

これがベトナム大学院の実態だ！

Trường Đại Học Bách Khoa Thành Phố Hồ Chí Minhの大学院修士課程Iに社会人入学

2018-04-17

Nguyên lý ngôn ngữ lập trình 小テスト2018/04/14

Học kỳ 2/2017-2018

Nguyên lý ngôn ngữ lập trình

Đã bắt đầu vào lúc	Saturday, 14 April 2018, 2:32 PM
Tình trạng	Đã hoàn thành
Hoàn thành vào lúc	Saturday, 14 April 2018, 2:45 PM
Thời gian thực hiện	13 phút 36 giây
Điểm	3,38 của 10,00 (34%)

Câu hỏi 1

Không chính xác

Điểm -0,33 của 1,00

Cờ câu hỏi

Cho biết trong đoạn mã C++ sau, đối tượng nào có nhiều tên và những tên này là gì?

```
int *p = new int;
int *&q = p;
```

Chọn một:

- ☒ a. Đối tượng có nhiều tên là đối tượng được tạo ra bởi lệnh "new int" và các tên của đối tượng này là p và q
- ☐ b. Đối tượng có nhiều tên là p và các tên của nó là p và q
- ☐ c. Đối tượng có nhiều tên là p và các tên của nó là p và *q
- ☐ d. Không có câu nào đúng

Câu trả lời của bạn không chính xác.

Câu trả lời đúng là: Đối tượng có nhiều tên là p và các tên của nó là p và q

Câu hỏi 2

Không chính xác

Điểm 0,00 của 1,00

Cờ câu hỏi

Cho đoạn mã C++ sau, hãy cho biết các đối tượng được cấp phát trong các vùng nhớ nào?

```
int * m;
int * foo(int x) {
    static int y;
```

```
int * z = new int;
switch x {
    case 1: return &y;
    case 2: return &x;
    case 3: return z;
    case 4: return m;
}
}
```

new int	được cấp phát trong vùng nhớ stack ▼
z	được cấp phát trong vùng nhớ heap ▼

Câu trả lời của bạn không chính xác.

Câu trả lời đúng là: new int – được cấp phát trong vùng nhớ heap, z – được cấp phát trong vùng nhớ stack

Câu hỏi 3

Chính xác

Điểm 1,00 của 1,00

Cờ câu hỏi

Cho đoạn mã C++ sau, hãy cho biết khi gọi hàm foo với thông số là 3 thì sẽ có lỗi gì (trong các lỗi tham chiếu treo, garbage hoặc alias) xảy ra?

```
int * m;
int * foo(int x) {
    static int y;
    int * z = new int;
    switch x {
        case 1: return &y;
        case 2: return &x;
        case 3: return z;
        case 4: return m;
    }
}
```

Chọn một:

- ☐ a. Gây ra lỗi tham chiếu treo (dangling reference)
- ☐ b. Gây ra lỗi tạo ra rác
- ☐ c. Gây ra alias

☒ d. Không gây ra lỗi gì cả

Câu trả lời của bạn là chính xác.

Câu trả lời đúng là: Không gây ra lỗi gì cả

Câu hỏi 4

Chính xác

Điểm 1,00 của 1,00

Cờ câu hỏi

Cho phát biểu C++ sau:

```
x = x + y * 10;
```

Trong biểu thức bên vế phải, phép nhân * được tính toán trước phép +; ràng buộc này xảy ra vào thời gian nào?

Chọn một:

- ☒ a. Định nghĩa ngôn ngữ (Language design time)
- ☐ b. Hiện thực ngôn ngữ (Language implementation time)
- ☐ c. Thời gian dịch (Compiling time)
- ☐ d. Thời gian thực thi (Runtime)

Câu trả lời của bạn là chính xác.

Câu trả lời đúng là: Định nghĩa ngôn ngữ (Language design time)

Câu hỏi 5

Không chính xác

Điểm 0,00 của 1,00

Cờ câu hỏi

Cho đoạn mã C++ sau, hãy chọn các phát biểu ĐÚNG về thời gian sống (object lifetime) của các đối tượng

```
int * m;  
int * foo(int x) {  
    static int y;  
    int * z = new int;  
    switch x {  
        case 1: return &y;  
        case 2: return &x;  
        case 3: return z;  
        case 4: return m;  
    }  
}
```

Chọn một hoặc nhiều hơn:

- ☐ a. Thời gian sống của đối tượng m bằng thời gian sống của đối tượng y
- ☒ b. Thời gian sống của đối tượng y bằng thời gian sống của đối tượng z

- ☐ c. Thời gian sống của đối tượng z bằng thời gian sống của đối tượng new int
- ☐ d. Thời gian sống của đối tượng z bằng thời gian sống của đối tượng x

Câu trả lời của bạn không chính xác.

