

1. Phát biểu nào sau đây SAI về từ khóa static?

- A. Một thuộc tính static được dùng chung bởi tất cả các đối tượng thuộc lớp đó
- B. Một phương thức static có thể được gọi mà không cần khởi tạo đối tượng
- C. Từ khóa static không dùng trong khai báo lớp
- D. Một phương thức static có thể sử dụng tất cả các biến trong lớp**

⇒ PT static chỉ sử dụng được biến static

2. Khi truyền nhận dữ liệu không cần độ tin cậy cao thì nên dùng giao thức nào

- a. TCP và UDP
 - b. TCP
 - c. Tất cả đều sai
 - d. UDP**
- TCP: đảm bảo độ tin cậy cao nhưng chậm hơn
 - UDP: độ tin cậy không cao nhưng nhanh hơn

3. Thiết bị nào hoạt động ở tầng vật lý, dùng để nối hai mạng có cùng giao thức truyền thông?

- a. Bridge
- b. Router
- c. Switch
- d. Repeater**

⇒ tầng vật lý là repeater dùng để nối hai mạng giống nhau hoặc các phần của một mạng có cùng giao thức và cấu hình

4. Các thành phần cơ bản của mô hình xử lý Client/Server?

- a. AllCorrect**
- b. Front end client
- c. Back end server
- d. Network

5. Thiết bị nào chỉ chuyển tín hiệu đến cổng có trạm đích và giảm ñựng ñộ trên mạng

- a. Router
- b. Switch**
- c. Bridge
- d. Hub

B ⇒ Switch chỉ chuyển tín hiệu ñến cổng có trạm ñích và giảm ñựng ñộ

6. Cho biết kết quả của ñoạn chương trình sau:

```
var i = 1;
switch (i) {
    case 1: document.writeln(i); i+=3;
    case 2: document.writeln(i); i+=4;
}
document.writeln(i);
```

Chọn một phương án trả lời.

- a. 1 1
- b. 1 4 8**
- c. 1 4 1
- d. 1

⇒ hit case 1 ⇒ in 1 ⇒ tăng i lên 4 ⇒ không có break nên hit case 2 ⇒ in 4 tăng i lên thành 8 ⇒ out sw case ⇒ in 8

7. Những phương thức nào sau ñây thuộc lớp InputStreamReader?

- a. getString()
- b. read()**
- c. getBuffer()
- d. Tất cả ñều sai
- e. write()

- Các phương thức của lớp InputStreamReader là:

- + read()
- + getEncoding()

+ close (), ready(), mark(), reset()

8. Thiết bị lớp 1 nào sau đây có thể được dùng để mở rộng LAN? (chọn nhiều đáp án)

- a. Router
- b. Hub**
- c. Switch
- d. Repeater**

B và D ⇒ hub và repeater có thể dùng để mở rộng mạng LAN (gg có)

9. ICMP thường được dùng trong xử lý sự cố và kiểm tra mạng. Các phát biểu nào sau đây...

- a. Chúng được đóng gói trong các gói tin IP**
- b. Chúng được đóng gói trong các gói tin UDP
- c. Chúng có thể cung cấp cho các thiết bị đầu cuối thông tin về các sự cố mạng**
- d. Chúng đảm bảo việc phân phối gói tin đến đích**
- e. Chúng được đóng gói trong các gói tin TCP
- f. Chúng xác thực việc nhận các phân đoạn TCP

⇒ ICMP chỉ có trong gói tin IP, không có trong TCP/UDP ⇒ b e f sai

⇒ Chức năng chính là kiểm tra và gửi thông báo lỗi, đảm bảo gói tin đến đích

10. Thiết bị nào không có khả năng thay đổi cấu trúc các gói tin mà nó nhận được mà chỉ quan tâm đến việc chuyển gói tin

- a. Bridge vận chuyển**
- b. Bridge biên dịch
- c. Router
- d. Switch

⇒ Bridge vận chuyển không có khả năng thay đổi cấu trúc các gói tin mà nó nhận được mà chỉ quan tâm tới việc xem xét và chuyển gói tin đó đi.

11. Chọn phát biểu đúng

- a. InputStream và OutputStream là hai luồng dữ liệu kiểu Byte (1)
 - b. (1) và (2) đúng**
 - c. Tất cả đều sai
 - d. Reader và Writer là hai luồng dữ liệu kiểu Character (2)
- Luồng dữ liệu byte:
 - + InputStream
 - + OutputStream
 - Luồng dữ liệu kiểu Char
 - + reader
 - + writer

12. Để thực hiện kết nối theo cơ chế Socket cần biết những thông tin gì

- a. Số hiệu cổng của chương trình dịch vụ
- b. Chỉ cần Client và Server kết nối trong cùng một mạng LAN
- c. Sử dụng địa chỉ của máy cần kết nối và số hiệu cổng của chương...**
- d. Địa chỉ của máy cần kết nối

⇒ Khi cần trao đổi dữ liệu cho nhau thì 2 ứng dụng cần phải biết thông tin IP và port bao nhiêu của ứng dụng kia.

13. Cho đoạn chương trình phía Server, chương trình giao tiếp qua mạng dùng cơ chế TCP. Chọn câu đúng:

```
ServerSocket ssk = new ServerSocket(2579);
```

```
Socket sk = ??? //đoạn mã còn thiếu
```

```
InputStream is = sk.getInputStream();
```

```
OutputStream os = sk.getOutputStream();
```

- a. sk.listen();
- b. ssk.listen();
- c. sk.accept();
- d. ssk.accept();**

⇒ accept() để chấp nhận liên kết
⇒ ssk.accept() ⇒ ssk vì ssk là server

14. ARP là sự chuyển đổi:

- a. Địa chỉ vật lý thành một tên miền
- b. Địa chỉ IP thành địa chỉ vật lý
- c. Tên miền thành địa chỉ vật lý
- d. Địa chỉ IP thành một tên miền

⇒ Giao thức ARP được xây dựng để tìm địa chỉ vật lý từ địa chỉ IP khi cần thiết.

ARP ? IP về Mac

RARP ? Mac thành IP

15. Trong mô hình TCP/IP, lớp nào đáp ứng tin cậy, điều khiển luồng dữ liệu và...

- a. Liên mạng (Internet)
- b. Ứng dụng (Application)
- c. Giao vận (Transport)
- d. Truy cập mạng

C ⇒ tầng 3 tầng giao vận

Layer 3 – Transport: Xử lý việc truyền dữ liệu qua mạng, cung cấp cơ chế kiểm soát lỗi, kiểm soát luồng dữ liệu

16. Phương thức getHostAddress() trong lớp InetAddress là phương thức

- a. Mở một kết nối từ URL
- b. Lấy về tên file của một URL
- c. Lấy về tên của một host từ URL
- d. Lấy về địa chỉ IP của local host

⇒ getHostAddress trả về địa chỉ IP dưới dạng string

17. Sử dụng bộ chuyển mạch Switch có thể xung đột

a. Loại trừ

b. Không ảnh hưởng gì đến

c. Tất cả đều sai

d. Tăng

A \Rightarrow switch loại trừ xung đột, hub thì không

18. Bộ định tuyến (Router) tìm đường cho cái gì sau đây?

a. Tất cả đều đúng

b. Các gói tin (packets)

c. Các bit

d. Các khung (frame)

