



Trang chủ

Trang của tôi » Học kỳ I năm học 2020-2021 (Semester 1 - Academic year 2020-2021) »

Đại Học Chính Quy (Bachelor program (Full-time study)) »

Khoa Khoa học và Kỹ thuật Máy tính (Faculty of Computer Science and Engineering) »

Nguyên lý ngôn ngữ lập trình (CO3005)_Trần Ngọc Bảo Duy (DH_HK201) »

Tên, Tầm vực và Môi trường tham khảo (Tuần 8) »

Quiz: Name, Scope and Referencing Environment (T4 11/11/2020 - Tiết 789)

Câu hỏi 1

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00

Cho biết trong đoạn mã C++ sau, đối tượng nào có nhiều tên và những tên này là gì?

```
int *p = new int;
```

```
int *q = p;
```

Chọn một:

- ☐ a. Đối tượng có nhiều tên là đối tượng được tạo ra bởi lệnh "new int" và các tên của đối tượng này là p và q
- ☐ b. Đối tượng có nhiều tên là p và các tên của nó là p và q
- ☒ c. Đối tượng có nhiều tên là đối tượng được tạo ra bởi lệnh "new int" và các tên của đối tượng này là *p và *q
- ☐ d. Không có câu nào đúng

Câu hỏi 2

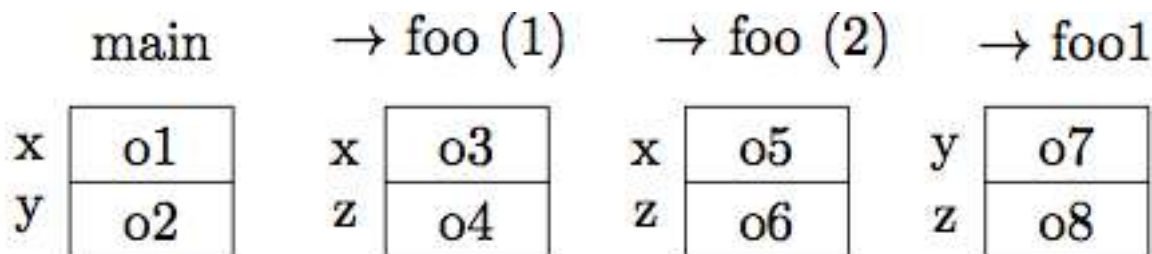
Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00

Cho đoạn chương trình sau viết trên một ngôn ngữ cấu trúc khối tựa Pascal:

```
var x,y:integer; // line 1
  procedure foo(x:real) //line 2
  var z: integer; // line 3
  begin .... end
  procedure foo1(y:integer) // line 4
  var z: real; // line 5
  begin ... end
begin ... end
```

Giả sử chương trình chạy theo trình tự: main gọi foo, foo gọi đệ qui foo, foo gọi foo1 với các đối tượng được cấp phát trên các bảng ghi hoạt động như sau:



Hãy cho biết môi trường tham khảo động của bản hoạt động foo thứ hai có chứa các đối tượng nào?

Chọn một hoặc nhiều hơn:

cấu trúc khối là static scope, block

☐ a. o8

☐ b. o1

o2,o5,o6

☐ c. o5

nêu cấu trúc tầm vực động, các biên của foo1 là o7,o8,o1

☐ d. o7

☐ e. o6

☐ f. o2

☐ g. o4

☐ h. o3

Câu hỏi 3

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 4,00

Cho đoạn mã C++ sau,

```
int * m;  
int * foo(int x) {  
    static int y;  
    int * z = new int;  
    switch x {  
        case 1: return &y;  
        case 2: return &x;  
        case 3: return z;  
        case 4: return m;  
    }  
}
```

Hãy điền tên của biến thích hợp vào các chỗ trống sau:

Chú ý:

- Chỉ điền tên 1 biến vào ô trống ngay cả khi có nhiều tên biến thích hợp để điền
- Nếu cần điền đối tượng được tạo ra bởi new int thì ghi là **new int** (7 ký tự bao gồm 1 khoảng trắng)

Đối tượng có thời gian sống bằng với biến z.

Đối tượng có thời gian sống bằng thời gian thực thi của hàm foo.

Đối tượng có thời gian sống bằng với biến m.

Đối tượng có thời gian sống dài hơn thời gian thực thi của hàm foo nhưng không bằng thời gian thực thi của chương trình chính.

