

## thuật lập trình

### Question 1

Not yet  
answered

Marked out of  
0.40

Kết quả của chương trình sau là gì :

```
int main()
{ int a=40, b=4;
  while (a!=b)
  if (a>b) a=a-b;
  else b=b-a;
  printf("\n%d",a);
  return 0;}
```

- ☐ a. 2
- ☐ b. Đáp án khác
- ☒ c. 4
- ☐ d. 16

### Question 2

Not yet  
answered

Đây là đoạn mã giả sai để kiểm tra biểu thức dấu ngoặc tròn có cân bằng hay không:  
Khai báo stack chứa các ký tự

☐ c. 4

☐ d. 16

Question 2

Not yet  
answered

Marked out of  
0.60

Đây là đoạn mã giả sai để kiểm tra biểu thức dấu ngoặc tròn có cân bằng hay không:

Khai báo stack chứa các ký tự

while ( vẫn còn ký tự )

Đọc một ký tự

if ( ký tự là '(' )

push ký tự vào stack

else if ( ký tự là ')' và stack không rỗng )

pop ký tự khỏi stack

else

print "không cân bằng" và exit

}

print "cân bằng"

Hỏi dãy cặp ngoặc không cân bằng nào sau đây bị đoạn mã giả trên đưa ra kết quả là "cân bằng"? Không tròn tất cả các đáp án nếu có nhiều hơn một đáp án đúng.

☐ a. (0))

☐ b. ((0)

☐ c. 0))(0

☐ d. (0))0

Question 3

Not yet  
answered

Marked out of  
0.60

Chọn cách truy cập ĐÚNG tới phần tử ở hàng  $i$  cột  $j$  của mảng 2 chiều  $M$

- ☐ a.  $j[i][M]$
- ☐ b.  $j[M][i]$
- ☒ c.  $i[M][j]$
- ☐ d.  $i[j][M]$

Question 4

Not yet  
answered

Marked out of  
0.40

Chọn đáp án SAI : trong C++, vế trái của phép gán có thể là :

- ☐ a. Một Hàm
- ☐ b. Một biểu thức
- ☐ c. Một biến
- ☒ d. Một mảng

Previous page



## Question 5

Not yet  
answered

Marked out of  
0.60

Các mô tả nào sau đây đúng với lambda function)

- ☐ a. Là một kỹ thuật trong C++ cho phép viết các hàm sử dụng nhiều lần mà không cần định nghĩa tên hàm
- ☐ b. Là một kỹ thuật trong C++ cho phép viết các hàm không có tham số
- ☐ c. Là một kỹ thuật trong C++ cho phép đa năng hóa hàm (overloading function)
- ☒ d. Là một kỹ thuật trong C++ cho phép viết các hàm sử dụng một lần mà không cần định nghĩa tên hàm

## Question 6

Not yet  
answered

Marked out of  
0.40

Trong các cách đặt tên biến sau, cách nào đặt tên biến hợp lý nhất

- ☐ a. int num1;
- ☐ b. int firstSoNguyen;
- ☐ c. int soThuNhat;
- ☒ d. int firstNumber;

Previous page

## uật lập trình

### Question 7

Not yet  
answered

Marked out of  
0.40

Độ phức tạp của phép truy xuất chèn/xóa phần tử ngẫu nhiên trong vector?

- ☐ a. Không có đáp án nào đúng
- ☐ b.  $O(\log(N))$
- ☒ c.  $O(N)$
- ☐ d.  $O(1)$

### Question 8

Not yet  
answered

Marked out of  
0.40

Mảng Là một dãy hữu hạn các phần tử liên tiếp có cùng kiểu và tên, có thể là 1 hay nhiều chiều. Điều này có đúng cho mảng được cấp phát động? (Chọn đáp án chính xác)

- ☐ a. Sai, vì mảng động có thể có các phần tử khác kiểu
- ☐ b. Đúng, vì mảng động cũng là mảng
- ☐ c. Sai, vì mảng động có số phần tử không hữu hạn
- ☒ d. Sai, vì các phần tử của mảng động có thể không phải là 1 dãy liên tiếp

Previous page



Question 9

Not yet  
answered

Marked out of  
0.40

Hỏi đoạn chương trình sau in ra kết quả gì?

```
int x, y, *p, *q;
```

```
x = 5; y = 10;
```

```
p = q = &x;
```

```
*p = *q = y;
```

```
printf("x=%d y=%d \n", x, y);
```

- ☐ a. x = 5, y = 5
- ☒ b. x = 10, y = 10
- ☐ c. x = 10, y = 5
- ☐ d. x = 5, y = 10

Question 10

Các cách viết điều kiện lặp sau đây, cách nào được coi là thuận tiện cho việc lập trình?