B \Rightarrow router ở tầng 3 \Rightarrow packet

19. Phương thức accept() trả về đối tượng của lớp nào?

a. Socket

b. ServerSocket

c. InputStream

d. OutputStream

A \Rightarrow phương thức accept() trả về đối tượng của lớp socket

20. Để chuyển một chuỗi chứa giá trị nguyên(String) sang một số nguyên(int) thì sẽ dùng ?

a. parseInt() thuộc lớp String

b. toInteger() thuộc lớp Integer

c. parseInt() thuộc lớp Integer

d. toInteger() thuộc lớp stringstring

21. Câu nào sau đây là đúng khi nói về cầu nối (bridge), bộ chuyển mạch (switch) và phương thức hoạt động của nó ?

A. Các thiết bị trên vận hành tại lớp 2 của mô hình OSI và sử dụng địa chỉ IP để xây dựng bảng cầu nối, bảng chuyển mạch

- B. Các thiết bị trên vận hành tại lớp 3 của mô hình OSI và sử dụng địa chỉ IP để xây dựng bảng cầu nối, bảng chuyển mạch
- C. Các thiết bị trên vận hành tại lớp 2 của mô hình OSI và sử dụng địa chỉ MAC để xây dựng bảng cầu nối, bảng chuyển mạch
- D. Các thiết bị trên vận hành tại lớp 3 của mô hình OSI và sử dụng địa chỉ IP để xây dựng bảng cầu nối, bảng chuyển mạch

C ⇒ nằm tầng 2 và hoạt động vs MAC (địa chỉ IP nằm ở tầng 3 cmnr)

22. Thiết bị nào dùng để nối các mạng không thuần nhất với nhau?

- a. Repeater
- b. Switch
- c. Gateway
- d. Router

C ⇒ Gateway dùng để kết nối các mạng không thuần nhất

23. Cho biết kết quả khi chạy chương trình sau:

```
var i=1;
for (i=0; i=-1; i=1)
{
    document.write(i);
    if (i!=1)
        break;
}
```

- a. 0
- b. Kết quả khác
- c. Lỗi biên dịch
- d. -1

D ⇒ i = -1 (chạy lần lượt trong for là gán i = 0, gán i = -1 xong xuống vòng for, cuối cùng là đến gán i = 1 nhưng break rồi)

24. Chọn phát biểu đúng nhất trong các phát biểu sau:

- a. Lớp Socket chỉ có thể dùng cho máy khách
- b. Tất cả đều sai
- c. Lớp Socket có thể được dùng kết nối chung cho cả máy khách và chủ
- d. Lớp ServerSocket là lớp dùng kết nối với máy chủ

⇒ Trong cả client và server đều dùng lớp socket

⇒ Lớp serversocket thì chỉ trong server sử dụng

25. Đối với phương pháp kiểm soát lỗi Selective Repeat nếu bên nhận nhận được hai gói I(1) và I(3) thì đã đoán được rằng gói I(2) đã bị mất và lập tức thông báo về bên phát NAK(2). Đây là kiểu hồi đáp nào?

- a. Kiểu hiện
- b. Kiểu ẩn

A ⇒ chỉ có kiểu hiện mới có NAK

26. Dịch vụ HTTP chạy ngầm định ở cổng bao nhiêu?

- a. 80
- b. Kết quả khác
- c. 23
- d. 2121

A. http cổng 80, https là 443, ftp 21, telnet 23

27. Thiết bị nào chỉ có khả năng kết nối và không có khả năng chống suy hao?

- a. Incorrect
- b. passive Hub
- c. intelligent Hub
- d. active Hub

=>B passive Hub

⇒ HUB thụ động (passive HUB) là HUB chỉ đảm bảo chức năng kết nối, hoàn toàn không xử lý lại tín hiệu.

⇒ Active hub có khả năng chống suy hao

28. Cho biết kết quả khi chạy chương trình:

a=10;


```
do
{
System.out.print(a%2);
a/=2;
}
while(a!=0);
```

- a. 0101
- b. Tất cả đều sai
- c. 1010
- d. 1011

29. Trong 1 lớp, khai báo 2 phương thức có header tương ứng là:

```
public void Method1(int x, int y)
public void Method1(double x, double y)
```

Chọn phát biểu đúng ?

- a. Hai phương thức được gọi là overloading
 - b. Hai phương thức được gọi là overriding
 - c. Hai phương thức được gọi là overheating
 - d. Lỗi biên dịch
- Overloading là phương thức cùng tên nhưng khác nhau về số lượng tham số hoặc kiểu dữ liệu tham số
 - Overriding được sử dụng trong trường hợp lớp con kế thừa từ lớp cha và muốn định nghĩa lại một phương thức đã có mặt ở lớp cha.

30. Các giao thức TCP, UDP thuộc tầng nào trong mô hình OSI?

- a. Application
- b. Transport
- c. Presentation
- d. Network

B TCP/UDP ở tầng giao vận

31. Router có địa chỉ riêng biệt và xử lý các gói tin gửi đến nó nên router phải xử lý mọi gói tin trên đường truyền?

- a. Sai
- b. Đúng

- Khác với Bridge hoạt động trên tầng liên kết dữ liệu nên Bridge dữ liệu nên Bridge phải xử lý mọi gói tin trên đường truyền thì Router có địa chỉ riêng biệt và nó chỉ tiếp nhận và xử lý các gói tin gửi đến nó mà thôi.

32. Cho biết kết quả khi chạy chương trình:

```
var a=2;  
b=c=5;  
c=(a>b)?++a:a|b;  
document.write(c);
```

a. 7

b. 2

c. 5

d. 3

A \Rightarrow một dấu gạch là or

0010|0101=0111=7 siuuu

33. Thứ tự đóng gói dữ liệu khi truyền qua mô hình OSI?

- A. Data, Packet, Segment, Frame, Bit
- B. Data, Segment, Frame, packet, Bit
- C. Data, Packet, Segment, Bit, Frame
- D. Data, Segment, Packet, Frame, Bit

34. Đối với phương pháp kiểm soát lỗi Idle-RQ, hoạt động nào chỉ phức tạp cho những gói mà nó nhận được mà không quan tâm đến gói bị mất?

a. Kiểu ẩn

b. Kiểu hiện

A Hoạt động kiểu ẩn: kiểu ẩn chỉ quan tâm đến gói tin nhận được. Kiểu hiện quan tâm đến gói bị mất

35. Đối với phương pháp kiểm soát lỗi Idle-RQ, hoạt động nào chỉ phức tạp cho những gói tin nó nhận được và quan tâm đến gói bị mất

- A. Kiểu hiện**
- B. Kiểu ẩn

Quan tâm đến gói mất thì là kiểu hiện

Nếu không quan tâm gói mất thì là kiểu ẩn

36. Giao thức nào để tìm địa chỉ vật lý từ địa chỉ IP khi cần thiết?

- A. ARP**
- B. Kết quả khác
- C. RARP
- D. ICMP

Giao thức ARP (Address Resolution Protocol) từ địa chỉ IP sang địa chỉ vật lý

Giao thức RARP (Reverse Address Resolution Protocol) từ địa chỉ vật lý sang địa chỉ IP

ĐỀ T2

1. Bộ lặp tín hiệu Repeater có thể cung cấp giải pháp đơn giản cho vấn đề nào sau đây?

- a. Có quá nhiều lưu thông trên mạng
- b. Tốc độ hội tụ quá chậm
- c. Có quá nhiều thiết bị không tương thích trên mạng
- d. Khoảng cách giữa các nút mạng vượt quá giới hạn cho phép của môi trường truyền dẫn tín hiệu**

2. Địa chỉ 139.219.255.255 là địa chỉ gì?