Câu hỏi 4

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00

Cho đoạn chương trình sau viết trên một ngôn ngữ cấu trúc khối tựa Pascal:

```
var x,y:integer; // line 1
  procedure foo(x:real) //line 2
    var z: integer; // line 3
    begin .... end
  procedure foo1(y:integer) // line 4
    var z: real; // line 5
    begin ... end
begin ... end
```

Hãy cho biết các khai báo có hiệu lực trong procedure foo

Chọn một hoặc nhiều hơn:

- ☐ a. Khai báo foo ở line 2
- ☒ b. Khai báo foo1 ở line 4
- ☒ c. Khai báo y ở line 1
- ☒ d. Khai báo x ở line 2
- ☐ e. Khai báo z ở line 5
- ☐ f. Khai báo x ở line 1
- ☒ g. Khai báo z ở line 3
- ☐ h. Khai báo y ở line 4

Câu hỏi **5**

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00

Cho phát biểu C++ sau:

$x = x + y * 10;$

Trong biểu thức bên vế phải, phép nhân $*$ được tính toán trước phép $+$; ràng buộc này xảy ra vào thời gian nào?

Chọn một:

- ☐ a. Hiện thực ngôn ngữ (Language implementation time)
- ☐ b. Thời gian dịch (Compiling time)
- ☒ c. Định nghĩa ngôn ngữ (Language design time)
- ☐ d. Thời gian thực thi (Runtime)

Câu hỏi 6

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00

Cho đoạn mã C++ sau:

```
int s = 0;
```

```
int *p = &s;
```

```
int *q = p;
```

```
int r = *p;
```

Nhắc lại tác vụ &s trên C++ trả về địa chỉ của biến s, *p trả về giá trị nguyên của đối tượng mà p trỏ đến.

Hãy viết theo thứ tự alphabet các alias được tạo ra trong đoạn code trên?

Để đảm bảo trùng khớp, các tên phải được viết:

- cách nhau bằng dấu phẩy, không có khoảng trắng,
- theo thứ tự alphabet (ví dụ p,q)
- nếu có dấu *, & thì các dấu này viết trước ký tự (ví dụ *r,p), dấu * viết trước & (ví dụ *s,&r)

chỉ có *p,*q,s

không có r

Trả lời:

Câu hỏi **7**

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00

Cho đoạn mã C++ sau, hãy cho biết các đối tượng được cấp phát trong các vùng nhớ nào?

```
int * m;  
int * foo(int x) {  
    static int y;  
    int * z = new int;  
    switch x {  
        case 1: return &y;  
        case 2: return &x;  
        case 3: return z;  
        case 4: return m;  
    }  
}
```

z được cấp phát trong vùng nhớ ▼

new int được cấp phát trong vùng nhớ ▼

Câu hỏi **8**

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00

Cho phát biểu Python sau:

```
x = x * y ** 3;
```

Trong biểu thức bên vế phải, phép nhân * được tính toán sau phép **; ràng buộc này xảy ra vào thời gian nào?

Chọn một:

- ☒ a. Định nghĩa ngôn ngữ (Language design time)
- ☐ b. Hiện thực ngôn ngữ (Language implementation time)
- ☐ c. Thời gian thực thi (Runtime)
- ☐ d. Thời gian dịch (Compiling time)

Câu hỏi 9

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00

Cho đoạn mã C++ sau, hãy cho biết khi gọi hàm foo với thông số là 3 thì sẽ có lỗi gì (trong các lỗi tham chiếu treo, garbage hoặc alias) xảy ra?

```
int * m;  
  
int * foo(int x) {  
    static int y;  
    int * z = new int;  
    switch x {  
        case 1: return &y;  
        case 2: return &x;  
        case 3: return z;  
        case 4: return m;  
    }  
}
```

Chọn một:

- ☐ a. Gây ra alias
- ☒ b. Không gây ra lỗi gì cả
- ☐ c. Gây ra lỗi tham chiếu treo (dangling reference)
- ☐ d. Gây ra lỗi tạo ra rác

Câu hỏi **10**

Chưa được trả lời

Chấm điểm của 1,00

Cho đoạn chương trình sau viết trên một ngôn ngữ cấu trúc khối tựa Pascal:

```
var x,y:integer; // line 1
```

```
  procedure a(x:real) //line 2
```

```
    var z: integer; // line 3
```

```
    begin .... end
```

```
  procedure b(y:integer) // line 4
```

```
    var z: real; // line 5
```

```
    begin ... end
```

```
begin ... end
```

Hãy viết các tên có hiệu lực trong procedure b? Để đảm bảo so trùng, viết các tên tăng dần theo thứ tự alphabet và cách nhau bằng dấu phẩy, không có khoảng trắng. Chỉ kể các tên có trong đoạn chương trình trên, nếu có nhiều tên trùng nhau (như x,y,z) phải viết kèm dấu // và số line của khai báo, ví dụ x//1 hoặc y//4.

Trả lời:

