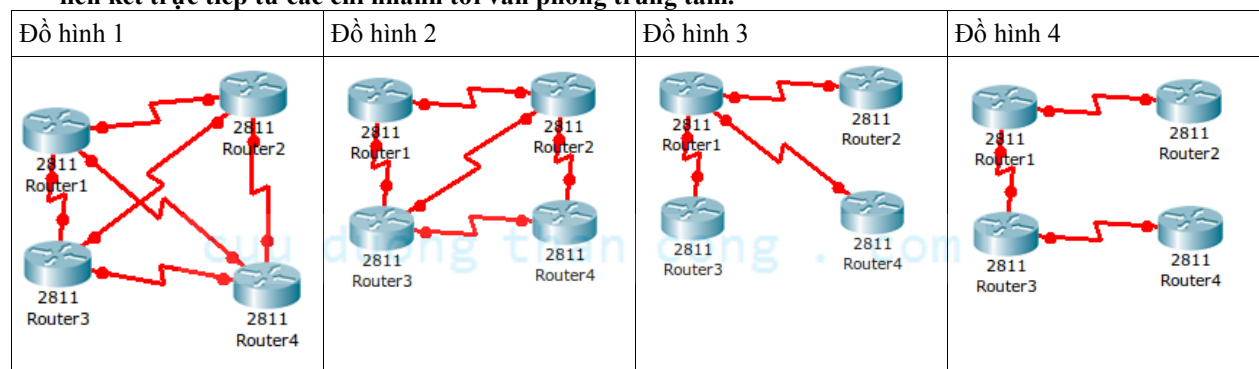


## ÔN TẬP THI GIỮA KỲ

1. Anh chị hãy cho biết chức năng của mô hình OSI :
  - a. Nó cung cấp một con đường để hiểu biết một mạng hoạt động như thế nào.
  - b. Nó gia tăng tốc độ truyền thông trên một mạng.
  - c. Nó đưa ra cách thức để tạo và thực hiện các mạng.
  - d. Câu (a) và (c) đều đúng.
  - e. Các câu (a), (b), (c) đều đúng.
2. Chọn phát biểu SAI khi nói về cách thiết kế phân tầng:
  - a. Giúp biểu diễn mối quan hệ giữa các thực thể, chức năng một cách trong sáng hơn.
  - b. Giúp giảm overhead khi truyền nhận dữ liệu đến mức tối đa.
  - c. Giúp việc hiện thực, bảo trì dễ dàng hơn.
  - d. Có thể thay đổi cấu trúc bên trong một tầng mà không ảnh hưởng đến các tầng khác.
3. Chọn câu trả lời đúng liệt kê các tầng (không phải tất cả) trong mô hình OSI theo đúng thứ tự từ trên xuống:
  - a. Session, Datalink, Network, Physical.
  - b. Session, Transport, Network, Datalink, Physical.
  - c. Physical, Session, Network, Datalink.
  - d. Session, Network, Transport, Datalink, Physical.
4. Cho biết định dạng của thông tin ở tầng network trong mô hình OSI là gì ?
  - a. Bit.
  - b. Frame.
  - c. Packet.
  - d. Segment.
5. Khi gói dữ liệu di chuyển từ lớp thấp đến lớp cao hơn thì các phần đầu (header) được:
  - a. Thêm vào dần.
  - b. Loại bỏ dần.
  - c. Sắp xếp lại.
  - d. Thay đổi vị trí.
6. Khi dữ liệu di chuyển từ thiết bị A đến thiết bị B theo mô hình OSI, phần đầu (header) của tầng 6 trên thiết bị A sẽ được đọc ở tầng nào của thiết bị B :
  - a. Physical.
  - b. Transport.
  - c. Session.
  - d. Presentation.
7. Cho biết nét đặc trưng để phân biệt LAN, MAN, WAN là gì ?
  - a. Tốc độ truyền dữ liệu.
  - b. Công tác tổ chức quản lý.
  - c. Kích thước vùng địa lý.
  - d. Các câu trên đều sai.
8. Với kênh truyền point-to-point thì mô hình vật lý (physical topology) nào sau đây có khả năng chịu lỗi kém nhất do tạo ra điểm yếu tập trung ?
  - a. Star
  - b. Dual Ring.
  - c. Tree
  - d. Complete (fully connected).
9. Khi sử dụng repeater ta sẽ:
  - a. Giảm độ trễ trong một collision domain.
  - b. Mở rộng chiều dài một collision domain.
  - c. Phân chia mạng thành 2 hay nhiều collision domain.
  - d. Các câu trên đều sai.
10. Tầng vật lý (physical) là liên quan đến việc truyền \_\_\_\_\_ trên môi trường vật lý.
  - a. Các chương trình.
  - b. Các giao thức.
  - c. Các chuẩn.
  - d. Các bit thô.
11. Những công việc sau, công việc nào không phải là chức năng của tầng Network:
  - a. Định địa chỉ luận lý cho máy tính
  - b. Đặt tên gọi nhớ cho máy tính
  - c. Tìm đường đi cho packet
  - d. Giải quyết tắc nghẽn