Câu trả lời đúng là: Thời gian sống của đối tượng m bằng thời gian sống của đối tượng y, Thời gian sống của đối tượng z bằng thời gian sống của đối tượng x

Câu hỏi 6

Đúng một phần

Điểm 0,40 của 1,00

Cờ câu hỏi

Cho đoạn chương trình sau viết trên một ngôn ngữ cấu trúc khối tựa Pascal:

```
var x,y:integer; // line 1
  procedure foo(x:real) //line 2
  var z: integer; // line 3
  begin .... end
  procedure foo1(y:integer) // line 4
  var z: real; // line 5
  begin ... end
begin ... end
```

Hãy cho biết các khai báo có hiệu lực trong procedure foo

Chọn một hoặc nhiều hơn:

- ☐ a. Khai báo x ở line 1
- ☐ b. Khai báo y ở line 1
- ☒ c. Khai báo foo ở line 2
- ☐ d. Khai báo x ở line 2
- ☒ e. Khai báo z ở line 3
- ☐ f. Khai báo foo1 ở line 4
- ☐ g. Khai báo y ở line 4
- ☐ h. Khai báo z ở line 5

Câu trả lời của bạn là đúng một phần.

Bạn đã lựa chọn chính xác 2.

Câu trả lời đúng là: Khai báo y ở line 1, Khai báo foo ở line 2, Khai báo x ở line 2, Khai báo z ở line 3, Khai báo foo1 ở line 4

Câu hỏi 7

Đúng một phần

Điểm 0,40 của 1,00

Cho đoạn chương trình sau viết trên một ngôn ngữ cấu trúc khối tựa Pascal:

```
var x,y:integer; // line 1
```

Cờ câu hỏi

```
procedure foo(x:real) //line 2  
  
var z: integer; // line 3  
  
begin .... end  
  
procedure foo1(y:integer) // line 4  
  
var z: real; // line 5  
  
begin ... end  
  
begin ... end
```

Hãy cho biết các khai báo có hiệu lực trong procedure foo1

Chọn một hoặc nhiều hơn:

- ☐ a. Khai báo x ở line 1
- ☐ b. Khai báo y ở line 1
- ☐ c. Khai báo foo ở line 2
- ☐ d. Khai báo x ở line 2
- ☐ e. Khai báo z ở line 3
- ☒ f. Khai báo foo1 ở line 4
- ☐ g. Khai báo y ở line 4
- ☒ h. Khai báo z ở line 5

Câu trả lời của bạn là đúng một phần.

Bạn đã lựa chọn chính xác 2.

Câu trả lời đúng là: Khai báo x ở line 1, Khai báo foo ở line 2, Khai báo foo1 ở line 4, Khai báo y ở line 4, Khai báo z ở line 5

Câu hỏi 8

Đúng một phần

Điểm 0,67 của 1,00

Cờ câu hỏi

Cho đoạn chương trình sau viết trên một ngôn ngữ cấu trúc khối tựa Pascal:

```
var x,y:integer; // line 1  
  
procedure foo(x:real) //line 2  
  
var z: integer; // line 3  
  
begin .... end  
  
procedure foo1(y:integer) // line 4  
  
var z: real; // line 5  
  
begin ... end  
  
begin ... end
```

Giả sử chương trình chạy theo trình tự: main gọi foo, foo gọi đệ qui foo, foo gọi foo1 với các đối tượng được cấp phát trên các bảng ghi hoạt động như sau:

Hãy cho biết môi trường tham khảo động của foo1 có chứa các đối tượng nào?

Chọn một hoặc nhiều hơn:

- ☐ a. o1
- ☐ b. o2
- ☐ c. o3
- ☐ d. o4
- ☐ e. o5
- ☐ f. o6
- ☒ g. o7
- ☒ h. o8

Câu trả lời của bạn là đúng một phần.

Bạn đã lựa chọn chính xác 2.

Câu trả lời đúng là: o1, o7, o8

Câu hỏi 9

Đúng một phần

Điểm 0,25 của 1,00

Cờ câu hỏi

Cho đoạn chương trình sau viết trên một ngôn ngữ cấu trúc khối tựa Pascal:

```
var a,b,c,d: integer; // line 1

procedure sub0
  var c: integer; // line 2
  begin .. end;

procedure sub1(a:real) //line 3
var d:real; //line 4
procedure sub2(b:char) //line 5
begin ... end
  begin ... end
begin ... end
```

Giả sử chương trình chạy theo trình tự: main gọi sub1, sub1 gọi sub2, sub2 gọi sub0 với các đối tượng được cấp phát trên các bảng ghi hoạt động như sau:

Hãy cho biết môi trường tham khảo động của sub0 có chứa các đối tượng nào?

