Quiz module 2

Question **1 Làm quen với ngôn ngữ jv**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Java do Sun Microsystems sở hữu?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'False'.

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Một chương trình Java có thể chạy trên các nền tảng khác nhau mà không phải dịch lại?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Java là ngôn ngữ lập trình?

Select one:

a. Dựa trên đối tượng

b. Hướng đối tượng

c. Hướng hành vi

d. Hướng cấu trúc

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Hướng đối tượng

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là phát biểu đúng về JVM

Select one:

a. Không câu nào đúng

b. Viết tắt của từ Java Vituals Machine

c. JVM chính là tên gọi dành cho trình thông dịch bytecode thực hiện nhiệm vụ giả lập

d. Máy tính cần nhiều máy ảo Java để chạy các chương trình Java

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: JVM chính là tên gọi dành cho trình thông dịch bytecode thực hiện nhiệm vụ giả lập

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Các nền tảng Java

Select one or more:

a. Java SE

b. Java EE

c. Java MOBILE

d. Java ME

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Java SE, Java EE, Java ME

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Java SE cung cấp các tính năng mở rộng của ngôn ngữ lập trình Java.

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'False'.

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Các bước để xây dựng và thực thi một chương trình java

Select one:

a. Soạn thảo, gỡ lỗi, biên dịch, nạp và chạy

b. Soạn thảo, biên dịch, nạp và chạy

c. Nạp, soạn thảo, biên dịch, chạy

d. Soạn thảo, nạp và chạy

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Soạn thảo, biên dịch, nạp và chạy

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Các file java sau khi được biên dịch sẽ có kết quả là các file có phần mở rộng là?

Select one:

a. .class

b. .dll

c. .java

d. .exe

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: .class

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là phát biểu sai về ngôn ngữ Java ?

Select one:

a. Java chỉ chạy được trên hệ điều hành Windows

b. Dấu chấm phẩy được sử dụng để kết thúc câu lệnh trong Java.

c. Java là ngôn ngữ có phân biệt chữ viết hoa và chữ viết thường

d. Java là ngôn ngữ lập trình hướng đối tượng

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Java chỉ chạy được trên hệ điều hành Windows

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Ngôn ngữ lập trình Java cung cấp chức năng nào ?

Select one:

a. Giao diện lập trình ứng dụng

b. Thư viện tích hợp

c. Tất cả các đáp án trên

d. Bộ công cụ giao diện người dùng

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Tất cả các đáp án trên

Quiz 1: Câu lệnh điều kiện:

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho biết kết quả xuất ra màn hình sau khi thực hiện đoạn mã lệnh sau:

int a = 2 < 3 ? 2 : 3;

switch(a) {

case 1:

System.out.print("A");

break;

case 2:

System.out.print("B");

default:

System.out.print("C");

}

Select one:

a. A

b. AB

c. BC

d. C

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: BC

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho biết kết quả xuất ra màn hình sau khi thực hiện đoạn mã lệnh sau:

int a = 5 > 7 ? 2 : 1;

switch(a){

case 1:

System.out.print("A");

case 2:

System.out.print("B");

break;

default:   
 System.out.print("C");

break;

}

Select one:

a. BC

b. A

c. C

d. AB

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: AB

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho biết kết quả xuất ra màn hình sau khi thực hiện đoạn mã sau đây:

double x = 16 – 2;

if(x < 16) {

System.out.println("A");

} else if(x < 15) {

System.out.println("B");

} else {

System.out.println("C");

}

Select one:

a. BC

b. AC

c. B

d. A

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: A

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho biết kết quả xuất ra màn hình sau khi thực hiện đoạn mã sau đây:

double x = 16 – 2;

if(x < 16) {

System.out.println("A");

}   
if(x < 15) {

System.out.println("B");

} else {

System.out.println("C");

}

Select one:

a. AB

b. AC

c. BC

d. CA

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: AB

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho biết kết quả xuất ra màn hình sau khi thực hiện đoạn mã sau đây:

double x = 45;

if (x >= 50) {

System.out.println("CODE");

}

System.out.println("GYM");

Select one:

a. CODE

b. GYM

c. CODEGYM

d. GYMCODE

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: GYM

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho biết kết quả xuất ra màn hình sau khi thực hiện đoạn mã sau đây:

double x = 4;

if (x < 5) {

System.out.println("A");

} else {

System.out.println("B");

}

Select one:

a. A

b. AB

c. B

d. BA

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: A

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho biết đoạn mã sau có thể phát sinh lỗi khi dịch ở dòng thứ mấy:

(1)public void method(int x){

(2) int y = 5;

(3) if(x > y){

(4) int z = x + y;

(5) }

(6) System.out.print(z);

(7)}

Select one:

a. 1

b. 4

c. 6

d. 3

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 6

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau cho xuất ra màn mình những gì

public static void main(String[] args) {

begin();

System.out.println("A");

end();

}

static void begin() {

  System.out.println("B");

}

 static void end() {

System.out.println("C");

}

Select one:

a. CBA

b. ABC

c. BCA

d. BAC

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: BAC

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau cho xuất ra màn mình những gì

double delta = 5 \* 5 – 4 \* 1 \* 2;

if(delta < 0) {

  System.out.println(“X”);

} else if(delta == 0) {

System.out.println(“Y”);

} else {

System.out.println(“Z”);

}

Select one:

a. Z

b. XY

c. X

d. Y

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Z

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho biết kết quả của đoạn mã sau đây:

int a = 5;

if(a == 5) {

++a;

int b = a++\*5

}

System.out.println(a);

System.out.println(b);

Select one:

a. 6 30

b. 5 25

c. Lỗi biên dịch

d. 6 25

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Lỗi biên dịch

Quiz 2: Câu lệnh lặp:

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau sẽ xuất ra màn hình bao nhiêu chữ CodeGym?

int num = 5;

do {

System.out.print("CodeGym ");

} while (num < 5);

Select one:

a. 1

b. 0

c. 5

d. 4

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 1

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau xuất ra màn hình bao nhiêu chữ CodeGym?

for(int i=7; i<10; i+=2){

System.out.print("CodeGym ");

}

Select one:

a. 1

b. 0

c. 7

d. 2

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 2

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau xuất ra màn hình bao nhiêu chữ Hello?

for(int i=0;i<4;i++){

while(3 < 5){

System.out.println("Hello");

break;

}

}

Select one:

a. 5

b. Vô số

c. 4

d. 3

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 4

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau xuất ra màn hình bao nhiêu chữ Hello?

int i = 1;

while(i < 5){

if(i *% 3 != 0){*

i++;

continue;

}

System.out.println("Hello");

i++;

}

Select one:

a. 1

b. 5

c. 4

d. 3

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 1

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau xuất ra màn hình bao nhiêu chữ Hello?

while(3 < 5){

System.out.println("Hello");

break;

}

Select one:

a. 1

b. Vô số

c. 3

d. 5

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 1

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau xuất ra màn hình bao nhiêu chữ Hello?

for(int i=1;i <= 5;i++){

System.out.println("Hello");

}

Select one:

a. 4

b. 1

c. 5

d. 3

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 5

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau xuất ra màn hình bao nhiêu chữ Hello?

for(int i=1; i<=5; i++){

if(i==1) break;

System.out.println("Hello");

}

Select one:

a. 0

b. 3

c. 5

d. 1

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 0

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau xuất ra màn hình bao nhiêu chữ Hello?

for(int i=3; i<=5; ){

System.out.println("Hello");

i++;

}

Select one:

a. 1

b. 4

c. 5

d. 3

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 3

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau xuất ra màn hình bao nhiêu chữ Hello?

int i=2;

for( ; i <= 5; i++){

System.out.println("Hello");

}

Select one:

a. 3

b. 1

c. 5

d. 4

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 4

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Số lần xuất hiện của chữ CodeGym là bao nhiêu ?

int x = 5;

do{

System.out.println(“CodeGym”);

x--;

} while(x == 5);

Select one:

a. 2

b. 0

c. 3

d. 1

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 1

Quiz 3: Mảng

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho biết giá trị của các biến a và b sau khi thực hiện đoạn mã sau?

int[] x = {3,5,6,9};

int a = 0, b = 0;

for(int y : x){

if(y % 2 != 0)

{

a+=y;   
 b++;

}

}

Select one:

a. a=0, b=0

b. a=6, b=1

c. a=24, b=4

d. a=17, b=3

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: a=17, b=3

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho biết phần tử cuối cùng của mảng a là gì sau khi thực hiện đoạn mã sau?

String[] a = {"Jonh", "Mary", "Caly", "Tomy"};

Arrays.sort(a);

Select one:

a. Caly

b. John

c. Tomy

d. Mary

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Tomy

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau in ra kết quả gì?

int[] a = {1,2,3,4,5,6,7,8,9},

b = new int[3];

a[9] = b[0];

System.out.println(a[9]);

Select one:

a. 9

b. Lỗi dòng 4. Chương trình kết thúc và không thực thi tiếp.

c. Lỗi dòng 3. Chương trình kết thúc và không thực thi tiếp.

d. 0

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Lỗi dòng 3. Chương trình kết thúc và không thực thi tiếp.

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Sau khi thực hiện đoạn mã sau thì mảng a sẽ có giá trị là:

int[] a = {1,9,3,2};

for(int i=0;i<a.length-1;i++){

for(int j=i+1;j<a.length;j++){

if(a[i] > a[j]){

int x = a[i];

a[i] = a[j];

a[j] = x;

}

}

}

Select one:

a. {1,9,3,2}

b. {2,3,9,1}

c. {9,3,2,1}

d. {1,2,3,9}

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: {1,2,3,9}

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Sau khi thực hiện đoạn mã sau thì mảng a sẽ có giá trị là:

int[] a = {1,9,3,2};

for(int i=0;i<a.length-1;i++){

for(int j=i+1;j<a.length;j++){

if(a[i] < a[j]){

int x = a[i];

a[i] = a[j];

a[j] = x;

}

}

}

Select one:

a. {1,9,3,2}

b. {2,3,9,1}

c. {1,2,3,9}

d. {9,3,2,1}

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: {9,3,2,1}

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Sau khi đoạn mã sau được thực hiện thì giá trị các phần tử của mảng a là:

int a[] = {4, 3, 5};

a[2] = a[1] \* 4;

a[1] \*= a.length;

Select one:

a. {4,3,5}

b. {4,9,5}

c. {4,9,12}

d. {4,9,16}

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: {4,9,12}

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau xuất ra kết quả trên màn hình là gì?

for(int i=0;i<7;i++){

  if(i % 2 == 0){

    System.out.print(i);

  }

}

Select one:

a. 0246

b. 1236

c. 1246

d. 0256

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 0246

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau xuất ra kết quả trên màn hình là gì?

int[] x = {5, 6, 7, 8};

for(int a : x){

  if(a % 2 == 0){

    break;

  }

  System.out.print(a);

}

Select one:

a. 6

b. 8

c. 7

d. 5

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 5

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau xuất ra kết quả trên màn hình là gì?

int[] a = {5, 6, 7, 8};

for(int i=0; i < a.length; i++){

  if(a[i] % 2 == 0){

    continue;

  }  
  system.out.printf(i);  
}

Select one or more:

a. 4

b. 6

c. 0

d. 2

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: 0, 2

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau xuất ra kết quả trên màn hình là gì?

int[] x = {5,6,7};

for(int a : x){

System.out.print(a)

}

Select one:

a. 506

b. 567

c. 560

d. 570

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 567

Question **11**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn mã sau xuất ra những gì?

int x = -1, a[] = {1,2,3,4};

for(int i=0;i<a.length;i++){

if(a[i] < x){   
 x = a[i];

}

}

System.out.println(x);

Select one:

a. -1

b. 1

c. 3

d. 4

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: -1

Quiz4: Phương thức:

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Biến a trong đoạn mã sau đây có giá trị là bao nhiêu?

int a = (int)Math.round(12 \* Math.random()) + 5;

Select one:

a. Từ 0 đến 5

b. Từ 5 đến 17

c. Từ 0 đến 12

d. Từ 0 đến 1

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Từ 5 đến 17

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Giả sử có khai báo phương thức m() như sau

static int m(int...x) {

int b = 0;

for(int a:x){

b+=a;

}

return b;

}

Lời gọi phương thức m(1,2,3) cho kết quả là bao nhiêu

Select one:

a. 2

b. 1

c. 3

d. 6

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 6

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Giả sử có khai báo phương thức m() như sau

static int m(int...x) {

int b = 0;

for(int a:x){

b+=a;

}

return b;

}

Tham số nào không được chấp nhận bởi phương thức này?

