

## Ngôn ngữ lập trình Ôn tập

---

Câu 1: Hãy xem xét đoạn mã sau:

```
class A{
    int a,b;
    public:
    float F1,F2;
};
class B:public A{
...
}
```

Hỏi: B sử dụng được các biến thành viên nào của A

- A. F1, F2
- B. a, b
- C. a,b,F1,F2
- D. Không sử dụng được biến thành viên nào

Câu 2: Kết quả biên dịch - thực thi chương trình sau:

```
#include<iostream>
using namespace std;
class ABC {
    int n;
    public:
        ABC(int x){ n=x; }
        void Hienthi(){ cout<<n; }
};
int main() {
    ABC t;
    t.Hienthi();
    return 0;
}
```

- A. Lỗi biên dịch.
- B. Lỗi thực thi
- C. Chương trình thực thi mà không xuất gì ra màn hình.
- D. Chương trình thực thi xuất ra màn hình một số âm.

Câu 3: Khi khai báo lớp trong C++, hành vi của đối tượng được khai báo như là :

- A. Tên lớp
- B. Biến hay thuộc tính
- C. Hàm hay phương thức
- D. Không khai báo trong class

Câu 4: Một biến được gọi là biến toàn cục nếu:

- A. Nó được khai báo bên ngoài tất cả các hàm, ngoại trừ hàm main().
- B. Nó được khai báo bên ngoài tất cả các hàm kể cả hàm main().
- C. Nó được khai báo bên ngoài hàm main().

D. Nó được khai báo bên trong hàm main().

Câu 5: Sử dụng cách truyền nào trong hàm sẽ không làm thay đổi giá trị của biến trong chương trình chính:

- A. Truyền bằng tham trị
- B. Truyền bằng giá trị địa chỉ của tham số
- C. Cả A. và B. đều đúng
- D. Cả A. và B. đều sai

Câu 6: Khi thực thi đoạn chương trình sau kết quả sẽ là :

```
#include<iostream>
using namespace std;
class Coso{
    public: Coso(){ cout<<"Lop co so"<<endl; }
};
class Danxuat:Coso{
    public: Danxuat(){ cout<<"Lop dan xuat"<<endl; }
};
int main(){
    Danxuat d;
    return 0;
}
```

- A. Lop co so
- B. Lop co so   Lop dan xuat
- C. Lop dan xuat   Lop co so
- D. Lop dan xuat

Câu 7: Hàm destructor phải trả về giá trị gì ?

- A. Một đối tượng của class
- B. Một giá trị cho biết class có được hủy đúng hay không.
- C. Một con trỏ (pointer) trỏ đến class.
- D. Không trả về giá trị nào cả.

Câu 8: Kết quả biên dịch - thực thi chương trình sau:

```
#include<iostream>
using namespace std;
class ABC {
    int x;
    public :
    ABC(int x){ ABC::x = x ; }
    void Hienthi(){cout<<x; }
};
int main() {
    ABC test(15);
    test.ABC::Hienthi();
    return 0;
}
```

}

- A. Lỗi biên dịch.
- B. Lỗi thực thi
- C. Chương trình thực thi xuất ra màn hình : 15
- D. Chương trình thực thi mà không xuất gì ra màn hình.

Câu 9: Khi thực thi đoạn chương trình sau kết quả sẽ là :

```
#include<iostream>
using namespace std;
class ABC{
    public:
        ABC(){cout<<" X ";}
        ABC(const ABC& t){ cout<<" Y "; }
        void operator=(const ABC&t){      cout<<" Z "; }
};
int main(){
    ABC t1, t2;
    t2 = t1;
    return 0;
}
```

- A. Kết quả là : X X Y
- B. Kết quả là : X X Z
- C. Kết quả là : X Y Z
- D. Là một kết quả khác

Câu 10: Luật nào sẽ bị mất tác dụng với hàm bạn?

- a) Các thành viên private và protected của một lớp không thể được truy cập từ bên ngoài
- b) Thành viên private và protected có thể được truy cập từ bất kỳ nơi nào
- c) cả a và b
- d) Không có câu trả lời nào ở trên là đúng

Câu 11: Kết quả biên dịch – thực thi đoạn chương trình sau:

```
#include <iostream>
using namespace std;
class A {
};
int main() {
    A t;
    return 0;
}
```

- A. Lỗi biên dịch.
- B. Lỗi thực thi.
- C. Chương trình thực thi mà không xuất ra gì hết.
- D. Chương trình chạy vô tận

Câu 12: Những phát biểu nào sau đây là đúng khi nói về lớp:

- A. Một đối tượng là một thể hiện (instance) cụ thể của một lớp.
- B. Một lớp là một thiết kế hay mẫu cho các đối tượng cùng kiểu
- C. Lớp định nghĩa các thuộc tính và các phương thức chung cho tất cả các đối tượng của cùng một loại nào đó.
- D. Tất cả đều đúng

Câu 13: Dùng đoạn mã nào sau đây để khai báo mảng động:

- A. 

```
float *M;  
int n;  
cout<<"\n Nhập so phan tu mang:";cin>>n;  
M = new float[n];
```
- B. 

```
int n;  
cout<<"\n Nhập so phan tu mang:";cin>>n;  
float M[n];
```
- C. 

```
int n;  
float M[n];
```
- D. 

```
float M[int n];
```

Câu 14: Khai báo một lớp như sau:

```
class LopA{  
    public:  
        int a,b;  
        void nhap(){  
            cout<<"\n a="; cin>>a;  
            cout<<"\n b="; cin>>b;  
        }  
};
```

Sau khi tạo con trỏ đối tượng lớp \*pobj của LopA thì dùng cú pháp nào sau đây để truy xuất thủ tục nhap()

- A. `pobj->nhap();`
- B. `*pobj.nhap();`
- C. `pobj.nhap();`
- D. `*pobj->nhap();`

Câu 15: Khai báo class nào sau đây là hợp lệ

- A. `public class A { }`
- B. `class B { }`
- C. `class A { int x; };`
- D. `object A { int x; };`