- a. Broadcast lớp B**
- b. Broadcast lớp A
- c. Host lớp B
- d. Broadcast lớp C

Lớp A: 1. -> 126.

Lớp B: 128. -> 191.

Lớp C: 192. -> 223.

Lớp D: 224. -> 239.

Lớp E: 240. -> 254.

Loopback: 127

❑ Cửa lớp B, địa chỉ là 255 ❑ Broadcast chọn câu B

3. Câu nào là phương thức khởi tạo hợp lệ

- A. `File(String path);`
- B. `RandomAccessFile(File)`
- C. `File(String path, String name);`
- D. `File(RandomAccessFile name)`

4. Thiết bị nào hoạt động ở tầng vật lý, dùng để nối hai mạng có cùng giao thức truyền thông

- a. Bridge (tầng 2)
- b. Repeater (tầng 1)
- c. Router (tầng 3)
- d. Switch (tầng 2)

5. Phương thức nào một servlet

- A. `request.getSession();`
- B. `request.getServletContext();`
- C. `request.getInitParameter();`
- D. `request.getParameterValues();`

6. Cho đoạn mã bên trong chương trình Client muốn gửi dữ liệu đến Server ở địa chỉ "10.10.19.200:1234". Chọn đáp án đúng nhất điền vào đoạn mã sau:

```
DatagramSocket dsk = new DatagramSocket();  
String msg = "xxx";  
InetAddress addr = InetAddress.getByName("10.10.19.200");  
DatagramPacket pk = ??? //Đoạn mã còn thiếu  
dsk.send(pk);
```

- a. `DatagramPacket(msg.getBytes(), msg.lenght(), addr, 1234);`

- b. DatagramPacket(msg.getBytes(), msg.lenght(), addr, 1234);
- c. new DatagramPacket(msg.getBytes(), msg.lenght(), addr);
- d. new DatagramPacket(msg.getBytes(), msg.lenght(), addr, 1234);

Hàm dựng

```
public DatagramPacket(byte[] b, int offset, int length, InetAddress dc, int port)
```

7. Làm thế nào để Java Bean đặt dữ liệu cho thuộc tính của nó?

- A. Sử dụng bộ lọc để thiết lập dữ liệu
- B. Sử dụng thẻ hành động <jsp: setProperty>
- C. Gọi phương thức setXXX() trực tiếp trên thể hiện của bean
- D. Tất cả đều đúng

8. Phương thức receive() của lớp DatagramSocket trả về kết quả gì?

- A. Số Byte nhận (đọc) được
- B. void
- C. Mảng các byte dữ liệu nhận (đọc) được
- D. Chuỗi (String) dữ liệu nhận (đọc) được

**9. Trong kiến trúc model-view-controller (MVC), model được xác định là?
(Chọn nhiều đáp án)**

- a. Presentation layer
- b. Data-access layer
- c. Interface layer
- d. Business-logic layer

10. Giao thức nào lấy được địa chỉ vật lý của thiết bị từ địa chỉ IP đã biết?

- a. RARP
- b. ARP
- c. BOOTP
- d. ICMP

11. Chương trình sau xuất ra kết quả gì?

```
String java = "Java", va = "va";  
document.write(java == "java");  
document.write(java == ("Ja" + "va"));
```

`document.write(java == "Ja" + va);`

- A. true true false
- B. true false true
- C. false false true
- D. false true false

12. Lớp nào sau đây không sử dụng trong ứng dụng giao tiếp mạng dùng giao thức UDP?

- a. Tất cả đều sai
- b. DatagramPacket
- c. Socket
- d. DatagramSocket

13. Hãy xem xét thẻ JSP này trong một trang:

`<%! int a = 10; %>`

Mã tạo từ thẻ này sẽ đi đâu?

- a. Mã được dịch sẽ chèn các phương thức bên ngoài của servlet đã tạo
- b. Mã được dịch sẽ chèn vào phương thức `init()` của servlet đã tạo
- c. Mã được dịch sẽ chèn vào phương thức `destroy()` của servlet đã tạo
- d. Mã được dịch sẽ chèn vào phương thức `service()` của servlet đã tạo

`<% ... %>` is used to embed some java code within the main `service()` method of the JSP. It is executed during the rendering of the page.

`<%! ... %>` is used to define code outside of the flow of the page, and therefore outside the main `service()` method. Typically, this was used to define utility methods that would be called from within a `<% ... %>` block.

14. Chọn mệnh đề sai?

- A. Các kết nối đến Database chỉ thực hiện ở DAO, các tầng khác không liên quan đến database
- B. JSP có thể nhận dữ liệu từ Servlet, có thể sử dụng BO và DAO để lấy dữ liệu
- C. BO chỉ cho phép gọi từ Controller(servlet), các nơi khác không gọi được BO
- D. DAO không cho phép được gọi từ BO, các nơi khác được phép gọi DAO

15. Sử dụng bộ tập trung (hub) có thể vùng xung đột (collision domain)

- A. thu hẹp
- B. hạn chế
- C. mở rộng**
- D. không ảnh hưởng gì đến

16. Tạo đối tượng con là một đối tượng kết nối cơ sở dữ liệu. Để tạo ra đối tượng statement thì câu lệnh?

- a. Statement stmt = createStatement();
- b. Statement stmt = conn.createStatement();**
- c. Statement stmt = new Statement();
- d. createStatement();

17. Lớp nào của mô hình OSI quản lý việc định địa chỉ vật lý (MAC), cấu trúc liên kết mạng (topology), truy cập mạng (network access), và điều khiển luồng dữ liệu (data flow)

- A. Lớp 1
- B. Lớp 2**
- C. Lớp 3
- D. Lớp 4

⇒ Định địa chỉ vật lý ⇒ tầng 2 data link

18. Kết quả của đoạn chương trình sau:

```
public class Conditional {  
    public static void main (string []args) {  
        int x = 4;  
        System.out.println("value is" + ((x>4?99,99 : 9));  
    }  
}
```

- a. value is 99,99
- b. Lỗi biên dịch**
- c. value is 9,0
- d. value is 9

Nếu đáp án là 9.0 thì chọn, nếu đáp án là 9,0 thì chọn lỗi biên dịch

Câu 41:

```
public class Conditional {  
    public static void main(String[] args) {  
        int x = 4;  
        System.out.println("value is " + ((x > 4) ? 99.99 : 9));  
    }  
};
```

Cho biết kết quả sau khi biên dịch và thi hành chương trình sau:

- ☐ A. Kết quả là : value is 99.99
- ☐ B. Kết quả là : value is 9
- ☒ C. Kết quả là : value is 9.0
- ☐ D. Lỗi biên dịch tại dòng 4

 Chính xác

19. UDP là viết tắt của?

- A. User Datagram Processing
- B. User Data Processing
- C. User Data Protocol
- D. User Datagram Protocol.

20. Repeater dùng để cung cấp giải pháp cho vấn đề nào?

- a. Có nhiều thiết bị không tương thích trên mạng
- b. Tốc độ hội tụ chậm
- c. Có quá nhiều traffic trên mạng
- d. Khoảng cách giữa các nút mạng vượt quá giới hạn cho phép của môi trường truyền

21. Để tạo kết nối, dùng lệnh nào?

