;}  
         }
3. Code
4. … code hết