**Câu 1: Ở MISA các kỹ sư phần mềm (SWE) phải làm những công việc gì để giải quyết các bài toán nghiệp vụ của người dùng?**

1. Code và Code
2. Giải quyết vấn đề và code
3. Phân tích, thiết kế, giải quyết vấn đề và code
4. **Phân tích, giải quyết vấn đề và code**

**Câu 2: Technical Debt hầu hết đều xuất hiện trong các dự án phát triển phần mềm đúng hay sai?**

1. Sai
2. **Đúng**

**Câu 3: MISA đang áp dụng mô hình phát triển phầm mềm nào?**

1. Mô hình thác nước (Waterfall)
2. Mô hình Agile
3. **Mô hình Scrum**
4. Mô hình xoắn ốc

**Câu 4: Có thế ví chương trình có UX tốt là?**

1. Cô gái đẹp
2. Thiếu nữ vừa tròn 18 tuổi
3. **Cô gái nết na, dịu hiền**
4. Chàng trai đẹp

**Câu 5: Một trong những cuốn sách hay giúp ta viết code “sạch”**

1. Design Pattern For Dummies
2. The Clean Coder
3. **Clean Code**
4. The Coffee House

**Câu 6: Technical Stack đóng vai trò không quan trọng trong phát triển phần mềm đúng hay sai?**

1. Đúng
2. **Sai**

**Câu 7: SOLID có mấy nguyên lý:**

1. 2
2. 3
3. 4
4. **5**

**Câu 8: Nguyên lý OCP trong SOLID khuyên ta nên thiết kế các thực thể phần mềm như thế nào?**

1. Mở cho sửa đổi, đóng cho mở rộng
2. **Mở cho mở rộng, đóng cho sửa đổi**
3. Mở cho sửa đổi và mở rộng
4. Đóng cho sửa đổi và mở rộng

**Câu 9: Theo nguyên lý DIP trong SOLID, các module cấp cao và module cấp thấp nên phụ thuộc vào?**

1. Module cấp cao phụ thuộc vào module cấp thấp
2. Module cấp thấp phụ thuộc vào module cấp cao
3. Cả A và B đều đúng
4. **Cả A và B đều sai**

**Câu 10: Trong 23 Design Pattern của Gang Of Four, có mấy pattern thuộc nhóm hành vi:**

1. 9
2. 9
3. 10
4. **11**