- A. String url = "jdbc:odbc:DataName";
Connection con = new DriverManager.getConnection(url,"username",
"password");
- B. String url = "jdbc:odbc:DataName";
Connection con = new DriverManager.getConnection(url);
- C. DriverManager.getConnection(jdbc:odbc:DataName);
- D. Tất cả đều sai

A sai vì có từ khoá new

B cũng sai

C thì argument k phải là String nên sai

22. Lớp nào sau đây chỉ dùng trong chương trình phía Server sử dụng TCP mà không sử dụng trong chương trình Client

- A. OutputStream
- B. Socket
- C. **ServerSocket**
- D. InputStream

23. Các thành phần cơ bản của mô hình xử lý Client/Server

- A. **All correct**
- a. Back-end Server
- b. Network
- c. Front-end Client

24. Xác định phát biểu đúng

- a. Frame trong suốt đối với người dùng
- b. Frame được tạo ra nhờ các đối tượng của form
- c. Để thay đổi thuộc tính src của frame, sử dụng properties của Frameset
- d. **Để thay đổi thuộc tính src của frame, sử dụng properties của Frame**

25. Đây là tag dùng để tạo table

- A. <table> <head> <tfoot>
- B. **<table> <tr> <td>**
- C. <thead> <body> <tr>
- D. <table> <tr> <tt>

26. Thứ tự đóng gói dữ liệu khi truyền qua mô hình OSI

- A. **Data, Segment, Packet, Frame, Bit**
- B. Data, Segment, Frame, packet, Bit
- C. Data, Packet, Segment, Frame, Bit
- D. Data, Packet, Segment, Bit, Frame

27. Câu nào sau đây là đúng khi nói về chức năng của bộ chuyển mạch switch

- A. Switch kết hợp tính kết nối của bộ tập trung (hub) với tìm đường trên mạng của bộ định tuyến
- B. Switch cô lập các vùng quảng bá (broadcast domain)
- C. Switch tăng kích thước vùng xung đột (collision domain)
- D. Switch kết hợp tính kết nối của bộ tập trung (hub) với điều khiển lưu thông của cầu nối

⇒ Switch có chức năng tập trung như hub và có chức năng tìm đường để chuyển mạch dữ liệu

⇒ Kết hợp tính kết nối của bộ tập trung (hub) với điều khiển để chuyển gói tin đến đích bằng địa chỉ mac (vote câu D)

28. Trong Javascript sự kiện onBlur thực hiện khi nào

- A. Khi click chuột vào nút lệnh
- B. Khi di chuyển con chuột qua các phần tử trên form
- C. Khi 1 đối tượng trong form có focus
- D. Khi 1 đối tượng di chuyển focus khỏi phần tử trong form

29. Phương thức receive() của lớp DatagramSocket về kết quả là gì?

- A. void
- B. mảng các byte dữ liệu nhận (đọc) được
- C. số byte nhận (đọc) được
- D. Chuỗi (String) dữ liệu nhận đọc được

`void receive(DatagramPacket dp) throws IOException` ⇒ phương thức đọc một gói tin UDP và lưu nội dung trong packet xác định

30. Trong Javascript sự kiện onLoad thực hiện khi:

- A. Khi click chuột
- B. khi di chuyển chuột qua đối tượng
- C. khi bắt đầu chương trình
- D. khi kết thúc 1 chương trình

31. Một máy tính được gán địa chỉ IP tĩnh hợp lệ và vận hành tốt trên LAN, tuy nhiên cổng ra rằng máy tính này không thể kết nối với Internet. Vậy lớp nào của mô hình OSI sẽ bị ảnh hưởng này?

- A. Layer 2
- B. Layer 1
- C. Layer 4
- D. Layer 3

32. Đây là tag tạo ra liên kết (links) trong web

- A. `< a url="http://www.w3school.com > W3School.com < /a >`
- B. `< a href="http://www.w3school.com > W3School.com < /a >`
- C. `< a name="http://www.w3school.com > W3School.com < /a >`
- D. `< a > http://www.w3school.com < /a >`

33. Phương thức `getInetAddress` trong lớp `InetAddress` để làm gì

- a. Lấy về tên 1 host từ URL
- b. Lấy về tên file của một url
- c. Lấy địa chỉ IP của local host
- d. Mở một kết nối từ URL

34. Output = ? (đã check)

```
int x = 0;

for (;;) {

    if (x++ == 4)

        break;

    continue;

}

System.out.println("x=" + x);
```

- a. x = 1
- b. Khác
- c. X = 0
- d. X = 5 (x = 4 so sánh đúng thì vào trong if, rồi + x lên 5 break)

e. $X = 4$

35. Thiết bị nào chỉ thực hiện việc tìm đường và truyền gói tin từ mạng này sang mạng khác mà không thay đổi cách đóng gói của gói tin?

- A. Router có phụ thuộc giao thức
- B. Router không phụ thuộc giao thức
- C. Repeater
- D. Bridge

Router có phụ thuộc giao thức: chỉ thực hiện việc tìm đường và truyền gói tin từ mạng này sang mạng khác chứ không chuyển đổi phương cách đóng gói của gói tin

36. Tag nào tạo ra 1 textarea

- A. Kết quả khác
- B. `<input type="text">`
- C. `<textarea>`
- D. `<input type="text">`

37. Các lớp cơ bản của mô hình xử lý Client/Server theo WWW

- A. All Correct
- B. Presentation
- C. Data Management
- D. Application logic

38. Thẻ sau dùng để làm gì?

`<input type = "submit">`

- A. Tạo 1 vùng có nhiều cột nhiều dòng
- B. Tất cả đều đúng
- C. Tạo 1 ô text để nhập dữ liệu
- D. Tạo một nút lệnh dùng để gửi tin trong...

39. Sử dụng bộ định tuyến có thể vùng quảng bá (broadcast domain)

- A. Tăng số lượng

- B. Giảm số lượng
- C. Không ảnh hưởng gì đến
- D. a, b, c đều sai

Routers do not forward broadcast traffic, **they break broadcast domains.**



<https://networklessons.com/cisco/broadcast-domain>

[Broadcast Domain - NetworkLessons.com](https://networklessons.com/cisco/broadcast-domain)

[Giới thiệu về đoạn trích nổi bật](#) • [Phản hồi](#)

40. Địa chỉ nào được các nhà sản xuất tích hợp trên NIC (network interface card)?