Select one:

a. Không có tham số nào

b. Mảng số nguyên

c. Danh sách các số nguyên cách nhau dấu phẩy

d. Danh sách các số thực cách nhau dấu phẩy

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Danh sách các số thực cách nhau dấu phẩy

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Giả sử có khai báo phương thức như sau:

static void m(int…x){  
 */\* code here \*/*  
}

Lời gọi phương thức nào là không hợp lệ?

Select one:

a. m()

b. m(1)

c. m(1,2,3)

d. m("1")

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: m("1")

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Giả sử có khai báo lớp sau

public class MyClass{

  static void method1(int a){  }

  static void method1(float a){  }

  static void method1(int c){  }

  static void method1(double d){  }

}

Khai báo phương thức trên lỗi ở đâu?

Select one or more:

a. static void method1(float a){  } do cùng tên tham số với phương thức thứ nhất

b. Không có lỗi

c. static void method1(double d){  } do đã có phương thức với tham số kiểu float

d. static void method1(int c){  } do cùng kiểu tham số với phương thức thứ nhất

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: static void method1(int c){  } do cùng kiểu tham số với phương thức thứ nhất

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Giả sử có khai báo lớp sau

public class MyClass{

static void method(){ }

static void method(int x){ }

static void method(float x){ }

static void method(int x, double y){ }

}

Với lời gọi phương thức là MyClass.method(5) thì phương thức nào sẽ được thực hiện?

Select one:

a. static void method(int x,double y){  }

b. static void method(){  }

c. static void method(float x){  }

d. static void method(int x){  }

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: static void method(int x){  }

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Khi chạy chương trình có đoạn mã sau sẽ xuất kết quả là bao nhiêu

public static void main(String[] args) {

int[] a = {50, 100};

m(a);

System.out.println(a[0]);

}

static void m(int[] x) {

x[0] = 200;

}

Select one:

a. 200

b. 100

c. Không xuất gì

d. Lỗi

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 200

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Khi chạy chương trình có đoạn mã sau sẽ xuất kết quả là bao nhiêu

public static void main(String[] args) {

int a = 100;

m(a);

System.out.println(a);

}

static void m(int x) {

x = 200;

}

Select one:

a. 200

b. Không xuất gì

c. 100

d. Lỗi

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 100

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chọn khai báo phương thức sai

Select one:

a. public static void f() {}

b. static void f() {}

c. public void static f() {}

d. static public void f() {}

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: public void static f() {}

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Số lượng tham số tối đa của một phương thức là ?

Select one:

a. 2

b. Không giới hạn

c. 1

d. 4

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Không giới hạn

Quiz 5: Lập trình hướng đối tượng

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho biết khai báo lớp sau đây đúng hay sai?

class MyClass {  
 void method() {…}  
  
 void method(int x) {…}  
  
 void method(float x) {…}  
  
 void method(int x, double y) {…}  
}

Select one:

a. Lớp trên hoàn toàn đúng

b. Sai do phương thức thứ 2 và 3 cùng tên tham số

c. Sai do có nhiều phương thức cùng tên

d. Sai do lớp này không có trường dữ liệu nào

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Lớp trên hoàn toàn đúng

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho đoạn mã định nghĩa lớp MyClass như sau. Hãy chọn mã tạo đối tượng đúng

class MyClass {  
}

Select one:

a. MyClass o = new MyClass(1)

b. MyClass o = new MyClass()

c. MyClass o = MyClass()

d. MyClass o = new MyClass

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: MyClass o = new MyClass()

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chỉ ra các dòng mã lệnh sai trong đoạn mã khai báo lớp sau đây:

public class MyClass {

MyClass() {…}

void MyClass(int x) {…}

MyClass(float x) {…}

MyClass1(int x, double y) {…}

}

Select one:

a. MyClass1(int x, double y){…}

b. MyClass(float x){…}

c. MyClass(){…}

d. void MyClass(int x){…}

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: MyClass1(int x, double y){…}

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

 Chỉ ra nguyên nhân sai trong phương thức sau

double method(int x) {

if (x > 5) {

return 3;

}

}

Select one:

a. Do phương thức này chưa trả về giá trị khi x nhỏ hơn hoặc bằng 5

b. Trong phương thức không thể sử dụng lệnh if

c. Do x chưa biết giá trị nên không thể so sánh

d. Do chứa lệnh return 3

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Do phương thức này chưa trả về giá trị khi x nhỏ hơn hoặc bằng 5

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

 Tìm lỗi sai về định nghĩa phương thức trong lớp sau:

class MyClass {

String method1() {

return "A";

}

void method() {

}

double method() {

return 1.5;

}

method() {

}

}

Select one:

a. void method(){}

b. double method(){return 1.5;}

c. String method1(){return "A";}

d. method(){}

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: method(){}

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Tìm lỗi sai về định nghĩa trường của lớp sau:

class MyClass {

String field1;

void field2;

double field3

int field4;

}

Select one or more:

a. String field1;

b. void field2;

c. double field3

d. int field4;

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: void field2;, double field3

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chọn khai báo đúng về phương thức:

Select one:

a. public String method(int a){...}

b. public method(int a){...}

c. String public method(int a){...}

d. method(int a){...}

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: public String method(int a){...}

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chọn phát biểu không đúng sau:

Select one:

a. Truy xuất phương thức phải đóng mở ngoặt tròn

b. Truy xuất trường phải có đóng mở ngoặt tròn

c. Toán tử new được sử dụng để tạo đối tượng từ một lớp

d. Dấu chấm được sử dụng để truy xuất phương thức và trường của một đối tượng

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Truy xuất trường phải có đóng mở ngoặt tròn

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chọn phát biểu không đúng về phương thức:

Select one:

a. Phương thức có tối đa 5 tham số

b. Phương thức là một mô-đun mã thực hiện một công việc cụ thể nào đó

c. Phương thức có thể có một hoặc nhiều tham số

d. Phương thức có thể có kiểu trả về hoặc void nếu không trả về một giá trị nào cả

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Phương thức có tối đa 5 tham số

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chọn phát biểu sai về từ khóa this:

Select one:

a. Trong một Constructor không cho phép sử dụng this để gọi Constructor khác

b. this được sử dụng để đại diện cho đối tượng hiện tại

c. this được sử dụng trong lớp để truy xuất tới các thành viên của lớp (field và method)

d. Sử dụng this.field để phân biệt field với tham số của phương thức và các biến cục bộ khác

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Trong một Constructor không cho phép sử dụng this để gọi Constructor khác

Question **11**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chọn phát biểu đúng khi xây dựng lớp:

Select one:

a. Tất cả các đáp án đều sai

b. Trường được sử dụng để mô tả hành vi

c. Phương thức được sử dụng để mô tả hành vi

d. Phương thức được sử dụng để mô tả đặc điểm

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Phương thức được sử dụng để mô tả hành vi

Question **12**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chọn phát biểu đúng nhất về Constructor

Select one:

a. Tất cả các đáp án điều đúng

b. Constructor được sử dụng để tạo đối tượng

c. Mỗi Constructor cung cấp một cách thức tạo ra đối tượng từ lớp

d. Trong một lớp có thể có nhiều Constructor

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Tất cả các đáp án điều đúng

Question **13**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chọn phát biểu đúng nhất về đối tượng:

Select one:

a. Tất cả các đáp án điều đúng

b. Đặc tính được mô tả bằng danh từ

c. Hành vi được mô tả bởi động từ

d. Đối tượng được đặc tả bằng đặc tính và hành vi

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Tất cả các đáp án điều đúng

Question **14**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chọn phát biểu đúng về đối tượng:

Select one:

a. Đối tượng là một hành vi của thực thể

b. Đối tượng là một trường hợp cụ thể của lớp

c. Đối tượng là khuôn mẫu được sử dụng để mô tả các thực thể cùng loại

d. Đối tượng được sử dụng để tạo ra nhiều lớp

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Đối tượng là một trường hợp cụ thể của lớp

Question **15**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Lớp là gì?

Select one:

a. Lớp là khuôn mẫu được sử dụng để mô tả một nhóm đặc tính

b. Lớp được sử dụng để chỉ mô tả các đặc điểm của một thực thể

c. Lớp là khuôn mẫu được sử dụng để mô tả một nhóm các thực thể cùng loại

d. Lớp là khuôn mẫu được sử dụng để mô tả một nhóm hành vi

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Lớp là khuôn mẫu được sử dụng để mô tả một nhóm các thực thể cùng loại

Question **16**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Nếu khai báo một phương thức có xác định kiểu trả về thì:

Select one:

a. Trong phương thức có lệnh return một giá trị kiểu đúng kiểu đã xác định trong khai báo

b. Trong phương thức có lệnh return nhưng không có giá trị trả về

c. Trong phương thức không cần có lệnh return

d. Trong phương thức có lệnh return một giá trị kiểu bất kỳ

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Trong phương thức có lệnh return một giá trị kiểu đúng kiểu đã xác định trong khai báo

Question **17**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Thế nào là nạp chồng phương thức?

Select one:

a. Có nhiều lớp cùng tên và cùng tham số

b. Trong một lớp không có phương thức nào

c. Trong một lớp có nhiều phương thức khác nhau

d. Trong một lớp có nhiều phương thức cùng tên nhưng khác nhau về tham số

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Trong một lớp có nhiều phương thức cùng tên nhưng khác nhau về tham số

Question **18**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phát biểu đúng nhất về Constructor là:

Select one:

a. Trong một Constructor muốn gọi Constructor khác cùng lớp thì sử dụng this(tham số), muốn gọi Constructor của lớp cha thì sử dụng super(tham số)

b. Nếu trong Constructor không gọi Constructor khác thì nó tự gọi Constructor không tham số của lớp cha super()

c. Tất cả các đáp án đều đúng

d. Nếu một lớp không định nghĩa Constructor thì Java tự động cung cấp Constructor làm tạo mặc định (không tham số) cho lớp.

