**ĐỀ THI KẾT THÚC HỌC PHẦN**

**MÔN: LẬP TRÌNH ỨNG DỤNG WINFORM C#**

**PHẦN 2.2: CÂU HỎI NGẮN – VỀ NHÀ (2 ĐIỂM)**

**LỚP: CS 414B**

**TÊN: PHAN TUẤN ANH**

**MÃ SV: 2321122511**

**Câu 21:** Từ khóa Partial dùng để chia một lớp thành nhiều lớp nhỏ cho tiện việc quản lý code. Khi biên dịch thì sẽ gọp lại thành một lớp.

**Câu 22:** Từ khóa base trong C# được sử dụng để truy cập các trường, hàm khởi tạo và phương thức của lớp cơ sở, chỉ có thể sử dụng từ khóa base trong phương thức, hàm khởi tạo hoặc hàm truy cập thuộc tính của đối tượng, không thể sử dụng nó trong phương thức tĩnh.

**Câu 23:** Điểm khác nhau giữa Constructor và các phương thức khác:

|  |  |
| --- | --- |
| Constructor | Các phương thức khác |
| Constructor được sử dụng để khởi tạo trạng thái của một đối tượng. | Phương thức được sử dụng để thể hiện hành động của một đối tượng. |
| Constructor không có kiểu trả về. | Phương thức có kiểu trả về. |
| Constructor được gọi ngầm. | Phương thức được gọi tường minh. |
| Trình biên dịch Java tạo ra constructor mặc định nếu bạn không có constructor nào. | Phương thức không được tạo ra bởi trình biên dịch Java. |
| Tên của constructor phải giống tên lớp. | Tên phương thức có thể giống hoặc khác tên lớp. |

**Câu 24:**

- Protected Access Modifier là có thể truy cập bên trong package và bên ngoài package nhưng chỉ thông qua tính kế thừa.

- Protected Access Modifier không thể áp dụng cho lớp và interface. Các phương thức và trường có thể khai báo protected, tuy nhiên các phương thức và trường trong một interface không thể khai báo là protected.

**Câu 25:** Mục đích của Constructor mặc định: Constructor mặc định cung cấp các giá trị mặc định cho đối tượng như 0, null, … tùy thuộc vào kiểu dữ liệu.

**Câu 26:** Biến local hay biến cục bộ là các biến được khai báo ở cùng phân cấp tại vị trí đang xác định.

**Câu 27:** Ý nghĩa cảu việc sử dụng lệnh Using trong chương trình của C#:

 Từ khóa using được sử dụng với hai ý nghĩa hoàn toàn không liên quan. Ngoài việc sử dụng như một khai báo không gian tên cho việc tham chiếu, từ khóa using còn được sử dụng để tự động gọi phương thức Dispose() cho đối tượng cụ thể.

**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:** Điểm khác nhau giữa lệnh break và lệnh continue:

• break – Thoát khỏi vòng lặp.

• continue – Qua bước lặp kế .

**Câu 30:** Phân biệt lớp trừu tượng (abstract class) với lớp giao diện (interface class):

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

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