- A. IP
- B. Mặt nạ mạng con (subnet mask)
- C. MAC**
- D. a, b, c đều sai

41. Trong mô hình TCP/IP, lớp nào đáp ứng tính tin cậy, điều khiển luồng dữ liệu và khắc phục lỗi?

- A. Ứng dụng (Application)
- B. Giao vận (Transport)**
- C. Liên mạng (Internet)
- D. Truy cập mạng (Network Access)

42. Câu nào sau đây là đúng khi nói về bộ chuyển mạch (switch) trên mạng cục bộ?

- A. Switch cung cấp cho mỗi kết nối thông qua nó 1 phân đoạn mạng chuyên dụng**
- B. Switch làm hạn chế vùng quảng bá (broadcast domain)
- C. Bộ chuyển mạch làm mở rộng vùng xung đột (collision domain)
- D. a, b, c đều sai

43. NIC (network interface card) là gì?

- A. Bộ điều hợp (adapter) dành cho WAN
- B. Bảng mạch cung cấp liên lạc trên mạng**
- C. Bảng mạch chỉ dùng cho mạng theo chuẩn Ethernet
- D. a, b, c đều sai

44. Địa chỉ MAC có độ dài bit

- A. 12
- B. 24
- C. 48**
- D. 64

45. Câu nào sau đây mô tả đúng nhất về mô hình TCP/IP?

- A. Là 1 chồng giao thức có thể được sử dụng để liên lạc dọc theo bất kỳ 1 tập hợp liên mạng nào**
- B. Là 1 chồng giao thức cho phép mạng cục bộ kết nối đến mạng diện rộng
- C. Là 1 chồng giao thức cho phép truyền dữ liệu dọc theo 1 mạng có vô số nút mạng
- D. Là 1 chồng giao thức cho phép các thiết bị khác nhau được chia sẻ bởi các mạng nội liên

46. Trong mạng cục bộ, khu vực các gói tin được truyền đi và va chạm nhau được gọi là

- A. Phân đoạn mạng
- B. Vùng quảng bá (broadcast domain)
- C. Vùng xung đột (collision domain)**
- D. a, b, c đều đúng

47. Có bao nhiêu bit (0,1) trong 1 địa chỉ IPv4?

- A. 16
- B. 32**
- C. 64
- D. a, b, c đều sai

48. Câu nào sau đây liệt kê đúng thứ tự các lớp của mô hình OSI?

- A. 1: Physical
2: Data Link
3: Transport
4: Network
5: Presentation
6: Session
7: Application

- B. 1: Physical
2: Data Link
3: Network
4: Transport
5: Session
6: Presentation
7: Application

- C. 1: Physical
2: Data Link
3: Network
4: Session
5: Presentation
6: Transport
7: Application

- D. 1: Physical
2: Data Link
3: Session
4: Transport
5: Presentation
6: Network
7: Application

Đề mạng

Câu 1: Cho biết các tạo ra một thể hiện của InputStreamReader từ một thể hiện của InputStream

- A. Sử dụng phương thức createReader() của lớp InputStream

B. Sử dụng phương thức `createReader()` của lớp `InputStreamReader`

C. Tạo một thể hiện của `InputStream` rồi truyền vào cho hàm khởi tạo của `InputStreamReader`

D. Tất cả các câu trên đều sai

Câu 2: Chọn phát biểu đúng:

A. (1) Lớp `Writer` có thể được dùng để ghi các ký tự có cách mã hóa khác nhau ra luồng xuất

B. (2) Lớp `Writer` có thể được dùng để ghi các ký tự Unicode ra luồng xuất

C. (3) Lớp `Writer` có thể được dùng để ghi giá trị các kiểu dữ liệu cơ sở ra luồng xuất

D. Câu (1) và (2) đúng

Câu 2: Cho biết kết xuất của đoạn chương trình sau:

```
class Question {  
    String s = "Outer";  
    public static void main(String[] args) {  
        S2 s2 = new S2();  
        s2.display();  
    }  
};  
class S1 {  
    String s = "S1";  
    void display() {  
        System.out.print(s);  
    }  
}  
class S2 extends S1 {  
    String s = "S2";  
}
```

A. S1

B. S2

- C. Null
- D. S1S2

Câu 3: Phương thức read() của lớp InputStream trả về kết quả gì?

- A. Số byte nhận (đọc) được**
- B. Mảng các byte dữ liệu nhận (đọc) được
- C. Chuỗi (String) dữ liệu nhận (đọc) được
- D. Không trả về gì cả

Câu 4: Cho đoạn mã sau. Sau khi thực hiện đoạn lệnh trên, có kết quả ra sao?

```
int anar[] = new int[5];  
System.out.println(anar[0]);
```

- A. 0**
- B. 5
- C. null
- D. Lỗi : mảng anar được tham chiếu đến trước khi khởi tạo

⇒ Kiểu int được khởi tạo giá trị ban đầu là 0

Câu 5: Cho đoạn mã sau. Hãy cho biết kết quả sau khi biên dịch và thực thi đoạn lệnh trên?

```
static int i;  
public static void main(String args[]) {  
    System.out.println(i);  
}
```

- A. 1
- B. 0**
- C. null
- D. Lỗi do chưa khởi tạo giá trị cho biến i

⇒ Biến int được khởi tạo giá trị ban đầu là 0

Câu 6: Cho đoạn chương trình phía Server, chương trình giao tiếp qua mạng dùng cơ chế TCP. Chọn câu lệnh nào đúng nhất điền vào đoạn mã đóng Socket? Đoạn mã đóng các socket phía Server

```
ServerSocket ssk = new ServerSocket(1234);  
Socket sk = ssk.accept();  
int len = is.read(buffer);
```

A. `sk.close(); ssk.close();`

B. `ssk.close(); sk.close();`

C. `sk.close();`

D. `ssk.close();`

⇒ Đóng socket trước, đóng serversocket sau

Câu 7: Để tạo đối tượng InetAddress ta dùng cách thức nào sau đây?

A. Dùng phương thức `getByName()`

B. Dùng phương thức khởi tạo `InetAddress()`

C. Cả hai đều đúng

D. Cả hai đều sai

Câu 6: Trong lập trình Socket bằng giao thức UDP/IP, chương trình client phải tạo đối tượng Socket nào để giao tiếp với chương trình server?

A. `Socket`

B. `DatagramSocket`

C. `ServerSocket`

D. `UDPSocket`

Câu 7: Quá trình truyền, nhận dữ liệu giữa client và server trong lập trình Socket dùng giao thức TCP/IP dữ liệu được truyền, nhận ở dạng nào sau đây?

- A. Dạng ký tự
- B. Dạng nhị phân**
- C. Dạng chuỗi
- D. Tất cả các dạng trên

Câu 8: Trong lập trình Socket bằng giao thức UDP/IP, client triệu gọi phương thức nào để nhận dữ liệu gửi về từ server

- A. receive()**
- B. read()
- C. getData()
- D. getInputStream()

Câu 9: Hàm khởi tạo của lớp DatagramSocket có thể gây ra Exception gì?

- A. IOException
- B. UnknownPortException
- C. SocketException**
- D. UnknownHostException

Câu 10: Trong cùng một máy, có nhiều ứng dụng mạng cùng chạy, để phân biệt các ứng dụng này với nhau người ta thường dùng thông số nào sau đây?

- A. Port**
- B. Địa chỉ IP
- C. Tên miền
- D. Tất cả đều sai

Câu 11: Cho đoạn mã sau. Đoạn mã sẽ sinh ra ngoại lệ gì?

Socket sk = new Socket("100.200.300.1",1234);

- A. HostException
- B. IOException
- C. UnknownHostException**
- D. HostErrorException

⇒ `public Socket(String host, int port) throws UnknownHostException, IOException`

Câu 12: Để xác định một tiến trình trong lập trình mạng người ta thường dựa vào những thông số nào sau đây?

- A. Địa chỉ IP
- B. Cổng Port
- C. Địa chỉ IP và cổng Port
- D. Chỉ cần địa chỉ IP hoặc cổng Port

Câu 13: Trong lập trình UDP, client muốn tạo Socket để kết nối với Server ở địa chỉ 192.168.13.26:1234, thì dùng câu lệnh nào sau đây?

