**Câu hỏi trắc nghiệm ôn tập thi cuối kỳ Công nghệ Java**

Câu 1: Kiểu aray thuộc loại:

1. Kiểu giá trị (value type).
2. Kiểu tham khảo (reference type).
3. Kiểu giá trị hoặc kiểu tham khảo tùy trường hợp sử dụng.
4. Cả 3 câu trên sai.

Câu 2: lệnh nào viết sai cú pháp:

1. If(a)b=5;elsec=6;
2. If((a)){;};
3. Cả 2 câu a. và b. đều đúng cú pháp.
4. Cả 2 câu a. và b. điều sai cú pháp.

Câu 3: xét thân lệnh foreach:

1. Chạy ít nhất 0 lần.
2. Chạy ít nhất 1 lần.
3. Bị lỗi khi tập hợp liên quan là tập hợp trống.
4. Cả 3 câu trên đều sai.

Câu 4: để tạo và dùng một array 1 chiều các đối tượng, ta phải:

1. Gọi 1 lệnh new
2. Gọi nhiều lệnh new
3. Gọi n lệnh new (n là số chiều).
4. Tùy trường hợp mà a. hoặc b. hoặc c. đúng.

Câu 5: để giải quyết tính đóng gói cho đối tượng, ta:

1. Dùng các từ khóa tầm vực như private, protected, public kết hợp với từng phần tử trong class.
2. Biến thuộc kiểu interface.
3. Tăng tính kết dính với các thành phần của class tương ứng.
4. Kết hợp cả 3 cách trên.

Câu 6: class nào được dùng để tạo ra đối tượng.

1. Class cụ thể.
2. Abstract class.
3. Class tổng quát hóa.
4. Cả 3 class trên.

Câu 7: xem đoạn lệnh sau, chương trình dịch sẽ báo lỗi lệnh nào:

1: double x;

2: double x1 = 3,1416;

3: double x2 = x\*x1;

1. 1:
2. 2:
3. 3:
4. Cả 3 câu trên đều sai

Câu 8: để dừng và thoát bất thường khỏi hàm chức năng, ta nên dùng:

1. Lệnh return
2. Lệnh throw
3. Cả 2 câu a. và b. đều đúng.
4. Cả 2 câu a. và b. đều sai.

Câu 9: trong java , hoạt động nào luôn được xử lý theo cơ chế đa xạ:

1. Gởi thông điệp qua tham khảo thuộc dạng interface.
2. Gọi tác vụ public của 1 class.
3. Cả 2 câu a. và b. đều đúng.
4. Cả 2 câu a. và b. đều sai.

Câu 10: xét đoạn code java sau và chon đáp án đúng:

Class A {

Private int i;

Public void func1() {}

};

A a1 = new A() // lệnh 1

A a2 = new A(1); // lệnh 2

1. Cả 2 lệnh 1 và 2 đều bị lỗi.
2. Cả 2 lệnh 1. Và 2. Đều không bị lỗi.
3. Lệnh 1. Không bị lỗi nhưng lệnh 2. Bị lỗi.
4. Lệnh 1. Bị lỗi nhưng lênh 2. Không bị lỗi.

Xét đoạn code java sau và trả lời 2 câu hỏi kế tiếp

Class ClassA {

Public ClassA(int i) {}

Public ClassA(int I, double d) {}

}

Class ClassB extends ClassA {

Public ClasB() {super (); }

Public ClassB(int I, double d) {}

}

Class ClassC extends ClassB {

Pubilc ClassC() {}

Public ClassC(int I, double d) {}

}

Cau 11: khi thực hiện lệnh : ClassC p = new ClassC(2,1.2);

Thì trình tự các hàm contructor sẽ chạy là:

1. ClassC(2,1.2) ClassB(2,1.2) ClassA(2,1.2).
2. ClassA(2,1.2) ClassB(2,1.2) ClassC(2,1.2).
3. ClassA() ClassB() ClassC(2,1.2).
4. Cả 3 câu trên đều sai

Câu 12: khi thực hiện lệnh ClassC p = new ClassC();

Thì trình tự các hàm contructor sẽ chạy là:

1. ClassC() ClassB() ClassA();
2. ClassA() ClassB() Classc();
3. ClassA(2,1.2) ClassB() ClassC();
4. Cả 3 câu trên đều sai

Xét đoạn code java sau và trả lời 2 câu hỏi ké tiếp:

Abstract class A {

public abstract void func1(); // lệnh 1

public void fun2() {} //lênh 2

};

Câu 13: xét lệnh 1:

1. Cố lỗi vì định nghĩa tác vụ abstract trong class bình thường.
2. Có lỗi vì định nghĩa tác vụ abstract mà có phần hiện thực.
3. Lệnh này định nghĩa tác vụ abstract và không có lỗi.
4. Chỉ có a. và b. đúng.

