|  |  |
| --- | --- |
| 1 | JAVA là gì ? |
| 2 | JDK, JRE, JVM |
| 3 | Thông dịch, biên dịch khác nhau như thế nào ? |
| 4 | JAVA là ngôn ngữ thông dịch hay biên dịch ? |
| 5 | Java Platform là gì? |
| 6 | Các kiểu dữ liệu trong java, và giá trị mặc định khi khai báo. |
| 7 | Sự khác nhau giữa bộ nhớ heap và stack trong java? |
| 8 | Trình bày các cách khởi tạo một mảng trong JAVA ? |
| 9 | Phần tử của mảng có thể dùng kiểu dữ liệu nào, và có giá trị mặc định là gì ? |
| 10 | OOP là gì ? |
| 11 | Phân biệt class và object |
| 12 | Constructor là gì |
| 13 | Cách khai báo constructor và đặc điểm constructor trong JAVA |
| 14 | Phân biệt constructor và method |
| 15 | Tính bao đóng là gì ? Làm sao để thu được tính bao đóng trong java ? |
| 16 | Tham trị, tham chiếu |
| 17 | Từ khóa static dùng để làm gì ? |
| 18 | Ràng buộc khi sử dụng static |
| 19 | Các loại biến trong JAVA |
| 20 | Trình bày các loại access modifier, và phạm vi truy cập. |
| 21 | Kế thừa trong JAVA là gì ? |
| 22 | Lớp con kế thừa được những tài sản nào(thuộc tính, phương thức) của lớp cha ? |
| 23 | Lớp Object là gì |
| 24 | Khái niệm đa hình |
| 25 | Phân biệt Overloading và Overriding |
| 26 | ép kiểu là gì ? các loại ép kiểu |
| 27 | Tính trừu tượng là gì ? |
| 28 | Phân biệt **abstract class** và **interface** |
| 29 | So sánh Array và ArrayList |
| 30 | So sánh ArrayList và LinkedList |
| 31 | So sánh List, Set và Queue ? |
| 32 | Set là gì, các lớp triển khai của Set |
| 33 | Generic là gì |
| 34 | Ưu điểm và hạn chế khi dùng generic ? |
| 35 | Stack là gì, các phương thức của stack ? |
| 36 | Queue là gì, các class triển khai của queue ? |
| 37 | Phương thức cơ bản của queue ? |
| 38 | So sánh Comparable và Comparator, khi nào dùng cái nào ? |
| 39 | Map là gì, các class triển khai |
| 40 | Phương thức equals() và hashcode() trong Java là gì? |
| 41 | Cây nhị phân là gì |
| 42 | Trình bày các cách duyệt cây nhị phân. |
| 43 | Ngoại lệ (Exception là gì) ? |
| 44 | Phân loại Exception |
| 45 | Phân biệt Error và Exception |
| 46 | Có bao nhiêu cách để xử lý ngoại lệ (handle) |
| 47 | Một số lưu ý khi dùng try-catch |
| 48 | Serialization là gì ? lưu ý khí sử dụng Serialization |