Chọn một hoặc nhiều hơn:

- ☐ a. o1
- ☐ b. o2
- ☐ c. o3
- ☐ d. o4
- ☐ e. o5
- ☐ f. o6
- ☐ g. o7
- ☒ h. o8

Câu trả lời của bạn là đúng một phần.

Bạn đã lựa chọn chính xác 1.

Câu trả lời đúng là: o1, o2, o4, o8

Câu hỏi 10

Không chính xác

Điểm 0,00 của 1,00

Cờ câu hỏi

Cho đoạn chương trình sau viết trên một ngôn ngữ tầm vực động:

```
program main;  
var a,b,c,d: integer; // line 1  
begin ... end  
  procedure sub0  
    var c: integer; // line 2  
    begin .. end;  
  procedure sub1(a:real) //line 3  
var c:real; //line 4  
  begin ... end  
  procedure sub2(d:char) //line 5  
begin ... end
```

Giả sử chương trình chạy theo trình tự: main gọi sub1, sub1 gọi sub2, sub2 gọi sub0 với các đối tượng được cấp phát trên các bảng ghi hoạt động như sau:

Hãy cho biết môi trường tham khảo động của sub0 có chứa các đối tượng nào?

Chọn một hoặc nhiều hơn:

- ☐ a. o1
- ☐ b. o2
- ☒ c. o3
- ☐ d. o4
- ☐ e. o5
- ☒ f. o6
- ☐ g. o7
- ☒ h. o8

Câu trả lời của bạn không chính xác.

Câu trả lời đúng là: o2, o5, o7, o8

k4h8 2年前

0 ツイート

« Nguyên lý ngôn ngữ lập trình / Assignme...

Nguyên lý ngôn ngữ lập trìnhの進め方に... »

プロフィール



k4h8
Trường Đại Học Bách Khoa Thành Phố Hồ Chí Minh
の大学院修士課程に社会人入学

読者になる { 2

検索

記事を検索

最新記事

[アンケート](#)

[日本法人を憎んでベトナム法人を憎まず](#)

[会社倒産の経緯](#)

[会社が倒産](#)

[修士論文提案書](#)

月別アーカイブ

▶ [2021 \(6\)](#)

▶ [2020 \(44\)](#)

▶ [2019 \(154\)](#)

▼ [2018 \(77\)](#)

[2018 / 12 \(5\)](#)

[2018 / 11 \(3\)](#)

[2018 / 10 \(9\)](#)

[2018 / 9 \(5\)](#)

[2018 / 8 \(2\)](#)

[2018 / 7 \(3\)](#)

[2018 / 6 \(4\)](#)

[2018 / 5 \(13\)](#)

[2018 / 4 \(24\)](#)

[2018 / 3 \(9\)](#)

カテゴリー

[教育全般 \(16\)](#)

[Đại Học Bách Khoa Tp.HCM \(50\)](#)

[Học kỳ 1/2020-2021 \(3\)](#)

[Học kỳ 2/2019-2020 \(17\)](#)

[Hệ thống nhúng \(15\)](#)

[Học kỳ 1/2019-2020 \(109\)](#)

[Nguyên lý ngôn ngữ lập trình \(56\)](#)

[Cấu trúc dữ liệu và giải thuật \(15\)](#)

[Mạng máy tính \(21\)](#)

[Phân tích thiết kế giải thuật \(18\)](#)

[Học kỳ 2/2018-2019 \(32\)](#)

[Xử lý ngôn ngữ tự nhiên \(32\)](#)

[Học kỳ 3/2018-2019 \(3\)](#)

[Khóa học tiếng Việt \(7\)](#)

[VNU-EPT \(3\)](#)

[Học kỳ 1/2018-2019 \(30\)](#)

[Phương pháp nghiên cứu khoa học nâng cao \(11\)](#)

[Nhận dạng mẫu và học máy \(16\)](#)

[Học kỳ 2/2017-2018 \(27\)](#)

[Triết học \(2\)](#)

[Học kỳ 1/2017-2018 \(7\)](#)

[Hệ cơ sở dữ liệu nâng cao \(2\)](#)

[Học kỳ 3/2017-2018 \(1\)](#)

[Kiến trúc máy tính nâng cao \(1\)](#)

[Lập trình nâng cao \(2\)](#)

はてなブログをはじめよう！

k4h8さんは、はてなブログを使っています。あなたもはてなブログをはじめてみませんか？

はてなブログをはじめるとは（無料）

[はてなブログとは](#)

 [これがベトナム大学院の実態だ！](#)

Powered by [Hatena Blog](#) | [ブログを報告する](#)