Câu 15: để đoạn java có tính tổng quát cao, ta nên:

1. Dùng interface để định nghĩa kiểu biến
2. Không dùng lệnh new để tạo đối tượng cần dùng.
3. Cả 2 câu a. và b. đều sai.
4. Cả 2 câu a. và b. đều đúng.

Câu 16: nhận xét gì về biến vec nếu đoạn code sau là đúng:

Vec[0] = 1; vec[3] = vec[1];

1. Biến vec có thể là biến array.
2. Biến vec có thể là biến kiểu Lits<Integer>.
3. Cả 2 câu a. và b. đều sai.
4. Cả 2 câu a. và b. đều đúng.

Câu 17: trong định nghĩa class, ngôn ngữ java hỗ trợ:

1. Đơn thừa kế và đơn hiện thực.
2. Đơn thừa kế và đa hiện thực.
3. Đa thừa kế và đơn hiện thực.
4. Đa thừa kế và đa hiện thực.

Câu 18: để truy xuất 1 thành phần non-static của 1 class:

1. Ta phải tạo đối tượng cụ thể của class đó rồi truy xuất thành phần thông qua đối tượng.
2. Ta truy xuất thông qua tên class mà không cần tạo đối tượng cụ thể.
3. Dùng cách a. hay b. đều được.
4. Cả 3 câu trên đều sai.

Câu 19: ta có thể thay đổi giá trị của 1 thuộc tính của đối tượng giao diện bằng cách:

1. Trực quan tại thời điểm thiết kế đối tượng đó.
2. Lập trình trong hàm chức năng nào đó để khi chạy đến thời điểm cần thiết, máy sẽ thay đổi động.
3. Cả 2 câu trên đều đúng.
4. Cả 2 câu trên đều sai

Câu 20: chức năng của đối tượng giao diện là:

1. Giúp người dùng nhập lệnh/ dữ liệu vào máy.
2. Giúp chương trình hiển thị kết quả/ cảnh báo cho người dùng xem.
3. Đảm nhiệm 1 trong 2 chức năng hoặc cả 2 chức năng a. và b.
4. Cả 3 câu trên đều sai.

Câu 21: để giúp người dùng kích hoạt 1 chức năng nào đó, ta có thể dùng đối tượng:

1. Button.
2. TextField.
3. Label.
4. Cả 3 câu trên đều đúng.

Câu 22: một kết xuất phức tạp bất kỳ:

1. Chứa nhiều thành phần rất đa dạng và phức tạp.
2. Chỉ chứa 3 loại thành phần: chuỗi, bitmap, hình đồ họa.
3. Không thể được tạo ra bởi chương trình.
4. Cả 3 câu trên đều sai.

Câu 23: trong J2SE, để hiển thị 1 hình chữ nhật có đường biên và nền khác màu, ta có thể gọi:

1. 1 tác vụ drawRectangle.
2. Nhiều tác vụ.
3. 1 tác vụ.
4. Chỉ có b. và c. đúng.

Câu 24: ưu điểm của việc đọc/ghi dữ liệu từ file Text so với từ file Binary là:

1. Dễ dàng.
2. Máy chạy hiệu quả.
3. User dễ dàng xem và hiệu chỉnh nội dung.
4. Cả 3 câu trên đều sai.

Câu 25: tính chất nào giúp đoạn code có tính tổng quát hóa:

1. Tính thừa kế.
2. Tính tổng quát hóa.
3. Tính đa xạ.
4. Cả 3 câu trên đều đúng.

Câu 26: hiện nay chương trình viết bằng ngôn ngữ java có thể chạy trên:

1. Máy PC.
2. Máy server.
3. Điện thoại di động và thiết bị cầm tay.
4. Cả 3 câu trên đều đúng.

Câu 27: trên các máy laptop, smartphone, máy tính bảng đời mới thì:

1. Lập trình dùng thuật giải tuần tự chạy nhanh hơn giải thuật song song vì không tốn chi phí quản lý việc song song hóa.
2. Lập trình bằng giải thuật tuần tự chạy nhanh bằng giải thuật song song vì thực hiện cùng chức năng.
3. Lập trình dùng giải thuật tuần tự chạy chậm hơn giải thuật song song.
4. Cả 3 câu trên đều sai.

