

Đề thi: minhkhang

Ngày tạo: 06/05/2025 07:24

-----

Câu 1: Bao đóng là một đặt tính của OOP nhằm để:

- A. Che dấu dữ liệu.
- B. Bên ngoài chỉ giao tiếp được với đối tượng thông qua một số phương thức.
- C. Cả 2 câu A, B đều đúng.
- D. Cả 2 câu A, B đều sai.

Câu 2: Câu hỏi 102

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 3: Câu hỏi 104

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 4: Câu hỏi 116

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 5: Câu hỏi 80

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 6: Câu hỏi 62

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 7: Thế nào được gọi là hiện tượng nạp chồng?

- A. Hiện tượng lớp con kế thừa định nghĩa một hàm hoàn toàn giống lớp cha.
- B. Hiện tượng lớp con kế thừa định nghĩa một hàm cùng tên nhưng khác kiểu với một hàm ở lớp cha.
- C. Hiện tượng lớp con kế thừa định nghĩa một hàm cùng tên, cùng kiểu với một hàm ở lớp cha nhưng khác đối số.
- D. Hiện tượng lớp con kế thừa định nghĩa một hàm cùng tên, cùng các đối số nhưng khác kiểu với một hàm ở lớp cha.

Câu 8: Câu hỏi 94

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 9: Câu hỏi 54

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 10: Câu hỏi 89

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 11: Câu hỏi 106

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 12: Khái niệm Trừu tượng hóa?

- A. Phương pháp chỉ quan tâm đến những chi tiết cần thiết và bỏ qua những chi tiết không cần thiết.
- B. Phương pháp quan tâm đến mọi chi tiết của đối tượng.
- C. Phương pháp thay thế những chi tiết chính bằng những chi tiết tương tự.
- D. Không có phương án chính xác.

Câu 13: Từ khóa static có thể đứng trước:

- A. Thành phần dữ liệu của lớp.
- B. Phương thức của lớp.
- C. Đoạn code.

Câu 14: Từ khoá nào được sử dụng để khai báo một phương thức được ghi đè trong Java?

- A. Override
- B. Overload
- C. Super
- D. Tất cả đều đúng

Câu 15: Phương pháp lập trình cấu trúc là:

- A. Phương pháp lập trình với cách liệt kê các lệnh kế tiếp.
- B. Phương pháp quan tâm đến mọi chi tiết của đối tượng.
- C. Phương pháp lập trình với việc cấu trúc hóa dữ liệu và cấu trúc hóa chương trình để tránh các lệnh nhảy.
- D. Phương pháp lập trình được cấu trúc nghiêm ngặt với cấu trúc dạng module.

Câu 16: Câu hỏi 82

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 17: Câu hỏi 52

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 18: Các từ khóa cho cấu trúc rẽ nhánh của Java gồm:

- A. if, else, switch, case, default, break.
- B. IF, ELSE, SWITCH, CASE, DEFAULT, BREAK.
- C. Cả 2 câu A, B đều đúng.
- D. Cả 2 câu A, B đều sai.

Câu 19: Ưu điểm của OOP:

- A. Dễ mô tả các quan hệ phân cấp trong thế giới thực.
- B. Có tính bảo mật cao.
- C. Câu A, B đúng.
- D. Câu A, B sai.

Câu 20: Câu hỏi 98

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 21: Câu hỏi 92

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 22: Câu hỏi 113

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 23: Source code của java có tên mở rộng là:

- A. .class.
- B. .java.
- C. .com.
- D. Tất cả đều sai.

Câu 24: Câu hỏi 76

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 25: Phương thức khởi tạo (constructor) là phương thức được thực thi:

- A. Lúc hủy đối tượng.
- B. Lúc tạo đối tượng.
- C. Lúc sử dụng đối tượng.
- D. Cả ba câu trên đều đúng.

Câu 26: Câu hỏi 86

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 27: Câu hỏi 114

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 28: Câu hỏi 59

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 29: Chọn câu đúng nhất đối với hướng dẫn tạo lớp:

- A. Lấy danh từ chính mô tả khái niệm làm tên lớp.
- B. Lấy các danh từ mô tả cho khái niệm chính làm thuộc tính.
- C. Lấy các động từ tác động lên đối tượng làm phương thức.
- D. Tất cả đều đúng.

Câu 30: Câu hỏi 58

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 31: Lập trình hướng đối tượng là:

- A. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp đặt trọng tâm vào các đối tượng.
- B. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp lập trình cơ bản gắn với mã máy.
- C. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp mới của lập trình máy tính.
- D. Lập trình hướng đối tượng là phương pháp đặt trọng tâm vào các chức năng.

Câu 32: Đặc điểm của Tính bao gói trong Lập trình hướng đối tượng:

- A. Cơ chế chia chương trình thành các hàm và thủ tục thực hiện các chức năng riêng rẽ.
- B. Cơ chế cho thấy một hàm có thể có nhiều thể hiện khác nhau ở từng thời điểm.
- C. Cơ chế ràng buộc dữ liệu và thao tác trên dữ liệu đó thành một thể thống nhất.
- D. Cơ chế không cho phép các thành phần khác truy cập đến bên trong nó.

Câu 33: Câu hỏi 61

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 34: Câu hỏi 66

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 35: Câu hỏi 65

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 36: Câu hỏi 99

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 37: Câu hỏi 110

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 38: Đối tượng là gì?

- A. Các lớp được tạo thể hiện từ đó;
- B. Một thể hiện của lớp;
- C. Một tham chiếu đến một thuộc tính;
- D. Một biến;

Câu 39: JDK bao gồm các thành phần chính:

- A. Classes, Compiler, Debugger, Java Runtime Environment.
- B. Classes, Compiler, Debugger.
- C. Classes, Compiler, Java Runtime Environment.
- D. Compiler, Debugger, Java Runtime Environment.

Câu 40: Giả sử đã định nghĩa lớp XX với một phương thức thông thường là Display, sau đó sinh ra đối tượng objX từ lớp XX. Để gọi phương thức Display ta sử dụng cú pháp nào?

- A. XX.Display;
- B. XX.Display();
- C. objX.Display();
- D. Display();

Câu 41: Câu hỏi 120

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 42: Câu hỏi 69

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 43: Câu hỏi 68

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 44: Câu hỏi 111

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 45: Câu hỏi 64

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 46: Câu hỏi 85

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 47: Đặc điểm của Tính đa hình?

- A. Khả năng một hàm, thủ tục có thể được kế thừa lại.
- B. Khả năng một thông điệp có thể được truyền lại cho lớp con của nó.
- C. Khả năng một hàm, thủ tục được sử dụng lại.
- D. Khả năng một thông điệp có thể thay đổi cách thể hiện của nó theo lớp cụ thể của đối tượng.

Câu 48: Câu hỏi 60

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D

Câu 49: Nếu modifier của lớp là public thì tên file .java:

- A. Phải trùng với tên class, phân biệt chữ hoa và thường.
- B. Phải trùng với tên class, không phân biệt chữ hoa và thường.
- C. Không phải trùng với tên class.
- D. Tất cả đều sai.

Câu 50: Câu hỏi 91

- A. Đáp án A
- B. Đáp án B
- C. Đáp án C
- D. Đáp án D