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Tất cả các đáp án đều đúng

Question **19**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Hãy chọn phát biểu sai về Constructor:

Select one:

a. Khi đã định nghĩa các Constructor cho một lớp thì chỉ được phép sử dụng các Constructor này để tạo đối tượng

b. Lời gọi Constructor khác phải là lệnh đầu tiên

c. Có thể gọi nhiều Constructor khác trong một Constructor

d. Lời gọi Constructor trong một Constructor khác chỉ được thực hiện duy nhất 1 lần

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Có thể gọi nhiều Constructor khác trong một Constructor

Quiz 6: Access Modifier

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho định nghĩa 2 lớp nội B và C trong lớp A như sau. Cho biết cách sử dụng sai ?

public class A {  
 static public class B {  
 }  
  
 public class C {  
 }  
}

Select one:

a. A.C o = new A().new C();

b. Tất cả đáp án đều đúng

c. A.C o = new A.C();

d. A.B o = new A.B();

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: A.C o = new A.C();

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Sau khi thực hiện đoạn mã sau, màn hình xuất hiện những gì?

public class MyClass {  
 static public int X = 2;  
  
 static {  
 X = 1;  
 }  
  
 static public void method() {  
 X = 5;  
 }  
  
 public static void main(String[] args) {  
 MyClass o = new MyClass();  
 MyClass.method();  
 MyClass.X = 10;  
 System.out.printf("x=%d, y=%d", o.X, MyClass.X);  
 }  
}

Select one:

a. x=10, y=10

b. x=2, y=10

c. x=1, y=10

d. x=2, y=2

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: x=10, y=10

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Sau khi thực hiện đoạn mã sau, màn hình xuất hiện những gì?

public class MyClass {  
 static public int X = 2;  
  
 public static void main(String[] args) {  
 MyClass o1 = new MyClass();  
 MyClass o2 = new MyClass();  
 o2.X = 5;  
 System.out.printf("x=%d, y=%d, z=%d", o1.X, o2.X, MyClass.X);  
 }  
}

Select one:

a. x =2, y=2, z=2

b. x=2, y=5, z=2

c. x=5, y=5, z=2

d. x=5, y=5, z=5

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: x=5, y=5, z=5

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Thực hiện đoạn mã sau sẽ xuất ra những gì trên màn hình?

class MyClass {  
 void method(int x, int y) {  
 x = 5;  
 y = 5;  
 }  
  
 public static void main(String[] args) {  
 MyClass o = new MyClass();  
 int x = 1, y = 1;  
 o.method(x, y);  
 System.out.printf("x=%d, y=%d", x, y);  
 }  
}

Select one:

a. x=1, y=1

b. x=5, y=5

c. x=1, y=5

d. x=5, y=1

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: x=1, y=1

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Thực hiện đoạn mã sau sẽ xuất ra những gì trên màn hình?

class MyClass {  
 void method(int[] x) {  
 x[0] = 5;  
 x[1] = 5;  
 }  
  
 public static void main(String[] args) {  
 MyClass o = new MyClass();  
 int[] x = {1, 1};  
 o.method(x);  
 System.out.printf("x=%d, y=%d", x[0], x[1]);  
 }  
}

Select one:

a. x=1, y=1

b. x=5, y=1

c. x=1, y=5

d. x=5, y=5

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: x=5, y=5

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Thực hiện đoạn mã sau sẽ xuất ra những gì trên màn hình?

class ChuNhat {  
 public int rong, dai;  
  
 public ChuNhat(int rong, int dai) {  
 this.rong = rong;  
 this.dai = dai;  
 }  
}  
  
class MyClass {  
 void method(ChuNhat x) {  
 x.rong = 5;  
 x.dai = 5;  
 }  
  
 public static void main(String[] args) {  
 MyClass o = new MyClass();  
 ChuNhat cn = new ChuNhat(1, 1);  
 o.method(cn);  
 System.out.printf("x=%d, y=%d", cn.rong, cn.dai);  
 }

Select one:

a. x=5, y=5

b. x=1, y=5

c. x=5, y=1

d. x=1, y=1

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: x=5, y=5

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phát biểu sai về từ khóa static là:

Select one:

a. Có thể truy cập đến một thành viên tĩnh thông qua tên lớp mà không cần tham chiếu đến một đối tượng cụ thể

b. Khối static {} sẽ chạy trước khi tạo đối tượng hoặc truy xuất bất kỳ thành viên tĩnh khác

c. Thành viên tĩnh của lớp được sử dụng độc lập với các đối tượng được tạo ra từ lớp đó.

d. Chỉ được phép truy xuất đến thành viên tĩnh thông qua đối tượng được tạo ra từ lớp đó

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Chỉ được phép truy xuất đến thành viên tĩnh thông qua đối tượng được tạo ra từ lớp đó

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phát biểu sai về từ khóa static là:

Select one:

a. Trong phương thức tĩnh được phép truy xuất đến các thành viên thông thường của lớp

b. Lớp static chỉ được nghĩa bên trong một lớp khác

c. Trong khối và phương thức tĩnh chỉ được truy cập đến các thành viên tĩnh khác mà không được phép truy cập đến thành viên thông thường của class

d. Trường static là dữ liệu dùng chung cho tất cả các đối tượng được tạo ra từ lớp đó.

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Trong phương thức tĩnh được phép truy xuất đến các thành viên thông thường của lớp

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Từ khóa static không được sử dụng để định nghĩa thành phần nào?

Select one:

a. Phương thức

b. Lớp nội

c. Biến cục bộ hoặc tham số

d. Trường

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Biến cục bộ hoặc tham số

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Giả sử 2 lớp A và B được khai báo trong 2 package khác nhau. Hay chỉ ra dòng mã lệnh đúng khi truy xuất các thành viên của lớp A trong phương thức method() của lớp B:

package com.codegym.dn  
  
public class A {  
 int a = 5;  
 private int b = 5;  
 public int c = 5;  
 protected d =5;  
} package com.codegym.hanoi  
  
public class B {  
 void method() {  
 A o = new A();  
 o.a = 10;  
 o.b = 10;  
 o.c = 10;  
 o.d = 10;  
 }  
}}

Select one:

a. o.d = 10

b. o.c = 10

c. o.b = 10

d. o.a = 10

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: o.c = 10

Question **11**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Giả sử 2 lớp MyClass1 và MyClass2 sau đây được khai báo trong cùng một package là com.poly. Hãy chọn câu lệnh phát sinh lỗi lúc dịch:

package com.poly  
  
class MyClass1 {  
 public void method1() {…}  
  
 private void method2() {…}  
  
 void method3() {…}  
}  
  
class MyClass2 {  
 void method() {  
 MyClass1 o1 = new MyClass1();  
 o1.method1();  
 o1.method2();  
 o1.method3();  
 }  
}

Select one:

a. MyClass1 o1 = new MyClass1();

b. o1.method1();

c. o1.method2();

d. o1.method3();

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: o1.method2();

Question **12**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chọn phát biểu sai về đặc tả truy xuất:

Select one:

a. Thành viên được khai báo private thì chỉ được phép sử dụng nội bộ trong class

b. Thành viên không khai báo đặc tả truy xuất chỉ được phép sử dụng nội bộ trong class.

c. Thành viên được khai báo protected cho phép lớp con kế thừa

d. Thành viên được khai báo public có thể được truy xuất trong bất kỳ một lớp nào

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Thành viên không khai báo đặc tả truy xuất chỉ được phép sử dụng nội bộ trong class.

Quiz 7: Thừa kế và đa hình

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho đoạn mã sau. 3 đối tượng nv1, nv2 và nv3 được tạo từ lớp NhanVien và lớp TruongPhong. Hãy cho biết khi gọi phương thức getThuNhap() thì phương thức của lớp nào được thực hiện?

public class NhanVien {  
 public double getThuNhap() {…}  
}  
  
public class TruongPhong extends NhanVien {  
 public double getThuNhap() {…}  
}  
 NhanVien nv1 = new NhanVien();  
 NhanVien nv2 = new TruongPhong();  
 TruongPhong nv3 = new TruongPhong();

Select one:

a. nv2.getThuNhap(): phương thức của lớp NhanVien sẽ thực hiện

b. nv2.getThuNhap(): phương thức của lớp TruongPhong sẽ thực hiện

c. nv3.getThuNhap(): phương thức của lớp NhanVien sẽ thực hiện

d. nv1.getThuNhap(): phương thức của lớp TruongPhong sẽ thực hiện

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: nv2.getThuNhap(): phương thức của lớp TruongPhong sẽ thực hiện

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Điền phương thức phù hợp vào <<?>> để không phát sinh lỗi khi dịch ?

public class Parent {  
 public void method() {…}  
}  
  
public class Child extends Parent { <<?>>  
}

Select one:

a. protected void method(){…}

b. void method(){…}

c. Tất cả các đáp án trên đều đúng

d. public void method(){…}

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: public void method(){…}

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Điền phương thức phù hợp vào vị trí <<?>> để ghi đè lên phương thức của lớp cha?

public class Parent {  
 public void method(int x) {…}  
}  
  
public class Child extends Parent { <<?>>  
}

Select one:

a. public void method(double x){…}

b. public void method(int x, String s){…}

c. public void method(int y){…}

d. public void method(){…}

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: public void method(int y){…}

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho khai báo lớp class Bicycle{}. Mã kế thừa đúng trong java là:

Select one:

a. class MountainBike childof Bicycle{}

b. class MountainBike reuses Bicycle{}

c. class MountainBike inherits Bicycle{}

d. class MountainBike extends Bicycle{}

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: class MountainBike extends Bicycle{}

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Các lớp trong Java sử dụng loại thừa kế là:

Select one:

a. Ba thừa kế

b. Đa thừa kế

c. Đôi thừa kế

d. Đơn thừa kế

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Đơn thừa kế

Question **6**

Partially correct

Mark 0.50 out of 1.00

Flag question

Question text

Chúng ta có lớp Animal, các lớp Dog, Cat, Mouse kế thừa lớp Animal. Khai báo nào sau đây là đúng ?

Select one or more:

a. Dog dog = new Animal();

b. Animal animal = new Cat();

c. Cat cat = new Animal();

d. Animal animal = new Dog();

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng một phần.

You have correctly selected 1.

The correct answers are: Animal animal = new Dog();, Animal animal = new Cat();

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho lớp Person. Các lớp Employee, Customer kế thừa lớp Person. Khai báo nào sau đây là đúng ?

Select one:

a. Person[] persons = new Person[5];  
persons[0] = new Customer();

b. Person[] persons = new Person[5];  
persons[0] = new Employee();

c. Person person1 = new Customer();  
Person person2 = new Employee();

d. Tất cả các phương án đều đúng

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Tất cả các phương án đều đúng

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Xây dựng lớp Animal như sau:

public class Animal {

    private void speak(){

        System.out.println("Hello");

    }

}

Sau đó xây dựng lớp TestAnimal như sau:

public class TestAnimal {

    public static void main(String[] args) {

        Animal animal = new Animal();

        animal.speak();

    }

}

Chạy chương trình sẽ xảy ra lỗi compile-time đúng không ?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Xây dựng lớp Animal như sau:

public class Animal {

    public void speak(){

        System.out.println("Hello");

    }

}

Sau đó xây dựng lớp TestAnimal như sau:

public class TestAnimal {

    public static void main(String[] args) {

        Animal animal = new Animal();

        animal.speak();

    }

}

Chạy chương trình sẽ xảy ra lỗi compile-time đúng không ?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'False'.

