**Câu 22-28**

**22. Đặt ra 1 bài toán , xác định xem bài toán cần sử dụng vòng lặp nào ?**

*Trả lời :*

Bài toán : In ra màn hình 10 câu hello

Sử dụng vòng lặp

for ( let i = 1; i < = 10 ; i ++) {

document.wite( i );

}

**23. So sánh giống và khác nhau của for, while và do-while?**

*Trả lời :*

Giống nhau : Đều là vòng lặp cho phép tự động thực hiện các khối lệnh lặp đi lặp lại nhiều lần dựa trên một điều kiện cho trước. có thể thay thế cho nhau trong chương trình

Khác nhau:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| for | while | Do-while |
| -Biết trước số lần lặp.  -Kiểm tra điều kiện mới thực hiện câu lệnh. | -Không biết trước số lần lặp.  -Kiểm tra điều kiện rồi mới thực hiện câu lệnh. | -Không biết trước số lần lặp.  -Thực hiện ít nhất một câu lệnh rồi mới kiểm tra điều kiện. |

**24. So sánh null và rỗng?**

|  |  |
| --- | --- |
| null | Rỗng |
| Đối tượng chưa tồn tại | Tồn tại cái không có gì |

**25. Đặc điểm mảng một chiều trong javascript?**

*Trả lời :*

-Mảng: là một biến đặc biết có thể lưu nhiều giá trị đồng thời

-Cách khai báo : ( 3 cách)

Ten mang =[ phần tử thứ nhất,

Phần tử thứ hai,

Phần tử thứ ba ,

…

];

**26. Cách khởi tạo một mảng String trong javascript.**

*Trả lời :*

Let tenMang =[ “ chuỗi ký tự “];

**27. Một số thao tác với mảng :**

-Phân biệt Push() và Unshift() ?

*Trả lời :*

push() : Thêm một hoặc nhiều phần tử vào cuối mảng.

unshift() : Thêm một hoặc nhiều phần tử vào đầu mảng .

-Phân biệt push() và pop() ?

*Trả lời :*

Push () : Thêm một hoặc nhiều phần tử vào cuối mảng .

Pop() : xóa một hoặc nhiều phần tử ở cuối mảng .

-Phân biệt shift() và unshift ()?

*Trả lời :*

Shift() : xóa một hoặc nhiều phần tử ở đầu mảng .

Unshift() : thêm một hoặc nhiều phần tử vào đầu mảng .

**28. Phân biệt tham trị và tham chiếu trong javsscript?**

*Trả lời :*

|  |  |
| --- | --- |
| Tham chiếu | Tham trị |
| Lưu địa chỉ nơi giữ giá trị  Có thể thay đổi được  Sử dụng kiểu dữ liệu đối tượng khi gọi hàm  Giá trị bên ngoài sẽ bị thay đổi theo nội dung của hàm | Lưu giá trị vào biến  Cố định  Sử dụng kiểu dữ liệu nguyên thủy khi gọi hàm |

**29. Phân biệt hàm có return và hàm không có return?**

*Trả lời :*

Hàm có thể có return hoặc không có return.

Trong javascrip khi chạy đến câu lệnh return , hàm sẽ ngưng thực thi và trả về giá trị sau câu lệnh return.

Mỗi hàm chỉ trả về một giá trị .

|  |  |
| --- | --- |
| Hàm có return | Hàm không có return |
| -Thông báo được xây dựng ở ngoài hàm  -phù hợp khi tái sử dụng lại hàm | -Xây dựng các thông báo ngay bên trong thân hàm  - Không thể thay đổi nội dung thông báo khi tái sử dụng |

**30. So sánh break continue và return.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Break | Continue | Return |
| -Dừng và thoát ra khỏi vòng lặp dù cho điều kiện vòng lặp vẫn đúng.  -Không trả về giá trị khi kết thúc vòng lặp | -Bỏ qua một bước lặp nào đó và nhảy tới vòng lặp mới  -Không trả về giá trị khi kết thúc vòng lặp | Thoát khỏi hàm khi gặp câu lệnh return  -Trả về giá trị cho hàm đó |

**31.Khái niệm lập trình hướng đối tượng?**

Trả lời : Lập trình hướng đối tượng (Object oriented programming) là :Kỹ thuật lập trình cho phép lập trình viên (LTV) tạo ra các đối tượng trong code , trừu tượng hóa các đối tượng .

**32.Các đặc điểm trong lập trình hướng đối tượng . Đưa ra một ví dụ trong bốn tính chất .**

Trả lời : Lập trình hướng đối tượng (OOP) có 4 tính chất cơ bản :

+ Tính bao gói

+Tính kế thừu

+tính trừu tượng

+Tính đa hình

Ví dụ : Kế thừa

Lớp cha là lớp Điện thoại có các thuộc tính ( màu sắc, bộ nhớ , hệ điều hành , ..)

Các lớp con là Iphone , Samsung , oppo : cũng có các thuộc tính như lớp cha là màu sắc , bộ nhớ , hệ điều hành..

Ví dụ tính đa hình :

ở lớp Điện thoại, mỗi dòng máy đều kế thừa thuộc tính từ lớp cha nhưng , iphone có hệ điều hành là ios, còn Samsung có hệ điều hành là android.