Câu 28: trong trường hợp các thành phần tính toán song song cần trao đổi rất nhiều dữ liệu, phương pháp nào hiệu quả nhất:

1. Multi-process.
2. Multi-thread.
3. Phân tán.
4. Cả 3 câu trên đều đúng.

Câu 29: để giải quyết tương tranh giữa các process hay thread, java cung cấp kỹ thuật:

1. Dùng semaphore.
2. Dùng monitor.
3. Cả 2 câu a. và b. đều sai.
4. Cả 2 câu a. và b. đều đúng.

Câu 30: hậu quả của việc không giải quyết tương tranh giữa các process hay thread là:

1. Làm hư hỏng tài nguyên bị tranh chấp.
2. Deadlock có thể xảy ra.
3. Cả 2 câu a. và b. đều sai.
4. Cả 2 câu a. và b. đều đúng.

Câu 31: tài nguyên dùng chung giữa các thread có thể là:

1. 1 ô nhớ.
2. 1 biến dữ liệu.
3. 1 file dữ liệu.
4. Cả 3 câu trên đều đúng.

Câu 32: để giúp người lập trình giải quyết deadlock, class Semaphore của JDK cung cấp tác vụ:

1. Acquire
2. tryAcquire.
3. Release.
4. TryRelease.

Câu 33: để phục vụ lập trình multi-thread, JDK cung cấp class:

1. Thread.
2. Mutex.
3. Semaphore.
4. Cả 3 câu trên đều đúng.

Câu 34: để miêu tả cú pháp xây dựng 1 phần tử xác định của java, ta nên:

1. Dùng ngôn ngữ tự nhiêu để dễ hiểu.
2. Dùng ngôn ngữ mô hình UML cho phổ dụng trên toàn thế giới.
3. Dùng các ký hiệu EBNF.
4. Tùy sở thích mà dùng a. hay b. hay c.

Câu 35: hàm nào trong package java.net.\* cho phép ta đổi địa chỉ của máy ở dạng chuỗi ( hoặc địa chỉ IP hoạc địa chỉ DNS) sang dạng số được dùng bên trong:

1. DNStoIP().
2. Inet\_addr().
3. Htons().
4. getByName().

Câu 36: để hiện thực module client của phần mềm mạng, điều quan trọng nhất là phải:

1. nắm vững kiến trúc mạng máy tính.
2. Chon được môi trường lập trình phù hợp và dễ dàng.
3. Định nghĩa được giao thức làm việc giữa các thành phần của chương trình.
4. Cả 3 câu trên đều sai.

Câu 37: giao thức UDP là:

1. Giao thức gởi/ nhận dữ liệu thô.
2. Giao thức gởi/ nhận dữ liệu tin cậy giữa 2 phần mềm.
3. Giao thức gởi/ nhận dữ liệu thô giữa 2 phần mềm.
4. Giao thức gởi / nhận dữ liệu tin cậy giữa 2 máy tính trong mạng internet.

Câu 38: để gởi dữ liệu đến module đối tác, ta dùng:

1. Tác vụ send() của đối tượng Socket quản lý cầu nối.
2. Đối tượng OutputStream của đối tượng Socket.
3. Tùy ý muốn mà dùng a. hay b.
4. Cả 3 câu trên đều sai.

Câu 39: để chờ nhận dữ liệu đến từ module đối tác, ta dùng:

1. Tác vụ receive() của đối tượng Socket quản lý cầu nối.
2. Đối tượng InputStream của đối tượng Socket.
3. Tùy ý muốn mà dùng a. hay b.
4. Cả 3 câu trên đều sai.

Câu 40: để hiện thực module server của phần mềm mạng, điều quan trọng nhất là phải:

1. Nắm vững kiến trúc mạng máy tính.
2. Chọn được môi trường lập trình phù hợp và dễ dàng.
3. Định nghĩa được giao thức làm việc giữa các thành phần của chương trình.
4. Cả 3 câu trên đều sai.

Câu 41: đối tượng Socket nào được server dùng để lắng nghe yêu cầu kết nối của client:

1. Socket được tạo ra bởi lệnh new ServerSocket.
2. Socket được trả về bởi tác vụ accept().
3. Tùy ý muốn mà dùng a. hay b.
4. Cả 3 câu trên đều sai.

Câu 42: để khai báo số lượng client max. Có thể yêu cầu kết nối đến server đồng thời, ta phải:

1. Khai báo số lượng tường minh trong lệnh new ServerSocket.
2. Để máy tự quyết định dựa vào khả năng hiện tại của máy.
3. Tùy thông số cấu hình mà a. hay b. đúng.
4. Cả 3 câu trên đều sai.

Câu 43: để server gởi dữ liệu đến module client, ta dùng:

1. Tác vụ send() của đối tượng Socket quản lý cầu nối.
2. Đối tượng OutputStream của đối tượng Socket.
3. Tùy ý muốn mà dùng a. hay b.
4. Cả 3 câu trên đều sai.