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đa hình là quá trình đơn giản hóa một đối tượng mà trong đó chỉ bao gồm những đặc điểm quan tâm và bỏ qua những đặc điểm chi tiết nhỏ có đúng không ?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'False'.

Quiz 8: Abstrac Class.

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chọn dòng mã lệnh sai sau:

abstract class Hinh{}

class Tron extends Hinh{}

abstract class DaGiac extends Hinh{}

class TamGiac extends DaGiac{}

class ChuNhat extends DaGiac{}

Select one:

a. Hinh h3 = new TamGiac()

b. Hinh h4 = new ChuNhat()

c. Hinh h1 = new Tron()

d. Hinh h2 = new DaGiac()

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Hinh h2 = new DaGiac()

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chọn dòng mã lệnh sai sau? abstract class Hinh{} class TamGiac extends Hinh{}

Select one:

a. Hinh h1 = new Hinh()

b. TamGiac h4 = new TamGiac();

c. Hinh h2 = new TamGiac()

d. TamGiac h3 = new TamGiac();

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Hinh h1 = new Hinh()

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chọn dòng mã lệnh sau sẽ phát sinh lỗi khi dịch:

abstract class Hinh{}

class Tron extends Hinh{}

abstract class DaGiac extends Hinh{}

class TamGiac extends DaGiac{}

class ChuNhat extends DaGiac{}

Hinh h1 = new Tron()

Hinh h2 = new TamGiac()

Hinh h3 = new ChuNhat()

Select one:

a. DaGiac h4 = h2;

b. h2 = h3;

c. Hinh h5 = h1;

d. Tron h6 = (Tron)h1;

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: h2 = h3;

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Giả sử có 2 lớp NhanVien và TruongPhong được khai báo như sau. Hãy chọn dòng mã lệnh phát sinh lỗi lúc dịch?

package codegym.hn  
public class NhanVien {  
public String hoTen;  
protected double luong;

public NhanVien(String hoTen, double luong) {  
}

void xuat() {  
}

private double getThuNhap() {  
return 0;  
}  
}

package codegym.dn

public class TruongPhong extends NhanVien {  
public double trachNhiem;

public TruongPhong(String hoTen, double luong, double trachNhiem) {  
}

public void xuat() {  
super.hoTen = "Tuấn";  
super.luong = 500;  
super.xuat();  
double thuNhap = super.getThuNhap();  
}  
}

Select one:

a. super.luong = 500

b. super.xuat()

c. super.hoTen = "Tuấn"

d. double thuNhap = super.getThuNhap()

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: double thuNhap = super.getThuNhap()

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Khai báo lớp đúng là:

Select one:

a. abstract class Parent{private abstract void method();}

b. abstract class Parent{abstract void method(){}}

c. abstract class Parent{abstract void method();}

d. class Parent{abstract void method();}

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: abstract class Parent{abstract void method();}

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phát biểu sai về từ khóa abstract là:

Select one:

a. Không thể sử dụng new để tạo đối tượng từ lớp trừu tượng.

b. Từ khóa abstract cũng được sử dụng để định nghĩa cho trường

c. Từ khóa abstract được sử dụng để định nghĩa lớp và phương thức trừu tượng

d. Lớp chứa phương thức trừu tượng thì lớp đó phải là lớp trừu tượng.

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Từ khóa abstract cũng được sử dụng để định nghĩa cho trường

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phát biểu đúng về lớp và phương thức trừu tượng là:

Select one:

a. Từ khóa public và abstract không thể khai báo cùng nhau

b. Từ khóa private và abstract không thể khai báo cùng nhau

c. Tất cả các đáp án trên đều đúng

d. Từ khóa protected và abstract không thể khai báo cùng nhau

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Từ khóa private và abstract không thể khai báo cùng nhau

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Khai báo nào sau đây là đúng ?

Select one:

a. public interface IProduct {  
private String BRANCH = "SAMSUNG";  
}

b. public interface IProduct {  
protected String BRANCH = "SAMSUNG";  
}

c. public interface IProduct {  
default String BRANCH = "SAMSUNG";  
}

d. public interface IProduct {  
String BRANCH = "SAMSUNG";  
}

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: public interface IProduct {  
String BRANCH = "SAMSUNG";  
}

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Khai báo nào sau đây là đúng ?

Select one:

a. Tất cả các phương án đều sai

b. public interface IProduct {  
public void getBranch(){  
return "SAMSUNG";  
}  
}

c. public interface IProduct {  
public String getBranch(){  
return "SAMSUNG";  
}  
}

d. public interface IProduct {  
public double getBranch(){  
return "SAMSUNG";  
}  
}

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Tất cả các phương án đều sai

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phát biểu sau đây có đúng không ?

Abstract Class chỉ khai báo các phương thức không được triển khai (các phương thức không có phần thân).

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'False'.

Quiz 9: Clean Code

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Clean code (mã sạch) là thuật ngữ để chỉ đến những mã nguồn tốt

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Các đặc điểm của clean code

Select one or more:

a. Thể hiện được ý tưởng của thiết kế

b. Dễ cải tiến

c. Dễ đọc

d. Có nhiều sự phụ thuộc

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Dễ cải tiến, Thể hiện được ý tưởng của thiết kế, Dễ đọc

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Code smell là thuật ngữ để chỉ đến những trường hợp mã nguồn gây khó khăn cho việc đọc, duy trì và mở rộng

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Tại sao cần clean code?

Select one:

a. Năng suất sẽ tăng theo sản phẩm nếu làm việc với mã nguồn không tốt

b. Năng suất sẽ tăng theo thời gian nếu làm việc với mã nguồn không tốt

c. Năng suất sẽ giảm theo sản phẩm nếu làm việc với mã nguồn không tốt

d. Năng suất sẽ giảm theo thời gian nếu làm việc với mã nguồn không tốt

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Năng suất sẽ giảm theo thời gian nếu làm việc với mã nguồn không tốt

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Các yếu tố ảnh hưởng đến chất lượng mã nguồn?

Select one or more:

a. Phương thức

b. PO

c. ScrumMaster

d. Xử lý lỗi và ngoại lệ

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Phương thức, Xử lý lỗi và ngoại lệ

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Quy định đặt tên lớp

Select one or more:

a. Tránh dùng những từ như Manager, Processor, Data

b. Tên lớp nên là danh từ

c. Tên lớp nên bắt đầu bằng chữ viết hoa

d. Tên lớp nên tuân theo quy tắc CamelCase

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Tên lớp nên là danh từ, Tránh dùng những từ như Manager, Processor, Data, Tên lớp nên bắt đầu bằng chữ viết hoa, Tên lớp nên tuân theo quy tắc CamelCase

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Các kỹ thuật tái cấu trúc

Select one or more:

a. Kỹ thuật tách lớp

b. Kỹ thuật đổi tên lớp

c. Kỹ thuật tách hằng

d. Kỹ thuật đổi tên biến

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Kỹ thuật đổi tên biến, Kỹ thuật tách hằng

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Tên gọi nào sau đây được đánh giá là tốt?

Select one:

a. list1

b. getAbc

c. List1

d. flaggedCells

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: flaggedCells

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Tái cấu trúc mã nguồn nhằm mục đích là gì?

Select one or more:

a.

Mã nguồn dễ duy trì hơn

b. Tăng hiệu năng của hệ thống

c. Giảm sự phụ thuộc vào hệ thống khác

d.

Mã nguồn dễ mở rộng hơn

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answers are:

Mã nguồn dễ duy trì hơn

,

Mã nguồn dễ mở rộng hơn

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đặt tên phương thức như thế nào cho tốt

Select one or more:

a.

Tên phương thức nên tuân theo quy tắc camelCase

b.

Tên phương thức nên tuân theo quy tắc PasCal

c. Tên phương thức nên là một động từ hoặc bắt đầu bằng một động từ

d.

Tên phương thức nên bắt đầu bằng chữ viết thường

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answers are: Tên phương thức nên là một động từ hoặc bắt đầu bằng một động từ,

Tên phương thức nên bắt đầu bằng chữ viết thường

,

Tên phương thức nên tuân theo quy tắc camelCase

Quiz 10: Automated Testing

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

1. Đâu là câu đúng?

Select one or more:

a. Kiểm thử giúp quản lý được tiến độ của sản phẩm

b. Các kỹ thuật kiểm thử gồm việc thực thi chương trình để tìm ra các lỗi

c. Kiểm thử là các nghiên cứu được thực hiện để khẳng định chất lượng của sản phẩm phần mềm

d. Hai thao tác quan trọng khi kiểm thử là thiết kế ca kiểm thử và quản lý rủi ro ca kiểm thử

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answers are: Kiểm thử là các nghiên cứu được thực hiện để khẳng định chất lượng của sản phẩm phần mềm, Các kỹ thuật kiểm thử gồm việc thực thi chương trình để tìm ra các lỗi

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Kiểm thử giúp quản lý được rủi ro của sản phẩm

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **3**

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Hai thao tác quan trọng khi kiểm thử là:

Select one or more:

a. Thiết kế ca kiểm thử

b. Quản lý rủi ro

c. Thực thi ca kiểm thử

d. Quản lý chất lượng của sản phẩm

Feedback

Câu trả lời của bạn sai.

The correct answers are: Thiết kế ca kiểm thử, Thực thi ca kiểm thử

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Các vai trò tham gia trong quá trình kiểm thử

Select one:

a. Tester

b. Tất cả các đối tượng trên

c.  ScrumMaster

d. Customer

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Tất cả các đối tượng trên

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là câu đúng?

Select one or more:

a. TDD bao gồm các giai đoạn: 1/Viêt các bài kiểm thử 2/Viết mã nguồn 3/Tái cấu trúc mã nguồn

b. Test First có nghĩa là việc lập trình bắt đầu bằng cách viết các bài kiểm thử trước khi bắt tay vào viết mã nguồn của chương trình.

c. TDD bao gồm nhiều giai đoạn nhỏ lặp đi lặp lại

d.  TDD bao gồm các giai đoạn: 1/Viêt các bài kiểm thử 2/Tái cấu trúc mã nguồn 3/Viết mã nguồn

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answers are: Test First có nghĩa là việc lập trình bắt đầu bằng cách viết các bài kiểm thử trước khi bắt tay vào viết mã nguồn của chương trình., TDD bao gồm nhiều giai đoạn nhỏ lặp đi lặp lại, TDD bao gồm các giai đoạn: 1/Viêt các bài kiểm thử 2/Viết mã nguồn 3/Tái cấu trúc mã nguồn

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Kiểm thử đơn vị là thao tác kiểm thử được thực hiện trên các đơn vị/thành phần lớn của chương trình?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'False'.

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Kiểm thử đơn vị được thực thi bởi ai?

Select one:

a. Không ai thực hiện

b.  Kiểm thử viên

c. ScrumMaster

d. QA

e. Lập trình viên

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Lập trình viên

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Kiểm thử tự động là hình thức lập trình viên thực hiện coding để tự động thực thi các test-case.

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'False'.

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Refactoring là quá trình tái cấu trúc mã nguồn mà không ảnh hưởng đến hành vi của chương trình nhằm giúp cho mã nguồn trở nên tốt hơn.

