

<b>Trạng thái</b>	Đã xong
<b>Bắt đầu vào lúc</b>	Thứ Ba, 30 tháng 9 2025, 2:20 PM
<b>Kết thúc lúc</b>	Thứ Ba, 30 tháng 9 2025, 2:35 PM
<b>Thời gian thực hiện</b>	14 phút 59 giây

**Câu hỏi 1**

Hoàn thành

Đạt điểm 1,00

Mô hình shared memory và message passing được sử dụng để làm gì trong lập trình đa tiến trình?

- A. Đồng bộ hóa dữ liệu giữa các tiến trình.
- B. Chia sẻ tài nguyên giữa các tiến trình.
- C. Truyền thông tin giữa các tiến trình.
- D. Quản lý thực thi của các tiến trình.

Answer: C

Correct

**Câu hỏi 2**

Hoàn thành

Đạt điểm 1,00

1. Yếu tố nào sau đây dùng để phân biệt multi-programming và multi-tasking?

- A. Multi-programming dùng định thời dạng non-preemptive, trong khi multi-tasking dùng định thời dạng preemptive.
- B. Số lượng quá trình đợi trong hàng của multi-programming lớn hơn của multi-tasking.
- C. Multi-programming hướng đến hiệu suất sử dụng CPU và multi-tasking hướng đến khả năng phản ứng với người dùng.
- D. Hai khái niệm này là giống nhau.

Answer: A



## Câu hỏi 3

Hoàn thành

Đạt điểm 1,00

Tính toán speedup theo Định lý Amdahl cho multicore programming với các thông số sau: Phần serial (S) là 25% và phần song song (parallel) là 75%. Giả sử một hệ thống có số lõi xử lý (processing core) vô cùng lớn, speedup sẽ là bao nhiêu?

**A. Speedup = 3,0****B. Speedup = 3,5****C. Speedup = 4,0****D. Số khác.**

Answer: C

Correct

## Câu hỏi 4

Hoàn thành

Đạt điểm 1,00

Trong mô hình shared memory, việc truyền thông tin giữa các tiến trình được thực hiện như thế nào?

**A. Bằng cách sử dụng cơ chế semaphore.****B. Bằng cách gửi các tin nhắn qua message queues.****C. Bằng cách truy cập vào cùng một vùng nhớ được chia sẻ.****D. Bằng cách sử dụng các socket kết nối.**

Answer: C

## Câu hỏi 5

Hoàn thành

Đạt điểm 1,00

1. Cách nào sau đây là phù hợp để truyền tham số có kích thước lớn qua system call từ không gian người dùng (user-space) đến không gian lõi hệ điều hành (kernel-space)?

**A. Dùng thanh ghi.****B. Dùng bộ nhớ chung và trao đổi địa chỉ bộ nhớ qua thanh ghi giữa người dùng và lõi.****C. Dùng stack để truyền tham số.****D. Dùng bộ nhớ chung và trao đổi địa chỉ bộ nhớ qua stack giữa người dùng và lõi.**

Answer: B



## Câu hỏi 6

Hoàn thành

Đạt điểm 1,00

1. Theo sinh viên, cách nào sau đây không nên được sử dụng để trao đổi dữ liệu giữa bộ nhớ chính và GPU trong một hệ thống máy tính có trang bị GPU?

- A. Direct Memory Access.
- B. Kênh truyền dạng byte dữ liệu giữa GPU và hệ thống chính.
- C. Kênh truyền dạng khối dữ liệu giữa GPU và hệ thống chính.
- D. Dùng chung bộ nhớ giữa GPU và CPU.

Answer: B

Correct

## Câu hỏi 7

Hoàn thành

Đạt điểm 1,00

Trong PCB, điều gì được sử dụng để lập lịch thực thi các process?

- A. Thời gian thực thi của process.
- B. Thời gian chờ của process.
- C. Thời gian đến của process.
- D. Tất cả các lựa chọn trên.

Answer: D

## Câu hỏi 8

Hoàn thành

Đạt điểm 1,00

Cơ chế nào được sử dụng để giao tiếp giữa các process trong hệ điều hành?

- A. Shared memory và Scheduling.
- B. Message passing và Scheduling.
- C. Shared memory và Message passing
- D. Scheduling

Answer: C

Correct

## Câu hỏi 9

Hoàn thành

Đạt điểm 1,00

Trong hệ điều hành, nếu một process đang chờ kết quả từ một hoạt động I/O, nó đang ở trong trạng thái nào?

- A. Running.
- B. Ready.
- C. Waiting.
- D. Terminated.

Answer: C

Correct

## Câu hỏi 10

Hoàn thành

Đạt điểm 1,00

Mô hình nào thích hợp hơn cho việc truyền dữ liệu giữa các tiến trình đang chạy trên các lõi CPU khác nhau?

- A. Shared memory.
- B. Message passing.
- C. Cả A và B đều sai
- D. Không mô hình nào phù hợp.

Answer: B