12. Định nghĩa cách thức giao tiếp giữa các máy tính gồm cú pháp, ngữ nghĩa, vấn đề đồng bộ được gọi là gì?
- Đồ hình (topology).
  - Bộ định tuyến (router).
  - Phiên làm việc (session).
  - Giao thức (protocol).
13. Cho biết phát biểu nào là đúng khi xem xét với thiết bị Router?
- Router hoạt động ở tầng Datalink trong mô hình tham khảo OSI.
  - Địa chỉ luận lý trong gói dữ liệu sẽ được xem xét và quyết định đường đi.
  - Địa chỉ vật lý trong khung dữ liệu sẽ được xem xét và quyết định đường đi.
  - Cả ba câu trên đều sai.
14. Cho biết phát biểu nào là đúng khi xem xét với thiết bị Hub?
- Hub tạo thành một miền đụng độ (collision domain).
  - Khung dữ liệu đến từ một cổng sẽ được xem xét và gửi đến 1 cổng khác.
  - Hub hoạt động ở tầng Datalink trong mô hình tham khảo OSI.
  - Cả ba câu trên đều sai.
15. Kiểu cáp UTP dùng để nối máy tính-máy tính là:
- Cáp chéo (crossover cable)
  - Cáp vòng (Rollover cable)
  - Cáp thẳng (Straigh cable)
  - Cả 3 câu (a), (b), (c) đều sai.
16. Cần bao nhiêu thời gian (giây) để truyền tải x Bytes trên đường truyền tốc độ y Kbps?
- $8192.10^{(-6)}.(x/y)$
  - $10^{(-3)}.(x/y)$
  - $8192.10^{(-3)}.(x/y)$
  - $8.10^{(-3)}.(x/y)$
17. Các tầng trong mô hình OSI được sắp xếp theo thứ tự từ dưới lên là:
- Physical, Data Link, Network, Transport, System, Presentation, Application
  - Physical, Data Link, Network, Transport, Session, Presentation, Application
  - Physical, Data Link, Network, Transform, Session, Presentation, Application
  - Presentation, Data Link, Network, Transport, Session, Physical, Application
18. Cho biết định dạng thông tin ở tầng Network trong mô hình OSI là gì ?
- Bit.
  - Frame.
  - Packet.
  - Segment.
19. Khi một đơn vị dữ liệu di chuyển từ tầng cao đến tầng thấp hơn thì các phần đầu (header) được:
- Thêm vào dần.
  - Xem xét và loại bỏ dần.
  - Sắp xếp lại.
  - Thay đổi vị trí.
20. Tầng thể hiện (Presentation) trong mô hình tham khảo OSI chịu trách nhiệm cho việc gì?
- Cung cấp các dịch vụ chuyển đổi mã, mã hóa/giải mã, nén/giải nén dữ liệu.
  - Cung cấp các dịch vụ cho các chương trình mà người dùng sử dụng
  - Kết hợp và phân rã các gói tin.
  - Đồng bộ giao tiếp giữa các node
21. Đồ hình mạng nào sau đây thỏa mãn các tính chất gồm tối thiểu hóa chi phí cho các liên kết mạng và có liên kết trực tiếp từ các chi nhánh tới văn phòng trung tâm.



- Đồ hình 1
  - Đồ hình 4
  - Đồ hình 2
  - Đồ hình 3
22. Thiết bị Bridge KHÔNG CÓ chức năng nào sau đây ?
- Kết nối mạng LAN sử dụng những công nghệ khác nhau.
  - Chia nhỏ các collision domain.
  - Định tuyến các gói tin giữa các mạng.
  - Mở rộng broadcast domain.