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

assertEqual() dùng để?

Select one:

a. Khai báo một phương thức test

b. So sánh khác 2 giá trị

c. Không có phương thức này

d. So sánh bằng 2 giá trị

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Không có phương thức này

Quiz 11: Danh sách

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cấu trúc dữ liệu là cách thức để lưu trữ và tổ chức dữ liệu trong máy tính để việc xử lý được hiệu quả?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là những loại dữ liệu không có cấu trúc?

Select one or more:

a. array

b. character

c. boolean

d. integer

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: integer, character, boolean

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là những loại dữ liệu có cấu trúc?

Select one or more:

a. object

b. array

c. integer

d. string

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: string, object, array

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Danh sách là một dãy các dữ liệu có trật tự

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Các phần tử trong danh sách có thể thuộc bất kỳ kiểu dữ liệu nào?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Danh sách liên kết phù hợp với những trường hợp nào sau đây?

Select one or more:

a. Cần truy xuất ngẫu nhiên nhanh

b. Xoá các phần tử trong danh sách

c. Thêm một phần tử vào đầu danh sách

d. Ít truy xuất ngẫu nhiên nhanh

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Ít truy xuất ngẫu nhiên nhanh, Xoá các phần tử trong danh sách, Thêm một phần tử vào đầu danh sách

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Các phép toán cơ bản trên danh sách là gì?

Select one or more:

a. Xoá phần tử khỏi danh sách

b. Nối phần tử vào cuối danh sách

c. Chèn phần tử vào sau phần tử hiện có hoặc đầu danh sách

d. Lấy phần tử ra khỏi danh sách

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Nối phần tử vào cuối danh sách, Lấy phần tử ra khỏi danh sách, Xoá phần tử khỏi danh sách, Chèn phần tử vào sau phần tử hiện có hoặc đầu danh sách

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phương thức get(int index) trong danh sách có tác dụng gì?

Select one:

a. Lấy về phần tử cuối cùng trong danh sách

b. Lấy về phần tử ở vị trí bất kỳ trong danh sách

c. Trả về phần tử ở vị trí được chỉ định

d. Lấy về phần tử đầu tiên trong danh sách

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Trả về phần tử ở vị trí được chỉ định

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phương thức nào để loại bỏ một phần tử khỏi danh sách

Select one:

a. pop()

b. getElement()

c. remove()

d. clear()

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: remove()

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phương thức nào kiểm tra xem một phần tử có nằm trong danh sách không?

Select one:

a. indexOf()

b. clear()

c. get()

d. contains()

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: contains()

Question **11**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Danh sách liên kết là tập hợp các nút, các nút này được liên kết với nút kế tiếp trong danh sách bằng cách sử dụng một đối tượng tham chiếu?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **12**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Kết thúc của một danh sách được liên kết bằng cách trỏ đến một nút .....?

Select one:

a. nút null

b. nút cuối

c. nút đầu

d. Không trỏ đến đâu.

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: nút null

Question **13**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Nút trong danh sách liên kết gồm các phần nào?

Select one or more:

a. pos để chứa vị trí của nút

b. Giá trị null

c. element để lưu trữ dữ liệu của nút

d. next để chứa liên kết tới nút tiếp theo trong danh sách

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: element để lưu trữ dữ liệu của nút, next để chứa liên kết tới nút tiếp theo trong danh sách

Quiz 12: Stack

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Quá trình chèn một phần tử vào stack được gọi là: \_\_\_\_\_\_\_\_

Select one:

a. Evaluation

b. Create

c. Push

d. Pop

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Push

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Quá trình xoá một phần tử khỏi stack được gọi là\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Select one:

a. Create

b. Pop

c. Evaluation

d. Push

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Pop

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là ứng dụng có thể sử dụng stack?

Select one:

a. Theo dõi các biến cục bộ trong thời gian chạy.

b. Bộ phân tích cú pháp trình biên dịch.

c. Tất cả các trường hợp trên

d. Chương trình đánh giá cú pháp biểu thức toán học

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Tất cả các trường hợp trên

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phương thức nào không sử dụng để duyệt cây ?

Select one:

a. Duyệt trung thứ tự (In-order Traversal)

b. Duyệt tuyến tính (Linear Traversal)

c. Duyệt hậu thứ tự (Post-order Traversal)

d. Duyệt tiền thứ tự (Pre-order Traversal)

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Duyệt tuyến tính (Linear Traversal)

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Hoạt động cơ bản trên cây tìm kiếm nhị phân ?

Select one:

a. Hoạt động tìm kiếm: tìm kiếm một phần tử trong một cây.

b. Tất cả các ý đều đúng

c. Hoạt động duyệt tiền thứ tự: duyệt một cây theo cách thức duyệt tiền thứ tự.

d. Hoạt động chèn: chèn một phần tử vào trong một cây.

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Tất cả các ý đều đúng

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

 Kết quả của hoạt động sau là gì? Top (Push (S, X))

Select one:

a. None

b. S

c. X

d. Null

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: X

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cấu trúc dữ liệu sử dụng để thực thi thuật toán đệ quy?

Select one:

a. Array

b. Stack

c. List

d. Queue

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Stack

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Quan sát các hoạt động sau được thực hiện trên một ngăn xếp kích thước 5 push(1);pop(); push(2); push(3); pop();push(4);push(5);

Sau khi hoàn thành tất cả các thao tác, số lượng các phần tử có trong stack là:

Select one:

a. 3

b. 2

c. 4

d. 1

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: 3

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Queue là gì ?

Select one:

a. Danh sách dạng LIFO (Last In First Out)

b. Cây tuyến tính (Linear tree)

c. Một mảng được sắp xếp

d. Danh sách dạng FIFO (First In First Out)

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Danh sách dạng FIFO (First In First Out)

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Trong hàng đợi, các đối tượng có thể được thêm vào bất kỳ lúc nào, nhưng chỉ có đối tượng thêm vào đầu tiên mới được phép lấy ra khỏi hàng đợi.

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **11**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Thao tác thêm vào và lấy một đối tượng ra khỏi hàng đợi được gọi lần lượt là

Select one or more:

a. deque

b. dequeue

c. enqueue

d. queue

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answers are: enqueue, dequeue

Question **12**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Việc thêm một đối tượng trong hàng đợi diễn ra ở cuối hàng?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **13**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cấu trúc dữ liệu hàng đợi dùng để làm gì?

Select one or more:

a. Tổ chức quản lý và phân phối tiến trình trong các hệ điều hành

b. Tổ chức lưu bộ đệm bàn phím

c. Khử đệ quy

d. Tổ chức xoá các quá trình tìm kiếm theo chiều rộng

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answers are: Khử đệ quy, Tổ chức quản lý và phân phối tiến trình trong các hệ điều hành

Question **14**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

 Các thao tác cơ bản với queue

Select one:

a. Thêm một phần tử vào hàng đợi: enqueue()

b. Lấy phần tử ở đầu hàng đợi, mà không xoá phần tử này: peek()

c. Tất cả các đáp án trên

d. Xoá một phần tử từ hàng đợi: dequeue()

e. Kiểm tra xem hàng đợi đầy hay không: isFull()

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Tất cả các đáp án trên

Quiz 13: Java Collection

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

1. Cây nhị phân là cây đặc biệt mà mỗi nút của nút chỉ có nhiều nhất hai nút con

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Nút trên cùng của cây được gọi là ....

Select one:

a. Nút gốc

b. Nút con

c. Nút lá

d. Nút cha

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Nút gốc

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Nút mà không có bất kỳ nút con nào gọi là ....

Select one:

a. Nút cha

b. Nút gốc

c. Nút lá

d. Nút con

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Nút lá

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

 Nút ở dưới một nút đã cho được kết nối bởi cạnh dưới của nó được gọi là ...... của nút đó

Select one:

a. Nút cha

b. Nút con

c. Nút lá

d. Nút gốc

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Nút con

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Nếu nút gốc có bậc là 2 thì nút cháu của nó sẽ có bậc là....

Select one:

a. 4

b. 1

c. 0

d. 2

e. 3

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: 4

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Các hoạt động cơ bản trên cây tìm kiếm nhị phân

Select one or more:

a. Duyệt theo thứ tự trước

b. Duyệt theo thứ tự gốc

c. Tìm kiếm một phần tử trong một cây

d.  Chèn một phần tử vào trong một cây

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answers are:  Chèn một phần tử vào trong một cây, Duyệt theo thứ tự trước, Tìm kiếm một phần tử trong một cây

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Nên sử dụng phương pháp gì để cài đặt các phương pháp duyệt trên cây tìm kiếm nhị phân?

Select one:

a. Phương pháp tuyến tính

b. Phương pháp đệ quy

c. Không có đáp án nào

d. Phương pháp nhị phân

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Phương pháp đệ quy

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Map là cấu trúc dữ liệu dạng key/value là đúng hay sai ?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Map có cho phép sử dụng 2 key trùng lặp là đúng hay sai ?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'False'.

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là những loại Map cơ bản ?

Select one:

a. LinkedHashMap

b. HashMap

c. Tất cả đáp án trên

d. TreeMap

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Tất cả đáp án trên

Quiz 14: Thuật toán tìm kiếm

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là phát biểu đúng về tìm kiếm tuyến tính?

Select one or more:

a. Tìm kiếm tuyến tính là hoạt động tìm kiếm liên tiếp được diễn ra qua tất cả các phần tử

b. Tìm kiếm tuyến tính còn được gọi là tìm kiếm tuần tự

c. Tìm kiếm tuyến tính còn được gọi là tìm kiếm phân nhỏ dữ liệu

d. Tìm kiếm tuyến tính là hoạt động tìm kiếm liên tiếp được diễn ra qua một vài phần tử

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Tìm kiếm tuyến tính là hoạt động tìm kiếm liên tiếp được diễn ra qua tất cả các phần tử, Tìm kiếm tuyến tính còn được gọi là tìm kiếm tuần tự

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Thuật toán tìm kiếm tuyến tính chỉ hiệu quả khi cầm tìm kiếm trên một mảng dữ liệu lớn

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'False'.

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Thuật toán tìm kiếm tuyến tính không hiệu quả khi cần tìm kiếm trên một danh sách được sắp xếp

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'False'.

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là phát biểu đúng?

Select one or more:

a. Tìm kiếm tuyến tính thực hiện hiệu quả khi cần tìm trên một mảng dữ liệu nhỏ

b. Tìm kiếm nhị phân được thực hiện trên một danh sách đã được sắp xếp

c. Tìm kiếm nhị phân tìm kiếm một phần tử cụ thể bằng cách so sánh với phần tử đầu tiên của mảng

d. Tìm kiếm nhị phân được thực hiện trên một danh sách chưa được sắp xếp

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Tìm kiếm nhị phân được thực hiện trên một danh sách đã được sắp xếp, Tìm kiếm tuyến tính thực hiện hiệu quả khi cần tìm trên một mảng dữ liệu nhỏ

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Để đánh giá hiệu quả của một thuật toán có thể xét về?

Select one or more:

a. Các lệnh điều khiển được thực hiện

b. Các lệnh lặp được thực hiện

c. Thời gian

d. Không gian

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Thời gian, Không gian

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Thời gian thực hiện giải thuật được đánh giá bằng số phép tính chính?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là phát biểu đúng?