- A. `DatagramSocket(1234)`
- B. `DatagramSocket("192.168.13.26",1234)`
- C. `DatagramSocket()`
- D. `DatagramSocket("192.168.13.26")`

Câu 14: Cho đoạn mã sau. Câu lệnh nào sau đây sẽ trả về địa chỉ của máy khách (client)

- A. `dsk.getAddress()`
- B. `pk.getAddress()`
- C. `pk.getClientAddress()`
- D. `dsk.getClientAddress()`

⇒ `public InetAddress getAddress()`

Câu 15: Trong lập trình Socket TCP, muốn gửi một số nguyên (int) từ Client đến Server cần phải làm gì trước khi gửi?

- A. Chuyển đổi số nguyên (int) thành mảng các byte
- B. Không thể gửi một số nguyên (int)
- C. Chuyển đổi số nguyên (int) thành chuỗi (String)
- D. Không làm gì cả

Câu 16: Phương thức getAddress() của lớp DatagramPacket trả về?

- A. Đối tượng thuộc lớp InetAddress
- B. Đối tượng thuộc lớp DatagramSocket
- C. Một chuỗi (String) chứa địa chỉ IP
- D. Một chuỗi (String) chứa tên miền

⇒ `public InetAddress getAddress()`

Câu 17: Phương thức khởi tạo đối tượng của lớp ServerSocket có thể gây ra ngoại lệ nào sau đây?

- A. SException
- B. RemoteException
- C. IOException
- D. SocketException

Câu 18: Trong lập trình Socket TCP, lớp nào cung cấp phương thức getOutputStream()

- A. InputStream
- B. OutputStream
- C. Socket
- D. ServerSocket

Câu 19: Trong lập trình Socket TCP, phương thức nào dùng để gửi dữ liệu từ Client đến Server

- A. Phương thức write() của lớp OutputStream
- B. Phương thức write() của lớp Socket
- C. Phương thức send() của lớp Socket
- D. Phương thức send() của lớp OutputStream

Câu 20: Phương thức `getInputStream()` là phương thức thuộc lớp nào?

- A. `ServerSocket`
- B. `DatagramSocket`
- C. `UDPSocket`
- D. `Socket`

Câu 21: Trong lập trình UDP Socket, muốn gửi dữ liệu từ Server đến Client thì dùng phương thức `send()` của đối tượng thuộc lớp nào?

- A. `Socket`
- B. `DatagramSocket`
- C. `DatagramPacket`
- D. `ServerDatagramSocket`

Câu 22: Trong lập trình Socket UDP, gói dữ liệu gửi từ Server về Client ngoài dữ liệu gửi cần phải có thêm thông tin gì?

- A. Địa Chỉ IP
- B. Port của Client
- C. Địa chỉ IP và Port của Client
- D. Không cần thêm gì cả

Câu 23: Trong lập trình UDP, Server muốn tạo một `DatagramSocket` để cho phép Client kết nối. Ta sử dụng câu lệnh nào sau đây

- A. `DatagramSocket()`
- B. `DatagramSocket(1234)`
- C. `DatagramSocket("localhost")`
- D. `DatagramSocket("localhost",1234)`

Câu 24: Trong lập trình Socket TCP, phương thức nào dùng để nhận dữ liệu từ Server gửi về Client

- A. Phương thức read() của lớp Socket
- B. Phương thức read() của lớp InputStream**
- C. Phương thức receive() của lớp Socket
- D. Phương thức receive() của lớp InputStream

Câu 25: Phương thức getPort() của lớp DatagramPacket trả về?

- A. Đối tượng thuộc lớp InetAddress
- B. Đối tượng thuộc lớp DatagramSocket
- C. Một chuỗi chứa địa chỉ cổng Port
- D. Một số nguyên chứa địa chỉ cổng Port**

Câu 26: Phương thức receive() của lớp DatagramSocket có thể gây ra Exception nào?

- A. SocketException
- B. IOException**
- C. UnknownHostException
- D. UnknownPortException

Câu 27: Phương thức getAddress() của đối tượng InetAddress trả về dữ liệu thuộc kiểu gì?

- A. int
- B. char
- C. array
- D. String**

⇒ getAddress của lớp InetAddress trả về dạng string của địa chỉ IP

Câu 28: Phát biểu sau đây đúng hay sai? Ta sử dụng phương thức getAddress() của đối tượng InetAddress để lấy ra địa chỉ IP của máy kết nối dưới dạng chuỗi?

A. Đúng

B. Sai

Câu 29: Phát biểu sau đây đúng hay sai? Ta sử dụng phương thức getAddress() của đối tượng InetAddress để lấy ra địa chỉ IP của máy kết nối dưới dạng chuỗi?

A. Đúng

B. Sai

⇒ Trả về dưới dạng byte

Câu 30: Phương thức send() của lớp DatagramSocket có thể gây ra Exception nào?

A. IOException

B. SocketException

C. UnknownHostException

D. UnknownPortException

Câu 31: Trong lập trình Socket TCP/IP, khi không kết nối được đến máy chủ thì đối tượng Socket sẽ phát sinh ngoại lệ nào?

A. IOException

B. SocketException

C. UnknownHostException

D. UnknownPortException

Câu 32: Phương thức getAddress() của đối tượng InetAddress trả về kiểu dữ liệu nào sau đây?

A. byte []

B. String

C. int

D. Array

Câu 33: Phương thức `getHostName()` của đối tượng `InetAddress` trả về dữ liệu kiểu nào sau đây?

- A. `byte []`
- B. `String`
- C. `int`
- D. `Array`

Câu 34: Trong lập trình Socket với TCP/IP, Server sẽ sử dụng đối tượng thuộc lớp nào để gửi nhận dữ liệu với Client?

- A. `ServerSocket`
- B. `Socket`
- C. `DatagramSocket`
- D. `DatagramPacket`

Câu 35: Để tạo đối tượng lớp Socket ta có thể sử dụng cách nào sau đây

- A. dùng phương thức `accept()` của `DatagramSocket`
- B. dùng phương thức `accept()` của `ServerSocket`
- C. dùng phương thức `getByName()`
- D. dùng phương thức `getLocalHost()`

Câu 36: Trong lập trình TCP, Client muốn tạo Socket để kết nối đến Server ở địa chỉ `192.168.13.26:8088`, thì sử dụng câu lệnh nào sau đây?

- A. `ServerSocket(8088)`
- B. `ServerSocket("192.168.13.26",8088)`
- C. `Socket("192.168.13.26",8088)`
- D. `Socket(8088)`

Câu 37: Trong phương thức khởi tạo Socket sau: `public Socket(String host, int port, InetAddress interface, int localPort)`

Nếu khi thiết lập localPort bằng không, thì Java sẽ tự động lựa chọn một cổng ngẫu nhiên nằm trong khoảng nào?