23. Trên Window, muốn xem địa chỉ vật lý (MAC Address) của card mạng ta dùng lệnh gì ?  
 a. ipconfig /? c. ipconfig /renew  
 b. netstat d. **Tất cả đều sai**
24. Trên Window, khi không kết nối được đến một hệ thống khác, người quản trị dùng lệnh gì dò đường để xác định lỗi ?  
 a. **tracert** c. ping  
 b. traceroute d. route
25. Chọn phát biểu sai về TCP:  
 a. TCP là phương thức truyền tin cậy. c. **TCP là phương thức truyền không hướng kết nối.**  
 b. TCP có thực hiện điều khiển dòng. d. TCP có thực hiện điều khiển lỗi.
26. TCP dùng giao thức nào sau đây để điều khiển dòng :  
 a. Stop and Wait Protocol. b. Transmission Control Protocol.  
 c. **Sliding Window Protocol.** d. Các câu trên đều sai.
27. TCP có khả năng phát hiện lỗi, khi TCP segment có lỗi thì :  
 a. **Bên nhận gửi NAK về lại bên gửi và yêu cầu gửi lại.** b. Bên gửi nhận biết và gửi lại.  
 c. Bên nhận loại bỏ TCP segment này. d. Các câu trên đều sai.
28. Chiều dài tối đa của UDP Datagram là:  
 a. 1500 Bytes. b. 2500 Bytes. c. 4800 Bytes d. **Các câu trên đều sai.**
29. UDP có khả năng phát hiện lỗi, khi UDP Datagram có lỗi thì:  
 a. Bên nhận gửi NAK về lại bên gửi, yêu cầu gửi lại. b. Bên gửi nhận biết và gửi lại.  
 c. **Bên nhận loại bỏ UDP Datagram này.** d. Các câu trên đều sai.
30. Để xác định là TCP SYN segment, ta dựa vào thông tin nào sau đây :  
 a. Sequence number của segment bằng 1. c. Cờ SYN được bật.  
 b. ACK number của segment bằng 1. d. Câu (a) và (b) đúng.
31. Phát biểu nào sau đây là sai:  
 a. **Port dùng để kết nối giữa client/server.** c. Port có giá trị từ 1 đến 1023.  
 b. Port xác định ứng dụng truyền/ nhận dữ liệu. d. Port được dùng cho UDP và TCP
32. Theo các anh chị, đối tượng Client trong mô hình Client/Server thực hiện :  
 a. Chờ nhận yêu cầu, xử lý và trả đáp ứng.  
 b. ~~Gửi yêu cầu được lấy từ người dùng, nhận đáp ứng và hiển thị kết quả.~~  
 c. Tiên xử lý yêu cầu, gửi yêu cầu, nhận đáp ứng và hiển thị kết quả.  
 d. **Tiên xử lý yêu cầu, gửi yêu cầu, nhận đáp ứng, xử lý đáp ứng và hiển thị kết quả.**
33. Giao thức nào sau đây không phải là giao thức ở tầng Application trong mô hình OSI ?  
 a. **UDP** b. HTTP c. SNMP d. SMTP
34. URL đại diện cho cụm từ gì ?  
 a. Universal Resource Locator c. **Uniform Resource Locator**  
 b. Uniformly Reserved Location d. Uniform Resource Link
35. Khi thực hiện lệnh nslookup www.yahoo.com , ta nhận được kết quả trả về là :  
 a. Địa chỉ IP Mail eXchange của www.yahoo.com c. Địa chỉ của Name server quản lý yahoo.com  
 b. **Địa chỉ IP của tên gọi nhớ www.yahoo.com** d. Các câu trên đều sai
36. Thực hiện lệnh nslookup www.google.com, dùng Ethereal bắt gói. Xét packet chứa trong thông điệp DNS Query, địa chỉ Destination là địa chỉ IP của máy tính nào?  
 a. Máy tính đang sử dụng. b. **DNS server**