Select one or more:

a. Thời gian chạy trung bình là trung bình cộng thời gian chạy trên tất cả các bộ dữ liệu cùng cỡ.

b. Thời gian thực hiện giải thuật trong trường hợp xấu nhất là thời gian chạy lớn nhất của thuật toán đó trên tất cả các dữ liệu cùng cỡ.

c. Thời gian thực hiện giải thuật trong trường hợp tốt nhất là thời gian chạy ít nhất của thuật toán đó trên tất cả các dữ liệu cùng cỡ.

d. Thời gian thực hiện giải thuật trong trường hợp xấu nhất là thời gian chạy ít nhất của thuật toán đó trên tất cả các dữ liệu cùng cỡ.

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Thời gian thực hiện giải thuật trong trường hợp xấu nhất là thời gian chạy lớn nhất của thuật toán đó trên tất cả các dữ liệu cùng cỡ., Thời gian thực hiện giải thuật trong trường hợp tốt nhất là thời gian chạy ít nhất của thuật toán đó trên tất cả các dữ liệu cùng cỡ., Thời gian chạy trung bình là trung bình cộng thời gian chạy trên tất cả các bộ dữ liệu cùng cỡ.

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho đoạn mã giả mô tả thuật toán tìm kiếm nhị phân như sau:

while x not found

      if upperBound < lowerBound

         EXIT: x không tồn tại.

      gán midPoint = lowerBound + ( upperBound - lowerBound ) / 2

      if A[midPoint] < x

         gán lowerBound = midPoint - 1

      if A[midPoint] > x

         gán upperBound = midPoint - 1

      if A[midPoint] = x

         EXIT: x được tìm thấy tại midPoint

   kết thúc while

Câu lệnh nào bị sai ?

Select one:

a. gán upperBound = midPoint - 1

b. EXIT: x được tìm thấy tại midPoint

c. if upperBound < lowerBound

d. gán lowerBound = midPoint - 1

e. gán midPoint = lowerBound + ( upperBound - lowerBound ) / 2

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

gán lowerBound = midPoint - 1

gán lowerBound = midPoint - 1

The correct answer is: gán lowerBound = midPoint - 1

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phát biểu sau có đúng không ?

Binany Search (Tìm kiếm nhị phân) là một giải thuật tìm kiếm nhanh với độ phức tạp thời gian chạy là Ο(log n).

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phát biểu sau đây có đúng không ?

Giải thuật tìm kiếm tuyến tính làm việc dựa trên nguyên tắc chia để trị (Divide and Conquer).

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'False'.

Quiz 15: Thuật toán sắp xếp

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là độ phức tạp trung bình của thuật toán sắp xếp nổi bọt?

Select one:

a. O(nlogn)

b. O(n)

c. O(n2)

d. O(logn)

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: O(n2)

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Ưu điểm của thuật toán sắp xếp nổi bọt so với các thuật toán sắp xếp khác là gì?

Select one:

a. Tất cả các ý trên

b. Tiêu tốn ít bộ nhớ

c. Phát hiện đẩu vào đã được sắp xếp

d. Nhanh hơn

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Phát hiện đẩu vào đã được sắp xếp

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho một mảng arr = {1, 2, 4, 3}. Thuật toán sắp xếp nổi bọt được sử dụng để sắp xếp các phần tử trong mảng. Có bao nhiêu lần lặp khi thuật toán được thực thi cho mảng arr.

Select one:

a. 1

b. 4

c. 2

d. 0

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 4

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cho một mảng arr = {3,4,5,2,1}. Số lần lặp khi sử dụng thuật toán sắp xếp nổi bọt và sắp xếp chọn là?

Select one:

a. 2 và 4

b. 4 và 5

c. 2 và 5

d. 5 và 4

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 5 và 4

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Mục đích của thuật toán sắp xếp nổi bọt là gì?

Select one:

a. Cả hai lựa chọn trên

b. Để sắp xếp nội dung của danh sách

c. Để tăng tốc độ tìm kiếm một mục trong danh sách

d. Không lựa chọn nào đúng

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Cả hai lựa chọn trên

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Thuật toán sắp xếp chọn, sắp xếp danh sách theo cách nào?

Select one:

a. Tìm phần tử nhỏ nhất trong danh sách và di chuyển nó đến đầu danh sách chưa được sắp xếp

b. Giữ một danh sách các phần tử nhỏ nhất để sử dụng sau này khi tìm kiếm

c. Không có đáp án nào

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Tìm phần tử nhỏ nhất trong danh sách và di chuyển nó đến đầu danh sách chưa được sắp xếp

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phát biểu sau có đúng không ?

Giải thuật sắp xếp chèn được tiến hành dựa trên việc so sánh cặp phần tử liền kề nhau và tráo đổi thứ tự nếu chúng không theo thứ tự.

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'False'.

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phát biểu sau có đúng không ?

Giải thuật sắp xếp nổi bọt được tiến hành dựa trên việc so sánh cặp phần tử liền kề nhau và tráo đổi thứ tự nếu chúng không theo thứ tự.

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Hình sau mô tả thuật toán sắp xếp gì ?

Select one:

a. Nổi bọt

b. Tất cả các phương án đều sai

c. Chọn

d. Chèn

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Nổi bọt

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Hình sau mô tả thuật toán sắp xếp gì ?

Select one:

a. Tất cả các phương án đều sai

b. Nổi bọt

c. Chèn

d. Chọn

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Chèn

Quiz 16: Xử lý ngoại lệ

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

public class X {

public static void main(String [] args) {

try {

badMethod();

System.out.print("A");

}catch (RuntimeException ex){

System.out.print("B");

}catch (Exception ex1){

System.out.print("C");

}finally{

System.out.print("D");

}

System.out.print("E");

}

public static void badMethod(){

throw new RuntimeException();

}

}

Select one:

a. BD

b. DCD

c. BDE

d. BCDE

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: BDE

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

public class X {

public static void main(String [] args) {

try {

badMethod();

System.out.print("A");

} catch (Exception ex) {

System.out.print("B");

} finally {

System.out.print("C");

}

System.out.print("D");

}

public static void badMethod(){

throw new Error();

}

}

Select one:

a. Exception

b. Có lỗi khi dịch.

c. Arithmetic Exception

d. ABCD

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Có lỗi khi dịch.

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

public class MyProgram{

public static void main(String args[]){

try{

System.out.print("Hello world ");

}finally{

System.out.println("Finally executing ");

}

}

}

Select one:

a. Finally executing

b. Hello world

c. Chương trình có lỗi vì không có đủ try-catch-finally

d. Hello world Finally executing

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Hello world Finally executing

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

public class Foo {

public static void main(String[] args) {

try {

return;

}

finally{

System.out.println( "Finally" );

}

}

}

Select one:

a. Chương trình chạy bình thường và không in gì ra màn hình

b. Một ngoại lệ xuất hiện khi chạy

c. Finally

d. Có lỗi khi dịch

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Finally

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

try {

int x = 0;

int y = 5 / x;

}catch (ArithmeticException e) {

System.out.println("Arithmetic");

}catch (Exception ae) {

System.out.println("Exception");

}

System.out.println("finished");

Select one:

a. Arithmetic Exception

b. finished

c. Exception

d. Arithmeticfinished

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Arithmeticfinished

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Ưu điểm của việc xử lý ngoại lệ trong Java là

Select one:

a. Chia tách riêng biệt đoạn code xử lý lỗi và đoạn code thực hiện nhiệm vụ của chương trình

b. Làm cho chương trình chạy nhanh hơn

c. Bỏ qua những lỗi trong chương trình

d. Chương trình không bị dừng đột ngột trong bất kể trường hợp nào

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Chương trình không bị dừng đột ngột trong bất kể trường hợp nào

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Trường hợp nào sau đây có thể là ngoại lệ

Select one:

a. Người dùng nhập dữ liệu không hợp lệ.

b. Tất cả các đáp án trên đều đúng

c. Một file cần được mở nhưng không thể tìm thấy.

d. Truy cập ngoài chỉ số mảng.

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Tất cả các đáp án trên đều đúng

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Lớp Throwable dùng để làm gì

Select one:

a.  Để xử lý lỗi và ngoại lệ

b. Để xử lý lỗi(error)

c. Để xử lý ngoại lệ(exception)

d.  Để kiểm tra tính đúng đắn của chương trình

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is:  Để xử lý lỗi và ngoại lệ

Question **9**

Incorrect

Mark 0.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Kết luận nào sau đây đúng về ngoại lệ (Exception)

Select one:

a. Exception là một sự kiện xảy ra trong quá trình thực thi một chương trình Java, nó làm phá vỡ luồng xử lý bình thường của một chương trình, thậm chí có thể làm chết chương trình.

b. Tất cả đáp án trên đều đúng

c. Exception là một sự kiện xảy ra trong quá trình biên dịch một chương trình Java, nó làm phá vỡ luồng xử lý bình thường của một chương trình, thậm chí có thể làm chết chương trình.

d. Exception là lỗi của chương trình làm cho trình biên dịch thông báo lỗi.

Feedback

Your answer is incorrect.

The correct answer is: Exception là một sự kiện xảy ra trong quá trình thực thi một chương trình Java, nó làm phá vỡ luồng xử lý bình thường của một chương trình, thậm chí có thể làm chết chương trình.

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Kết luận nào sau đây không đúng khi nói về các loại ngoại lệ

Select one:

a. UnChecked exceptions là loại exception xảy ra tại thời điểm thực thi chương trình, nó cũng có thể gọi là runtime exceptions đó là programming bugs, lỗi logic của chương trình v.v

b. Điểm khác biệt giữa các lớp checked và unchecked exception chính là thời điểm xác định được exception có thể xảy ra.

c. 2 loại ngoại lệ là checked và unchecked

d. Tất cả các checked exception được kế thừa từ lớp Exception.

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Tất cả các checked exception được kế thừa từ lớp Exception.

Quiz17: IO: Text file

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Class nào dưới đây không nằm trong package java.io ?

Select one:

a. String

b. Writer

c. StringReader

d. File

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: String

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Package nào trong Java thường được sử dụng để nhập, xuất dữ liệu ?

Select one:

a. java.io

b. java.input

c. java.file

d. java.inout

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: java.io

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Exception nào sẽ xảy ra khi đọc một File không tồn tại ?

Select one:

a. FileNotFoundException

b. FileInputException

c. FileException

d. IOException

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: FileNotFoundException

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phương thức nào được sử dụng để đọc dữ liệu từ File ?

Select one:

a. read()

b. get()

c. readFileInput()

d. scan()

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: read()

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Khi xảy ra EOF Exception thì phương thức read() trả về giá trị là bao nhiêu ?

Select one:

a. Null

b. 1

c. 0

d. -1

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: -1

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Exception nào dưới đây được throw bởi phương thức close() và read() ?

Select one:

a. FileInputOutputException

b. FileException

c. IOException

d. FileNotFoundException

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: IOException

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phương thức nào sau đây được sử dụng để ghi dữ liệu vào File ?