- A. 1 - 1023
- B. 1024 - 2048
- C. 2048 - 65535
- D. 1024 - 65535**

Câu 38: Lớp ServerSocket nằm trong package

- A. java.io
- B. java.lang
- C. java.net**
- D. java.swing

Câu 39: Trong lập trình Socket TCP, khi muốn gửi dữ liệu từ Client tới Server thông qua luồng xuất (OutputStream) thì ta sử dụng phương thức làm việc nào:

- A. send()
- B. write()**
- C. read()
- D. receive()

Câu 40: Trong lập trình Socket TCP/IP, Server muốn gửi dữ liệu đến Client thì phải sử dụng phương thức nào của luồng xuất (OutputStream) :

- A. write()**
- B. read()
- C. send()
- D. receive()

Câu 41: Trong lập trình Socket TCP/IP. Client muốn nhận dữ liệu được trả về từ Server thì sử dụng phương thức nào của luồng nhập (InputStream):

- A. send()

- B. write()
- C. receive()
- D. read()

Câu 42: Phương thức nào sau đây không thuộc lớp DatagramSocket

- A. send()
- B. receive()
- C. close()
- D. accept()

Câu 43: Phương thức nào sau đây không thuộc lớp DatagramPacket

- A. getAddress()
- B. getHostAddress()
- C. getData()
- D. getLength()

Câu 44: Phương thức nào sau đây không trả về đối tượng thuộc kiểu InetAddress ?

- A. getAddress() của DatagramPacket
- B. getInetAddress() của Socket
- C. accept() của ServerSocket
- D. Phương thức getLocalHost()

Câu 45: Lớp URL thuộc package nào?

- A. java.util
- B. java.lang
- C. java.net
- D. java.io

Câu 46: Cho biết số byte mà đoạn chương trình sau ghi ra tập tin temp. txt

```
import java.io. * ;

public class TestIOApp {

    public static void main(String args[]) throws IOException {

        FileOutputStream outStream = new
        FileOutputStream("temp.txt");
        String s = "test";

        for (int i = 0; i

        outStream.write(s.charAt(i));

        outStream.close();

    }

}
```

- A. 2 bytes
- B. 4 bytes.**
- C. 8 bytes
- D. 16 bytes

Câu 47: Chọn phát biểu đúng

- A. Các event listeners là các interface quy định các phương thức cần phải cài đặt để xử lý các sự kiện liên quan khi sự kiện đó xảy ra
- B. Một event adapter là một cung cấp các cài đặt mặc định cho các event listener tương ứng
- C. Lớp WindowAdapter được dùng để xử lý các sự kiện liên quan đến cửa sổ màn hình
- D. Tất cả các câu đều đúng

Câu 48: Chọn phát biểu đúng:

- A. (1) Thể hiện của TextField có thể phát sinh ActionEvent
- B. (2) Thể hiện của TextArea có thể phát sinh ActionEvent
- C. (3) Thể hiện của Button có thể phát sinh ActionEvent
- D. Câu (1) và (3) đúng

Câu 49: Chọn phát biểu đúng :

- A. MouseListener interface định nghĩa các phương thức để xử lý sự kiện nhấn chuột
- B. MouseMotionListener interface định nghĩa các phương thức để xử lý sự kiện nhấn chuột
- C. MouseClickListener interface định nghĩa các phương thức để xử lý sự kiện nhấn chuột
- D. Tất cả các câu trên đều đúng

Câu 50: Giả sử chúng ta có thể hiện e của bộ lắng nghe sự kiện TextEvent và thể hiện t của lớp TextArea. Cho biết cách để gắn bộ lắng nghe e vào t?

- A. t.addTextListener(e)
- B. 3.addTextListener(t)
- C. addTextListener(e,t)
- D. addTextListener(t,e)

Câu 51: Cho một component comp và một container cont có kiểu trình bày là BorderLayout. Cho biết cách để gắn comp vào vị trí đầu của cont.

- A. addTop(cont,comp)
- B. comp.add("North",cont)
- C. cont.addTop(comp)
- D. cont.add(comp, BorderLayout.NORTH)

Câu 52: Cho một component comp và một container cont có kiểu trình bày là FlowLayout. Cho biết cách để gắn comp vào cont.

- A. cont.add(comp)
- B. comp.add(cont)
- C. cont.addComponent(comp)
- D. cont.addAllComponents()

Câu 53: Chọn phương thức dùng để xác định các trình bày của một khung chứa.

- A. startLayout()
- B. initLayout()
- C. layoutContainer()
- D. setLayout()

Câu 54: Chọn phương thức dùng để xác định vị trí và kích thước của các component

- A. setBounds()
- B. setSizeAndPosition()
- C. setComponentSize()
- D. setComponent()

Câu 56: Chọn kiểu trình bày để đặt các component trên khung chứa dưới dạng bảng

- A. CardLayout
- B. BorderLayout
- C. GridLayout
- D. FlowLayout

Câu 57: Chọn phương thức dùng để gán nội dung cho Label

- A. setText()
- B. setLabel()
- C. setTextLabel()
- D. setLabelText()

Câu 58: Chọn phát biểu đúng:

- A. TextComponent extends TextArea
- B. TextArea extends TextField
- C. TextField extends TextComponent
- D. TextComponent extends TextField

Câu 59: Chọn phát biểu đúng

- A. Lớp CheckboxGroup dùng để định nghĩa các RadioButtons
- B. Lớp RadioGroup dùng để định nghĩa các RadioButtons
- C. Tất cả các câu trên đều đúng
- D. Tất cả các câu trên đều sai

Câu 60: Chọn câu lệnh để tạo TextArea có 10 dòng và 20 cột

- A. new TextArea(10,20)
- B. new TextArea(20,10)
- C. new TextArea(200)

D. Tất cả các câu trên đều sai

Câu 61: Chọn câu lệnh để tạo ra một danh sách gồm năm mục chọn và cho phép thực hiện chọn nhiều mục cùng lúc

A. `new List(5,true)`

B. `new List(true,5)`

C. `new List(5,false)`

D. `new List(false,5)`

Câu 62: Chọn phương thức để hiển thị Frame lên màn hình

A. `setVisible()`

B. `display`

C. `displayFrame()`

D. Tất cả các câu trên đều sai

Câu 63: Chọn câu phát biểu đúng

A. Một lớp trừu tượng không thể chứa phương thức final

B. Một lớp final không thể chứa các phương thức trừu tượng

C. Cả hai đều đúng

D. Cả hai đều sai

Câu 64: Với bộ quản lý trình bày BorderLayout không nhất thiết các vùng phải có chứa các component

A. Đúng

B. Sai

Câu 65: Một Container có bộ quản lý trình bày là GridBagLayout thì mỗi component sẽ có kích thước bằng nhau khi thêm vào khung chứa (container) này?

A. Đúng

B. Sai

Câu 66: TCP service là gì?

A. Là giao thức điều khiển truyền vận là một trong các giao thức cốt lõi của bộ giao thức UDP

B. Là giao thức điều khiển truyền vận là một trong các giao thức cốt lõi của bộ giao thức TCP/IP

C. Là giao thức điều khiển truyền vận là một trong các giao thức cốt lõi của bộ giao thức Client/Server

D. Cả A, B, C đều đúng

Câu 67: Phương thức nào sau đây dùng để lấy địa chỉ ip của máy chủ?

A. getAddress()

B. getLocalHost()

C. getLocalHostName()

D. getHostName()

Câu 68: Phương thức nào sau đây dùng để lấy tên của máy chủ?

A. getLocalHostName()

B. getAddress()

C. getHostName()

D. getLocalHost()

Câu 69: Phương thức nào trả về địa chỉ mà socket kết nối đến?

A. getSocketName()

B. getLocalAddress()

C. getInetAddress()

D. getInetLocalAddress()

Câu 70: Phương thức nào trả về địa cổng socket kết nối đến?