- c. Máy tính có tên www.google.com d. Các câu (a), (b), (c) sai
37. Thực hiện lệnh nslookup www.google.com, dùng Ethereal bắt gói. Xét packet chứa trong thông điệp DNS Query, địa chỉ Source là địa chỉ IP của máy tính nào?  
a. Máy tính đang sử dụng. c. Máy tính có tên www.google.com  
b. DNS server d. Các câu (a), (b), (c) sai
38. Port mặc định của HTTP server là bao nhiêu ?  
a. 80 b. 23 c. 25 d. 110
39. Truy cập đến trang web www.google.com, dùng Ethereal bắt gói. Xét Frame Ethernet chứa trong thông điệp HTTP Request, địa chỉ Destination là địa chỉ vật lý của máy tính nào?  
a. Máy tính đang sử dụng c. Máy tính có tên www.google.com  
b. Default gateway d. Các câu (a), (b), (c) sai
40. Truy cập đến trang web www.google.com, dùng Ethereal bắt gói. Xét packet chứa trong thông điệp HTTP Request, địa chỉ Destination là địa chỉ IP của máy tính nào?  
a. Máy tính đang sử dụng. c. Máy tính có tên www.google.com  
b. Default gateway d. Các câu (a), (b), (c) sai
41. Truy cập đến trang web www.google.com, dùng Ethereal bắt gói. Xét Frame Ethernet chứa trong thông điệp HTTP Response, địa chỉ Source là địa chỉ vật lý của máy tính nào?  
a. Máy tính đang sử dụng c. Máy tính có tên www.google.com  
b. Default gateway d. Các câu (a), (b), (c) sai
42. Truy cập đến trang web www.google.com, dùng Ethereal bắt gói. Xét packet chứa trong thông điệp HTTP Response, địa chỉ Source là địa chỉ IP của máy tính nào?  
a. Máy tính đang sử dụng. c. Máy tính có tên www.google.com  
b. Default gateway d. Các câu (a), (b), (c) sai
43. Bạn hãy cho biết tên của giao thức ở tầng vận chuyển của bộ giao thức TCP/IP mà đặc điểm chính của nó là phân phối dữ liệu tin cậy:  
a. Internet Protocol.  
b. Transmission Control Protocol.  
c. User Datagram Protocol.  
d. Cả b và c đều đúng.
44. Để kết nối đến một ứng dụng mạng trên một máy tính ở xa, ta cần biết:  
a. Địa chỉ IP hay tên theo DNS của máy tính đó.  
b. Địa chỉ IP hay tên theo DNS của máy tính đó và địa chỉ IP bộ định tuyến.  
c. Địa chỉ IP hay tên theo DNS của máy tính đó và chỉ số port đích.  
d. Địa chỉ IP hay tên theo DNS của máy tính đó và chỉ số port nguồn.
45. Theo các anh chị, đối tượng Client trong mô hình Client/Server thực hiện :  
a. Chờ nhận yêu cầu, xử lý và trả đáp ứng.  
b. Gởi yêu cầu được lấy từ người dùng, nhận đáp ứng và hiển thị kết quả.  
c. Tiên xử lý yêu cầu, gởi yêu cầu, nhận đáp ứng và hiển thị kết quả.  
d. Tiên xử lý yêu cầu, gởi yêu cầu, nhận đáp ứng, xử lý đáp ứng và hiển thị kết quả.
46. Theo các anh chị, chương trình Server đồng thời (concurrent) và không có hướng kết nối (connectionless) có thể được thiết kế dựa trên giao thức :  
a. Internet Protocol. c. User Datagram Protocol.  
b. Transmission Control Protocol. d. Cả a và c đều đúng.
47. Theo các anh chị, chương trình Server lặp (iterative) và chương trình Server đồng thời (concurrent) khác nhau ở điểm nào :



- a. Khả năng xử lý yêu cầu trong một khoảng thời gian khá lớn.
- b. Khả năng nhận nhiều yêu cầu trong một khoảng thời gian khá lớn.
- c. Số lượng yêu cầu nhận được tại một thời điểm.
- d. Số lượng yêu cầu nhận được và xử lý tại một thời điểm.

(Phần lập trình Socket bằng Java)

48. Phương thức sẵn có trong lớp `InetAddress` dùng để lấy tên máy cục bộ tương ứng :

- a. `GetName()`
- b. `GetHostByName()`
- c. `GetHostName()`
- d. Các câu trên đều sai.

49. Phương thức `connect(InetAddress address, int port)` trong lớp `DatagramSocket` dùng để:

- a. Kết nối đến địa chỉ cục bộ(`address`) của đối tượng `DatagramSocket`.
- b. Kết nối đến địa chỉ ở xa(`address`) của đối tượng `DatagramSocket`.
- c. Liên kết đến địa chỉ cục bộ(`address`) của đối tượng `DatagramSocket`.
- d. Các câu trên đều sai.

50. Để tạo socket và lắng nghe tại port 53, chương trình UDP Server có thể hiện thực:

- a. `DatagramSocket s = new DatagramSocket(53);`
- b. `DatagramSocket s = new DatagramSocket(); s.bind(new InetSocketAddress(53));`
- c. `DatagramSocket s = new DatagramSocket(); s.connect(127.0.0.1,53);`
- d. Cả a và b đều đúng.

-HẾT-

cuu duong than cong . com

cuu duong than cong . com