Select one:

a. putFile()

b. writeFile()

c. put()

d. write()

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: write()

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Kết quả của đoạn code dưới đây là gì ?

import java.io.\*;  
class CharArrayInput  
{  
 public static void main(String[] args)  
 {  
 String obj = "abcdef";  
 int length = obj.length();  
 char c[] = new char[length];  
 obj.getChars(0, length, c, 0);  
 CharArrayReader input1 = new CharArrayReader(c);  
 CharArrayReader input2 = new CharArrayReader(c, 0, 3);  
 int i;  
 try  
{  
 while((i = input2.read()) != -1)  
 {  
 System.*out*.print((char)i);  
 }  
 }  
 catch (IOException e)  
 {  
 e.printStackTrace();  
 }  
 }  
}

Select one:

a. abcd

b. abc

c. abcde

d. abcdef

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: abc

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Kết quả của đoạn code sau là ?

import java.io.\*;  
class CharArrayInput  
{  
 public static void main(String[] args)  
 {  
 String obj = "abcdefgh";  
 int length = obj.length();  
 char c[] = new char[length];  
 obj.getChars(0, length, c, 0);  
 CharArrayReader input1 = new CharArrayReader(c);  
 CharArrayReader input2 = new CharArrayReader(c, 1, 4);  
 int i;  
 int j;  
 try  
{  
 while((i = input1.read()) == (j = input2.read()))  
 {  
 System.*out*.print((char)i);  
 }  
 }  
 catch (IOException e)  
 {  
 e.printStackTrace();  
 }  
 }  
}

Select one:

a. abc

b. abcde

c. abcd

d. Không hiển thị gì

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Không hiển thị gì

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phương thức nào được sử dụng để bộ đệm ?

Select one:

a. close()

b. fflush()

c. clear()

d. flush()

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: flush()

Quiz 18: IO: Binary

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Buffer là gì?

Select one:

a. Là một luồng bất kỳ

b. Là cable nối giữa dữ liệu nguồn tới bus

c. Là một phần bộ nhớ được sử dụng trong quá trình đọc hoặc ghi dữ liệu

d. Là một kiểu dữ liệu

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Là một phần bộ nhớ được sử dụng trong quá trình đọc hoặc ghi dữ liệu

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Luồng byte được dùng để làm việc với loại dữ liệu nào?

Select one:

a. Dữ liệu kiểu nguyên thủy và kiểu object

b. Dữ liệu kiểu Object

c. Dữ liệu kiểu boolean

d. Dữ liệu kiểu character

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Dữ liệu kiểu nguyên thủy và kiểu object

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Package nào được sử dụng để đọc, ghi dữ liệu trong Java?

Select one:

a. java.io

b. java.util

c. java.output

d. java.input

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: java.io

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Tên của class abstract được sử dụng cho việc đọc dữ liệu luồng character là?

Select one:

a. Writer

b. Reader

c. FileRead

d. InputStream

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Reader

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Luồng Character được dùng để làm việc với loại dữ liệu nào?

Select one:

a. Dữ liệu kiểu nguyên thủy

b. Dữ liệu kiểu float

c. Dữ liệu kiểu character

d. Dữ liệu kiểu boolean

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Dữ liệu kiểu character

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Class nào sau đây được sử dụng để đọc và ghi dữ liệu dạng byte vào trong file ?

Select one:

a. FileWriter

b. FileReader

c. InputStreamReader

d. FileInputStream

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: FileInputStream

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phương thức nào của ObjectOutputStream được sử dụng để ghi đối tượng vào file ?

Select one:

a. StreamWrite()

b. write()

c. writeObject()

d. Write()

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: writeObject()

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phương thức nào của lớp ObjectInputStream được sử dụng để đọc một đối tượng từ trong File ?

Select one:

a.

Read()

b. read()

c. readObject()

d. StreamRead()

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: readObject()

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Để đưa một đối tượng thành serializable chúng ta làm như thế nào ?

Select one:

a. Nếu một class implement interface Serializable trong gói java.io

b. Tất cả các object đều đã là Serializable

c. Nếu một lớp hoặc lớp cha implement interface Serializable của gói java.io

d. Nếu một class extends lớp Serializable trong gói java.io

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Nếu một lớp hoặc lớp cha implement interface Serializable của gói java.io

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phương thức nào của lớp InputStream được sử dụng để đọc một dữ liệu dạng số ?

Select one:

a. get()

b. scanf()

c. getInteger()

d. read()

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: read()

Quiz 19: Threading

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

2 phương thức nào trong số các phương thức sau đây là thuộc về class Thread?

    1. start()  
    2. wait()  
    3. notify()  
    4. run()  
    5. terminate()

Select one:

a. 1 và 2

b. 4 và 5

c. 2 và 3

d. 1 và 4

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 1 và 4

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

class X implements Runnable {   
 public void run() {  
 System.out.println(“Thread is in Running state”);  
 }

public static void main(String args[]) {  
 /\* Missing code? \*/  
 }   
}

Select one:

a.

X obj = new X();  
Thread tobj = newThread(obj);

tobj.start();

b.

Thread t = new Thread();

x.run();

c. Không mã nào đúng

d.

Thread t = new Thread(X);

t.start();

e.

Thread t = new Thread(X);

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is:

X obj = new X();  
Thread tobj = newThread(obj);

tobj.start();

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Những method nào trong số các method sau đây làm cho một thread không còn ở trạng thái 'running'?

1. yield()  
2. wait()  
3. notify()  
4. notifyAll()  
5.sleep(100)  
6.aliveThread.join()  
7.Thread.killThread()

Select one:

a. 2, 5 và 6

b. 1, 6 và 7

c. 1, 2 và 3

d. 3, 4 và 6

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 2, 5 và 6

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đoạn code nào dưới đây sẽ thực thi mã của phương thức run()?  
public class MyRunnable implements Runnable {  
    public void run() {  
        // some code here  
    }  
}

Select one:

a. new Runnable(MyRunnable).start();

b. new MyRunnable().start();

c. new Thread(new MyRunnable()).start();

d. new Thread(MyRunnable).run();

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: new Thread(new MyRunnable()).start();

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phương thức nào phải viết lại khi thực thi interface Runnable?

Select one:

a. void run(int priority)

b. public void run()

c. public void start()

d. void run()

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: public void run()

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phương thức nào được dùng để bắt đầu một thread?

Select one:

a. resume()

b. init()

c. start()

d. run()

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: start()

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Synchronized là từ khóa được dùng để Thread chọn một đối tượng bất kỳ đã được khóa trước khi tiếp tục thực thi lệnh

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cấu trúc wait(), notify() và notifyAll() trong 1 đối tượng cần được gọi ra từ phần mã đã đồng bộ hóa?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phương thức nào bắt buộc phải overide khi chúng ta implement interface Runnable ?

Select one:

a. public void start()

b. Tất cả đáp án trên

c. void reset()

d. public void run()

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: public void run()

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Kết quả của đoạn code sau ?

class MyThread extends Thread

{

MyThread()

{

System.out.print(" MyThread");

}

public void run()

{

System.out.print(" bar");

}

public void run(String s)

{

System.out.println(" baz");

}

}

public class ThreadDemo

{

public static void main (String [] args)

{

Thread t = new MyThread()

{

public void run()

{

System.out.println(" foo");

}

};

t.start();

}

}

Select one:

a. MyThread bar

b. foo

c. foo bar

d. MyThread foo

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: MyThread foo

Quiz 20: Xử lý chuỗi

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

String x = "1,2,3,4,5,6";  
String[] y = x.split(",")  
int tong = 0;  
for(String z : y){  
 int so = Integer.parseInt(z);  
 if(so % 2 == 0){  
  tong+=so;  
 }  
}

System.out.println(tong);

Select one:

a. 21

b. 12

c. 5

d. 9

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 12

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

String x = "   CodeGym\_Viet\_Nam    ";  
x = x.trim();  
int index = x.indexOf("\_");  
String y = x.substring(0, index);  
System.out.println(y);

Select one:

a. Viet

b. CodeGym

c. Nam

d. Chương trình lỗi

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: CodeGym

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

String x = "user@fpt.edu.vn";  
String y = "\\w+@\\w+(\\.\\w+){1,2}";  
if(x.matches(y)){  
   System.out.print("A");  
}  
else{  
   System.out.print("B");  
}

Select one:

a. B

b. AB

c. BA

d. A

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: A

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Biểu thức chính qui nào sau đây sẽ so khớp với chuỗi "51-X2-123.04" ?

Select one:

a. 0\d{9,10}

b. [0-9]{9}

c. \w+@\w+(\.\w){1,2}

d. 5\d-[A-Z]\d-((\d{4})|(\d{3}\.\d{2}))

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 5\d-[A-Z]\d-((\d{4})|(\d{3}\.\d{2}))

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chọn phát biểu sai về biểu thức chính qui?

Select one:

a. \W: đại diện một ký tự không thuộc \w

b. \s: đại diện cho một ký tự trống (\r,\n,\t…)

c. [ab-f]: đại diện cho một ký tự là a, b hoặc f

d. [^abc]: đại diện cho một ký tự không phải a, b hoặc c

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: [ab-f]: đại diện cho một ký tự là a, b hoặc f

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chọn phát biểu đúng về biểu thức chính qui?

Select one:

a. A{2,5}: Ký tự A xuất hiện ít nhất 5 lần nhiều nhất 2 lần

b. A+: ký tự A không xuất hiện hoặc xuất hiện nhiều lần

c. A\*: ký tự A xuất hiện ít nhất một lần

d. A?: ký tự A không xuất hiện hoặc xuất hiện 1 lần

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: A?: ký tự A không xuất hiện hoặc xuất hiện 1 lần

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phương thức của lớp String cho phép lấy một ký tự tại vị trí trong chuỗi là?

Select one:

a. split(separator)

b. replaceAll(find, replace)

c. charAt (index)

d. substring(beginIndex, endIndex)

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: charAt (index)

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Kết quả của đoạn code sau là gì

String s = "Java";

System.out.println(s.toUpperCase());

Select one:

a. java

b. jAVA

c. JAva

d. JAVA

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: JAVA

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là phương thức của String ?

Select one:

a. toLower()

b. split(String regex)

c. toUpper()

d. Trim()

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: split(String regex)

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Kết quả của đoạn code sau là gì ?

public class Test {  
    public static void main(String[] args) {  
        String x = "abc";  
        String y = "abc";  
        x.concat(y);  
        System.out.print(x);  
    }  
}

Select one:

a. abc

b. abcabc

c. abcab

d. null

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: abc

Quiz 21: OOAD

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

"SOLID" là tập hợp bao nhiêu nguyên lý?

Select one:

a. 7

b. 4

c. 5

d. 6

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 5

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

S trong SOLID là viết tắt của từ gì ?

Select one:

a. Singleton

b. Single request principle

c. Single responsibility principle

d.

Single reply principle

Single reply principle

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Single responsibility principle

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

O trong SOLID là viết tắt của từ gì ?

Select one:

a. Open/closed principle

b. Object oritented principle

c. Object oriented programming (OOP)

d. Oriented design principle

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Open/closed principle

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

L trong SOLID là viết tắt của từ gì ?

Select one:

a. Live substitution principle

b. Liskov subscription principle

c. Live subscription principle

d. Liskov substitution principle

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Liskov substitution principle

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Trong SOLID, I và D là hai nguyên tắc nào sau đây?

Select one or more:

a. Dependency invoice principle

b. Interface segregation principle

c. Independency methods principle

d. Dependency inversion principle

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Dependency inversion principle, Interface segregation principle

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

OOAD là  viết tắt của chữ gì?