- A. `getPort()`
- B. `getLocalPort()`
- C. `getLocalPortNumber()`
- D. `getPortNumber()`

Câu 71: Phương thức `accept()` của lớp `ServerSocket` có tác dụng gì?

- A. Lắng nghe một kết nối đến máy client và chấp nhận nó.
- B. Chờ máy chủ kết nối đến một máy trạm nào đó.
- C. Lắng nghe một kết nối đến socket này và chấp nhận nó.
- D. Tất cả các đáp án đều đúng.

Câu 72: Truyền dữ liệu theo phương thức UDP được sử dụng trong ứng dụng?

- A. Mang tính chất tìm kiếm thông tin
- B. Mang tính chất cảnh báo
- C. Mang tính chất thông báo
- D. Mang tính chất trao đổi thông tin

Câu 73: UDP sử dụng các lớp là?

- A. `UDPServer`
- B. `UDPClient`
- C. `UDPServer-Client`
- D. `UDPHost`

Câu 74: Chiều dài dữ liệu tối đa có thể đưa vào `DatagramPacket` là khoảng?

- A. Khoảng 60.000 byte (phụ thuộc vào dạng đường truyền).
- B. Khoảng 50.000 byte
- C. Khoảng 40.000 byte
- D. Khoảng 30.000 byte

Câu 75: Trên cùng một máy tính, cổng trong giao thức TCP và UDP có thể trùng nhau hay không?

- A. Không biết
- B. Có
- C. Tùy từng máy
- D. Không**

Câu 76: Khi nhận được một DatagramPacket từ một quá trình khác gửi đến, ta có thể lấy thông tin địa chỉ máy gửi trên DatagramPacket này bằng phương thức?

- A. `Public byte[] getData()`
- B. `Public int getPort()`
- C. `Public InetAddress getAddress()`**
- D. `Public int getLength()`

Câu 77: Trước khi gửi một DatagramPacket đi, ta có thể đặt thông tin địa chỉ máy nhận trên DatagramPacket này bằng phương thức ?

- A. `Public void setPort(int port)`
- B. `Public void setLength(int len)`
- C. `Public void setData(byte buffer[])`
- D. `Public void setAddress(InetAddress dis)`**

Câu 78: Trước khi gửi một DatagramPacket đi, ta có thể đặt cổng quá trình nhận trên DatagramPacket này bằng phương thức ?

- A. `Public void setPort(int port)`**
- B. `Public void setData(byte buffer[])`
- C. `Public void setAddress(InetAddress dis)`
- D. `Public void setLength(int len)`

Câu 79: Trong lớp DatagramSocket phương thức khởi dựng để tạo kết nối UDP là?

- A. `Public DatagramSocket()` throws `SocketException`
- B. `Public DatagramSocket(int port)` throws `SocketException`
- C. `Public void synchronized send(DatagramPackage p)` throws `IOException`
- D. `Public void synchronized receive(DatagramPackage p)` throws `IOException`

Câu 80: Trong lớp `DatagramSocket` phương thức gửi gói dữ liệu đi là?

- A. `Public void synchronized send(DatagramPackage p)` throws `IOException`
- B. `Public void synchronized receive(DatagramPackage p)` throws `IOException`
- C. `Public DatagramSocket(int port)` throws `SocketException`
- D. `Public DatagramSocket()` throws `SocketException`

Câu 81: Trong lớp `DatagramSocket` phương thức nhận gói dữ liệu về là?

- A. `Public void synchronized send(DatagramPackage p)` throws `IOException`
- B. `Public void synchronized receive(DatagramPackage p)` throws `IOException`
- C. `Public DatagramSocket(int port)` throws `SocketException`
- D. `Public DatagramSocket()` throws `SocketException`

Câu 82: Trong `DatagramSocket` phương thức dùng để đóng kết nối là?

- A. `Public () close`
- B. `Public close()`
- C. `Public void synchronized () close`
- D. `Public void synchronized close()`

Câu 83: Để tạo đối tượng kết nối Socket theo giao thức UDP tại cổng 1234 ta chọn cách sau?

- A. `DatagramSocket serverSocket= new DatagramSocket(1234)`
- B. `Datagram serverSocket= new DatagramSocket(1234)`
- C. `DatagramSocket serverSocket=DatagramSocket(1234)`
- D. `Datagram serverSocket= DatagramSocket(1234)`

Câu 84: Lớp String thuộc package nào?

- A. java.string
- B. javax.util
- C. java.util
- D. java.lang**

Câu 85: Điền vào phần ... cho phát biểu sau: "Mỗi gói dữ liệu chứa các thông tin: Dữ liệu, chiều dài gói, ..., và số cổng"

- A. Số cổng
- B. Chiều dài gói
- C. Địa chỉ IP**
- D. Dữ liệu

Câu 86: Trong cùng một máy có nhiều ứng dụng mạng cùng chạy, để phân biệt các ứng dụng với nhau thường dùng thông số nào sau đây?

- A. Port D.**
- B. Địa chỉ IP
- C. Tên miền
- D. Tất cả đều sai

Câu 87: Lớp nào cung cấp các phương tiện để người sử dụng có thể truy nhập được vào môi trường OSI và cung cấp các dịch vụ thông tin phân tán

- A. Presentation
- B. Transport
- C. Session
- D. Application**

Câu 88: Cho đoạn mã sau, kết quả in ra màn hình là gì?

```
String s;  
System.out.println("s = " + s);
```

- A. "s = null"
- B. Lỗi thực thi
- C. Lỗi biên dịch
- D. "s = "

Câu 89: Trong lập trình Socket TCP, phương thức nào dùng để nhận dữ liệu từ Server gửi về Client

- A. Phương thức read() của lớp Socket
- B. Phương thức read() của lớp InputStream
- C. Phương thức receive() của lớp Socket
- D. Phương thức receive() của lớp InputStream

Câu 90: Phạm vi truy cập của một đối tượng khi khai báo không có từ khóa điều khiển phạm vi là gì?

- A. Có thể truy cập đối tượng từ các phương thức khác trong lớp đó
- B. Có thể truy cập đối tượng từ các lớp trong cùng package và lớp con nằm trong package khác
- C. Có thể truy cập đối tượng từ bất kỳ vị trí nào của chương trình
- D. Có thể truy cập từ các lớp trong cùng package

Câu 91: Phương thức read() của lớp InputStream trả về kết quả gì?

- A. Số byte nhận (đọc) được
- B. Mảng các byte dữ liệu nhận (đọc) được
- C. Chuỗi (String) dữ liệu nhận (đọc) được
- D. Không trả về gì cả

Câu 92: public class S1 {
 public static void main(String[] args) {
 new S2();
 }
 S1() {
 System.out.print("S1");

```
    }  
}  
class S2 extends S1 {  
    S2() {  
        System.out.print("S2");  
    }  
}
```

Hãy cho biết kết xuất của đoạn chương trình sau :

- A. S1
- B. S2
- C. S1S2**
- D. S2S1

Câu 93: byte b = 2;

byte b1 = 3;

b = b * b1;

Chọn dòng phát sinh lỗi khi biên dịch

- A. Dòng 1
- B. Dòng 2
- C. Dòng 3**
- D. Tất cả đều đúng

```
String s = new String();
```

```
System.out.println("s = " + s);
```

Cho đoạn mã sau, kết quả in lên màn hình là gì?

- A. "s = "**

B. "s = null"

C. Lỗi biên dịch

D. Lỗi thực thi