Câu 45: hiện nay, công nghệ lập trình web ở client nào có khả năng chạy trên nhiều Web Browser nhất:

1. Applet
2. Javascript
3. Cả a. và b.
4. Cả 3 câu trên đều sai

Câu 46: Trong các công nghệ chạy trên máy Client, công nghệ nào cho phép thay đổi nội dung và hình thức trang Web hiện hành:

1. Applet
2. Javascript
3. Cả a. và b.
4. Cả 3 câu trên đều sai

Câu 47: Một Applet Java:

1. Phải thừa kế class Applet
2. Có thể được sử dụng trong nhiều loại container như trang Web, form giao diện của phần mềm…
3. Cả 2 câu a. và b. đều đúng
4. Cả 2 câu a. và b. đều sai

Câu 48: Sở dĩ có nhiều công nghệ lập trình ở web chạy ở server hơn công nghệ chạ ở client là:

1. Dễ cấu hình server theo yêu cầu của ứng dụng web
2. Dễ bảo mật code và data của ứng dụng web
3. Cả 2 câu a. và b. đều đúng
4. Cả 2 câu a. và b. đều sai

Câu 49: việc xây dựng Applet cũng giống như việc:

1. Xây dựng 1 Frame
2. Xây dựng 1 Panel
3. Cả 2 câu a. và b. đều đúng
4. Cả 2 câu a. và b. đều sai

Câu 50: JSP là:

1. Ngôn ngữ lập trình
2. Công nghệ lập trình Web chạy ở máy server dùng ngôn ngữ Java
3. Cả 2 câu a. và b. đều đúng
4. Cả 2 câu a. và b. đều sai

Câu 51: hiện nay cơ chế chạy trang JSP là:

1. Xây dựng Web server mới hỗ trợ đầy đủ JSP
2. Tăng cường các module dạng add-in vào Web server có sẵn
3. Chọn 1 trong 2 giải pháp a. hay b.
4. Cả 3 câu trên đều sai

Câu 52: Để xử lý các giải thuật phức tạp trên các loại dữ liệu phức tạp, trang JSP thường:

1. Viết code JSP trực tiếp vào trang JSP để bảo mật và nâng cao độ hiệu quả
2. Dùng các thành phần JavaBean
3. Chọn 1 trong 2 giải pháp a. hay b.
4. Cả 3 câu trên đều sai

Câu 53: Trong trang JSP, để xuất kết quả ta dùng:

1. Đối tượng response
2. Đoạn script dạng <%=expression%>
3. Cả 2 câu a. và b. đều đúng
4. Cả 2 câu a. và b. đều sai

Câu 54: Trong Servlet java xử lý form thì:

1. Giá trị thuộc tính “name” của phần tử giao diện Form sẽ tự động thành biến Java để các lệnh Java truy xuất dễ dàng
2. Giá trị thuộc tính “id” của phần tử giao diện Form sẽ tự động thành biến Java để các lệnh Java truy xuất dễ dàng
3. Dùng lệnh request.getParameter(“name”); để truy xuất nội dung của phần tử giao diện
4. Cả 3 câu trên đều đúng

Câu 55: Tác vụ drawRect của đối tượng Canvas thực hiện:

1. Vẽ đường viền hình chữ nhật
2. Tô nền của hình chữ nhật
3. Cả 2 câu a. và b. đều đúng
4. Cả 2 câu a. và b. đều sai

Câu 56: khi chạy trên 1 thiết bị cụ thể, chương trình Android:

1. Không thể biết kích thước cụ thể của màn hình thiết bị
2. Có thể biết kích thước cụ thể của màn hình thiết bị
3. Tùy khả năng của thiết bị mà câu a. hay b. đúng
4. Cả 3 câu trên đều sai

Câu 57: phần tử gốc của file strings.xml là:

1. <string>
2. <strings>
3. <resources>
4. Cả 3 câu trên đều sai

Câu 58: phần tử gốc của file AndroidManifest.xml của ứng dụng Android là:

1. <application>
2. <activity>
3. <manifest>
4. <xml>

Câu 59: Trong việc đặt tên file XML đặc tả 1 form giao diện của ứng dụng Android:

1. Ta có thể dùng cú pháp đặt tên của ngôn ngữ XML
2. Ta có thể dùng cú pháp đặt tên của file HĐH tương ứng
3. Ta không được dùng kí tự chữ hoa
4. Ta không được dùng kí tự chữ thường

Câu 60: phần tử gốc của file xml đặc tả form giao diện ứng dụng Android có thể là:

1. Tên của 1 đối tượng Layout
2. Tên của 1 đối tượng View
3. Cả 2 câu a. và b. đều đúng
4. Cả 2 câu a. và b. đều sai