# ật lập trình

## Question 11

Not yet  
answered

Marked out of  
0.40

Trong các phép toán sau đây, phép toán nào có tốc độ chậm thứ hai so với các phép toán khác?

- ☐ a. Nhân
- ☐ b. Chia
- ☐ c. Phép tính lượng giác
- ☐ d. Khai căn

## Question 12

Not yet  
answered

Marked out of  
0.60

Cho biết kết quả hiện thị ra màn hình sau khi thực hiện chương trình sau:

```
#include <stdio.h>
```

```
void ktra(int *a, int *b, int c){
```

Question 12

Not yet  
answered

Marked out of  
0.60

Cho biết kết quả hiển thị ra màn hình sau khi thực hiện chương trình sau:

```
#include<stdio.h>
```

```
void ktra(int *a, int *b,int c){
```

```
  ((*a+1 == 1) ? b : a) = *a ? *b : c;
```

```
}
```

```
int main() {
```

```
  int a=1, b=2, c=0;
```

```
  ktra(&b,&c,a);
```

```
  printf("%d, %d, %d\n", a, b, c);
```

```
}
```

☒ a. 2, 2, 0

☐ b. 1, 2, 0

☐ c. 0, 0, 0

☐ d. 1, 0, 0



Question 13

Not yet  
answered

Marked out of  
0.40

Để gọi được hàm assert thì chúng ta cần sử dụng thư viện nào trong C chuẩn?

- ☐ a. utest.h
- ☐ b. test.h
- ☐ c. uassert.h
- ☒ d. assert.h

Question 14

Not yet  
answered

Marked out of  
0.40

Chọn đáp án ĐÚNG NHẤT trong các phát biểu sau :

- ☐ a. Trong C/C++, vế trái của 1 phép toán có thể là một biến hoặc 1 biểu thức đặc biệt hay hàm đặc biệt nào đó
- ☐ b. Trong C/C++, vế trái của 1 phép toán có thể là một biến hoặc 1 biểu thức
- ☐ c. Trong C/C++, vế trái của 1 phép toán phải là Một biến
- ☐ d. Trong C/C++, vế trái của 1 phép toán có thể là một biến, 1 biểu thức hoặc một hàm bất kỳ

Previous page

# thuật lập trình

Question **15**

Not yet  
answered

Marked out of  
0.60

Trong cú pháp của lambda, lựa chọn nào mô tả bất một biến 'X' theo tham chiếu và biến khác 'Y' theo giá trị?

- ☐ a. [`&x`, Y]
- ☐ b. [X, `&y`]
- ☐ c. [X, Y]
- ☐ d. [`&x`, `&y`]

[Previous page](#)



Question **16**

Not yet  
answered

Marked out of  
1.00

Tối ưu hóa hàm tìm kiếm sau

```
int search(int M[], int k, int n) {  
    int pos = -1;  
    for (int i = 0; i < n; i++) {  
        if ( !(i%2) && M[i] == 4*k*k && !(n%2)) {  
            pos = i;    break;  
        }  
        else if (i%2 && M[i] == k*k/16 && n%2){  
            pos = i;    break;  
        }  
    }  
    return pos;  
}
```



A ▾

B

*I*



Question 17

Not yet  
answered

Marked out of  
2.00

Cho dãy số sau : 2,4,6,8,12,20,34,56,90,144,.....

(Gợi ý :  $12 = 2 - 6 + 2 \times 8$ ,

$$20 = 4 - 8 + 2 \times 12, \dots)$$

Với  $n > 0$ , hãy tính tổng  $n$  số của dãy số trên

- a. Dùng đệ quy, tính số hạng thứ  $n$  của dãy, sau đó tính tổng
- b. Không dùng đệ quy



A ▼

B

I

