



## Ng/lý ngôn ngữ lập trình (CO3005)\_Nguyễn Hứa Phùng (DH\_HK171)

Trang của tôi

Học kỳ I năm học 2017-2018

Đại Học Chính Qui

Khoa Khoa học và Kỹ thuật Máy tính

Ng/lý ngôn ngữ lập trình (CO3005)\_Nguyễn Hứa Phùng (DH\_HK171)

Điều khiển trình tự

Bài kiểm tra Điều khiển trình tự cấp đơn vị (2)

**Đã bắt đầu vào lúc** Thursday, 16 November 2017, 2:20 PM**Tình trạng** Đã hoàn thành**Hoàn thành vào lúc** Thursday, 16 November 2017, 2:32 PM**Thời gian thực hiện** 12 phút 2 giây**Điểm** 8,00 của 10,00 (80%)**Câu hỏi 1**

Hoàn thành

Điểm 2,00 của 2,00

Cho chương trình con sau viết bằng Scala:

```
object Timer {  
  def apply(interval: Int,  
             repeats: Boolean = true)  
    (op: => Unit) {  
    val timeOut = new javax.swing.AbstractAction() {  
      def actionPerformed  
        (e: java.awt.event.ActionEvent) = op  
    }  
    val t = new javax.swing.Timer(interval, timeOut)  
    t.setRepeats(repeats)  
    t.start()  
  }  
}
```

Trong đoạn chương trình trên có khai báo tường minh của

2 ✓

phương thức có tên là `apply,actionPerformed` ✓(nếu có nhiều tên thì các tên viết theo thứ tự xuất hiện trong chương trình, cách nhau bằng dấu ',' và không có khoảng trắng) với các tên thông số là `interval,repeats,op,this,e` (các thông số xuất hiện theo thứ tự xuất hiện trong chương trình, cách nhau bằng dấu ',', các nhóm thông số của các chương trình con khác nhau cách nhau bằng dấu ';' và không có khoảng trắng). ✓**Câu hỏi 2**

Hoàn thành

Điểm 1,00 của 1,00

Trong các cơ chế gọi chương trình con, cơ chế nào cho phép có thể chuyển điều khiển từ chương trình gọi sang một điểm không phải là điểm bắt đầu của chương trình được gọi?

Chọn một:

- ☐ a. Định thời (Scheduled)
- ☒ b. Song hành (Coroutine)
- ☐ c. Công tác (Task)
- ☐ d. Biến cố (Exception)

Câu trả lời của bạn là chính xác.

Câu hỏi **3**

Hoàn thành

Điểm 1,00 của 1,00

Trong các cơ chế gọi chương trình con, cơ chế nào cho phép có thể chuyển điều khiển từ chương trình gọi sang chương trình được gọi mà không có lệnh gọi tương minh?

Chọn một:

- ☒ a. Biến cố (Exception)
- ☐ b. Song hành (Coroutine)
- ☐ c. Định thời (Scheduled)
- ☐ d. Công tác (Task)

Câu trả lời của bạn là chính xác.

Câu hỏi **4**

Hoàn thành

Điểm 1,00 của 1,00

Trong các cơ chế gọi chương trình con, cơ chế nào cho phép chương trình gọi thực hiện tiếp lệnh kế tiếp sau lệnh gọi mà không chờ chương trình được gọi kết thúc?

Chọn một:

- ☐ a. Định thời (Scheduled)
- ☐ b. Song hành (Coroutine)
- ☒ c. Công tác (Task)
- ☐ d. Biến cố (Exception)

Câu trả lời của bạn là chính xác.

Câu hỏi **5**

Hoàn thành

Điểm 0,25 của 1,00

Hiện tượng mà điều khiển có thể sẽ không quay trở về lệnh ngay sau lệnh gọi sau khi chương trình được gọi kết thúc xảy ra ở những cơ chế gọi chương trình con nào?

Chọn một hoặc nhiều hơn:

- ☐ a. đệ qui (Recursive Call)
- ☒ b. Công tác (Task)
- ☒ c. Biến cố (Exception)
- ☐ d. Định thời (Scheduled)
- ☒ e. Song hành (Coroutine)
- ☐ f. Gọi - Trở về đơn giản (Simple Call - Return)

Câu trả lời của bạn là đúng một phần.

Bạn đã lựa chọn chính xác 1.

Câu hỏi **6**

Hoàn thành

Điểm 1,00 của 1,00

Cơ chế gọi chương trình con nào mà khi hiện thực sẽ tạo ra nhiều bản hoạt động của cùng một chương trình con khi thực thi?

Chọn một:

- ☐ a. Biến cố (Exception)
- ☐ b. Song hành (Coroutine)
- ☒ c. Đệ qui (Recursive Call)
- ☐ d. Định thời (Scheduled)
- ☐ e. Công tác (Task)

Câu trả lời của bạn là chính xác.

Câu hỏi **7**

Hoàn thành

Điểm 1,00 của 1,00

Khi lập trình cho các giao diện Windows, người lập trình sẽ định nghĩa các phương thức sẽ được thực thi khi một nút nhấn được chọn, một văn bản được nhập,... Cơ chế gọi chương trình con nào chủ yếu được sử dụng trong trường hợp này?

Chọn một:

- ☐ a. Đệ qui (Recursive Call)
- ☐ b. Định thời (Scheduled)
- ☐ c. Song hành (Coroutine)
- ☒ d. Biến cố (Exception)

Câu trả lời của bạn là chính xác.

Câu hỏi 8

Hoàn thành

Điểm 1,00 của 1,00

Khi lập trình cho một hệ thống đòi hỏi các đáp ứng phải xảy ra đúng theo các mốc thời gian bất kể máy chạy nhanh hoặc chậm, cơ chế gọi chương trình con nào cần được sử dụng?

Chọn một:

- ☐ a. Song hành (Coroutine)
- ☒ b. Định thời (Scheduled)
- ☐ c. đệ qui (Recursive Call)
- ☐ d. Biến cố (Exception)

Câu trả lời của bạn là chính xác.

Câu hỏi 9

Hoàn thành

Điểm -0,25 của 1,00

Hiện tượng tương tranh (race condition) hoặc khoá chết (deadlock) có thể xảy ra khi dùng cơ chế gọi chương trình con nào?

Chọn một:

- ☐ a. Định thời (Scheduled)
- ☐ b. đệ qui (Recursive Call)
- ☒ c. Công tác (Task)
- ☐ d. Biến cố (Exception)
- ☐ e. Song hành (Coroutine)

Câu trả lời của bạn không chính xác.

ĐIỀU HƯỚNG BÀI KIỂM TRA

1 2 3 4 5 6 7 8 9

Hiển thị một trang cùng một thời điểm

Hoàn thành xem lại

Copyright 2007-2014 BKĐT-Đại Học Bách Khoa Tp.HCM. All Rights Reserved.

Địa chỉ: Nhà A1- 268 Lý Thường Kiệt, Phường 14, Quận 10, Tp.HCM. Email: elearning@hcmut.edu.vn

Phát triển dựa trên hệ thống Moodle