**PHẦN 2: TRẢ LỜI CÂU HỎI NGẮN (VỀ NHÀ)**

**Câu 21:** Điều khiển DataGridView là một điều khiển chuyên dùng cho việc hiển thị dữ liệu dưới dạng bảng

**Câu 22:** Thuộc tính ConnectionString của đối tượng Connection chứa nhứng thông tin chuỗi kết nối DataSource

**Câu 23:** Định nghĩa tính đa hình (Polymorphism): Tính đa hình (polymorphism): là nhiều hình thái, hình thức và nhiều kiểu tồn tại. Mỗi phương thức có cách thể hiện khác nhau trên nhiều loại đối tượng khác nhau.  
Thể hiện ở nạp chồng phương thức, viết chồng phương thức, lớp trừu tượng, giao diện.

**Câu 24:** Tính trừu tượng (Abstraction) là: một tiến trình ẩn các chi tiết trình triển khai và chỉ hiển thị tính năng tới người dùng. Tính trừu tượng cho phép loại bỏ tính chất phức tạp của đối tượng bằng cách chỉ đưa ra các thuộc tính và phương thức cần thiết của đối tượng trong lập trình.

**Câu 25:** Điểm khác nhau giữa một Interface và một lớp Abstract:

\*Lớp trừu tượng:

1.Có thể kế thừa một class và nhiều interface

2. Các phương thức củaAbstract class được thực thi khi sử dụng từ khóa override

3. Là lựa chọn thích hợp khi vừa khai báo các phương thức thông thường vừa khai báo các phương thức trừu tượng

4. Có thể có hàm khởi tạo

5. Là lựa chọn thích hợp khi vừa khai báo các phương thức thông thường vừa khai báo các phương thức trừu tượng

\*Lớp giao diện:

1. Chỉ có thể kế thừa từ nhiều interface

2. Không cần

3. Thích hợp cho việc khai báo duy nhất các phương thức trừu tượng

4. Không có

5. Thích hợp cho việc khai báo duy nhất các phương thức trừu tượng

**Câu 26:** Phương thức abstract được sử dụng khi vừa khai báo các phương thức thông thường vừa khai báo các phương thức trừu tượng

**Câu 27:** Phân biệt lớp trừu tượng với giao diện:

Lớp trừu tượng: Các lớp chỉ có thể kế thừa một Abstract class

Lớp giao diện: Các lớp có thể implements nhiều interface.

**Câu 28:** Liệt kê các kiểu giá trị trong C#:

– Lớp đối tượng: object

– Ký tự: chuỗi char, string

– Số nguyên có dấu: sbyte, short, int, long

– Số nguyên không dấu: byte, ushort, uint, ulong

– Số thực: float, double, decimal

– Kiểu logic: bool

–  Lớp (class)

–  Giao diện (interface)

–  Mảng (array)

**Câu 29:** Lớp Abstract là: lớp chứa các phương thức trừu tượng, các lớp sử dụng lớp trừu tượng phải thưc thi các phương thức trừu tượng của lớp trừu tượng đó

**Câu 30:** Theo quyền ưu tiên của các toán tử trong C#, Các toán tử postfix gồm (), [], . là có quyền ưu tiên cao nhất.

Điểm khác nhau giữa lệnh break và lệnh continue?

• break – Thoát khỏi vòng lặp

• continue – Qua bước lặp kế