Select one:

a. Object Oriented Analysis and Design

b. Object Observe Analysis and Design

c. Oriented Object Analysis and Design

d. Object Oriented Analysis and Designer

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Object Oriented Analysis and Design

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cung cấp góc nhìn về các ca sử dụng giúp chúng ta hiểu hệ thống có gì? ai dùng và dùng nó như thế nào.

Phát biểu trên là để nói đến view nào?

Select one:

a. Component View

b. Use Case View

c. Logical View

d. Process View

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Use Case View

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Cung cấp góc nhìn về cấu trúc hệ thống, xem nó được tổ chức như thế nào. Bên trong nó có gì.

Phát biểu trên nói về view nào?

Select one:

a. Deployment View

b. Component View

c. Process View

d. Logical View

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Logical View

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Component View: Cũng là một góc nhìn về cấu trúc giúp chúng ta hiểu cách phân bổ và sử dụng lại các thành phần trong hệ thống ra sao.

Đúng hay sai?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Process View: cung cấp góc nhìn động về hệ thống, xem các thành phần trong hệ thống tương tác với nhau như thế nào.

Đúng hay sai?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Quiz 22: Design Patten

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Mẫu thiết kế Adapter nhằm mục đích gì ?

Select one or more:

a. Bao bọc một subsystem phức tạp với một giao diện đơn giản.

b. Đối ứng phù hợp với các component cũ cho hệ thống mới.

c. Cung cấp một giao diện “bọc ngoài” tương thích cho một hệ thống có sẵn.

d. Chuyển đổi giao diện của một hay nhiều lớp có sẵn thành một giao diện khác mà client mong muốn.

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Chuyển đổi giao diện của một hay nhiều lớp có sẵn thành một giao diện khác mà client mong muốn., Cung cấp một giao diện “bọc ngoài” tương thích cho một hệ thống có sẵn., Đối ứng phù hợp với các component cũ cho hệ thống mới.

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là những lợi ích của Design Pattern trong phát triển phần mềm?

Select one or more:

a. Thiết kế cho các hệ thống lớn và phức tạp.

b. “Khuôn mẫu” có sẵn áp dụng được cho nhiều tình huống khác nhau để giải quyết một vấn đề cụ thể.

c. Làm cho code dễ hiểu và dễ gỡ lỗi.

d. Mã nguồn ngắn gọn và thực thi nhanh hơn.

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answers are: “Khuôn mẫu” có sẵn áp dụng được cho nhiều tình huống khác nhau để giải quyết một vấn đề cụ thể., Làm cho code dễ hiểu và dễ gỡ lỗi.

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là đặc điểm của các Mẫu thiết kế thuộc nhóm Creational Design Pattern?

Select one:

a. Cung cấp giải pháp chung cho việc tạo các bản ghi trong CSDL.

b. Cung cấp giải pháp dùng cho việc sinh ra các lớp kế thừa nhau.

c. Cung cấp các giải pháp cho sự tương tác giữa các class, làm sao để lose couple, high cohension, tăng tính mở rộng.

d. Cung cấp giải pháp tạo một đối tượng theo cách tốt nhất phù hợp cho từng tính huống.

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Cung cấp giải pháp tạo một đối tượng theo cách tốt nhất phù hợp cho từng tính huống.

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Xác định mô tả đúng về mẫu thiết kế Singleton?

Select one:

a. Đảm bảo rằng một lớp chỉ có một kết nối duy nhất vào CSDL.

b. Đảm bảo rằng một lớp chỉ có một thể hiện (instance) duy nhất.

c. Singleton đảm bảo chỉ có duy nhất một đối tượng tham gia vào hoạt động của chức năng nào đó.

d. Đảm bảo đối tượng sẽ được giải phóng sau khi thực thi xong nhiệm vụ.

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Đảm bảo rằng một lớp chỉ có một thể hiện (instance) duy nhất.

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là những phân loại phổ biến về Design Pattern?

Select one or more:

a. Structural design patterns

b. Factory design patterns

c. Creational design patterns

d. Behavioral design patterns

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answers are: Creational design patterns, Structural design patterns, Behavioral design patterns

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Lựa chọn những mẫu thiết kế thuộc loại Creational design patterns?

Select one or more:

a. Adapter

b. Factory Method

c. Singleton

d. Abstract Factory

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answers are: Factory Method, Abstract Factory, Singleton

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Mẫu thiết kế Objects pool được sử dụng khi nào?

Select one:

a. Các đối tượng có thể tái sử dụng

b. Tất cả phương án trên

c. Các đối tượng là tương tự nhau

d. Khi bạn cần tạo và hủy đối tượng liên tục

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Tất cả phương án trên

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Một Object Pool Pattern bao gồm các thành phần cơ bản nào dưới đây?

Select one or more:

a. PooledObject

b. Server

c. Client

d. Object Pool

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answers are: Client, PooledObject, Object Pool

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Design Pattern được chia thành mấy nhóm chính?

Select one:

a. 3

b. 2

c. 4

d. 1

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: 3

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Mẫu thiết kế Adapter Pattern thuộc nhóm nào trong các nhóm chính của Design Pattern?

Select one:

a. Behavior design pattern

b. Structure design pattern

c. Structural design pattern

d. Behavioral design pattern

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Structural design pattern

Quiz 23: Structural

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Mẫu thiết kế Adapter nhằm mục đích gì ?

Select one or more:

a. Bao bọc một subsystem phức tạp với một giao diện đơn giản.

b. Cung cấp một giao diện “bọc ngoài” tương thích cho một hệ thống có sẵn.

c. Đối ứng phù hợp với các component cũ cho hệ thống mới.

d. Chuyển đổi giao diện của một hay nhiều lớp có sẵn thành một giao diện khác mà client mong muốn.

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Chuyển đổi giao diện của một hay nhiều lớp có sẵn thành một giao diện khác mà client mong muốn., Cung cấp một giao diện “bọc ngoài” tương thích cho một hệ thống có sẵn., Đối ứng phù hợp với các component cũ cho hệ thống mới.

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Adapter hoạt động giống như một bộ bao gói (wrapper) hoặc bộ điều chỉnh (modifier) của lớp hiện tại. Đúng hay sai ?

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phát biểu nào sau đây là đúng với quy tắc ngón tay cái ?

Select one:

a. Tất cả các phương án trên.

b. Adapter làm cho mọi thứ hoạt động sau khi chúng được thiết kế; Làm cầu nối.

c. Adapter có nghĩa là thay đổi giao diện của một đối tượng hiện có. Decorator bổ sung thêm chức năng nhưng không làm thay đổi giao diện, trong mẫu thiết kế Decorator.

d. Bridge có cấu trúc tương tự, nhưng mục tiêu khác (tách một giao diện khỏi phần cài đặt). Adapter được trang bị để làm cho các lớp không liên quan làm việc cùng nhau.

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Tất cả các phương án trên.

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Mẫu thiết kế Facade nhằm mục đích gì ?

Select one or more:

a. Đối ứng phù hợp với các component cũ cho hệ thống mới.

b. Cung cấp một giao diện nhất quán cho tập hợp các giao diện trong một subsystem. Facade Pattern định nghĩa một giao diện ở một cấp độ cao hơn để giúp cho người dùng có thể dễ dàng sử dụng subsystem này vì chỉ cần giao tiếp với một giao diện chung duy nhất.

c. Cung cấp một giao diện “bọc ngoài” tương thích cho một hệ thống có sẵn.

d. Bao bọc một subsystem phức tạp với một giao diện đơn giản.

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answers are: Cung cấp một giao diện nhất quán cho tập hợp các giao diện trong một subsystem. Facade Pattern định nghĩa một giao diện ở một cấp độ cao hơn để giúp cho người dùng có thể dễ dàng sử dụng subsystem này vì chỉ cần giao tiếp với một giao diện chung duy nhất., Bao bọc một subsystem phức tạp với một giao diện đơn giản.

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phát biểu sau đây về mẫu thiết kế Facade có đúng không ?

Đối tượng Facade thường là Singletons vì chỉ có một đối tượng Facade là cần thiết.

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phát biểu nào sau đây về mẫu thiết kế Facade là đúng ?

Select one or more:

a. Mục đích của Facade là tạo ra một interface đơn giản.

b. mục đích của Facade là thiết kế trên interface hiện có.

c. Facade thường kết hợp nhiều đối tượng.

d. Facade chỉ kết hợp một đối tượng duy nhất.

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answers are: Mục đích của Facade là tạo ra một interface đơn giản., Facade thường kết hợp nhiều đối tượng.

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phát biểu nào sau đây về mẫu thiết kế Facade là đúng ?

Select one:

a. Facade có thể được sử dụng như một thay thế cho Abstract Factory cho việc ẩn các lớp nền tảng được chỉ định.

b. Facade định nghĩa một giao diện đơn giản, nó không thêm mới chức năng. và nó cũng không được biết đến bởi các lớp subsystem.

c. Cả 2 phát biểu trên.

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Facade định nghĩa một giao diện đơn giản, nó không thêm mới chức năng. và nó cũng không được biết đến bởi các lớp subsystem.

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phát biểu nào sau đây về mẫu thiết kế Proxy là đúng ?

Select one or more:

a. Thêm một wrapper (gói gọn các chi tiết xử lý) và delegation (cung cấp hàm để gọi đến  
các xử lý đó) để bảo mật các thành phần thực sự khỏi sự phức tạp.

b. Cung cấp một giao diện “bọc ngoài” tương thích cho một hệ thống có sẵn

c. Sử dụng mức độ gián tiếp để kiểm soát, phân tán hoặc truy cập tốt hơn.

d. Đưa ra một đại diện, thay thế cho một đối tượng để kiếm soát quyền truy cập vào nó.

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answers are: Đưa ra một đại diện, thay thế cho một đối tượng để kiếm soát quyền truy cập vào nó., Sử dụng mức độ gián tiếp để kiểm soát, phân tán hoặc truy cập tốt hơn., Thêm một wrapper (gói gọn các chi tiết xử lý) và delegation (cung cấp hàm để gọi đến  
các xử lý đó) để bảo mật các thành phần thực sự khỏi sự phức tạp.

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Chọn phát biểu đúng về mẫu thiết kế Proxy ?

Select one:

a. Proxy cung cấp một giao diện khác cho subject của nó.

b. Decorator và Proxy có các mục đích khác nhau nhưng có cùng cấu trúc tương tự nhau.

c. Cả 2 phát biểu trên.

Feedback

Câu trả lời của bạn đúng

The correct answer is: Decorator và Proxy có các mục đích khác nhau nhưng có cùng cấu trúc tương tự nhau.

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Phát biểu sau đây về mẫu thiết kế Facade có đúng không ?

Facade che đi sự phức tạp của các thành phần subsystem (phụ) đối với client. Khắc phục cấu trúc khớp nối lỏng lẻo giữa các subsystem với nhau và giữa các subsystem với client.

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Quiz 24 Behavioral

Question **1**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là câu đúng?

Select one:

a. Behavioral là nhóm các Design Pattern được sử dụng để cung cấp sự khởi tạo của các đối tượng trong miền riêng của chúng.

b. Behavioral là nhóm các Design Pattern được sử dụng tạo đối tượng duy nhất của một lớp nào đó.

c. Behavioral là nhóm các Design Pattern được sử dụng trong giao tiếp giữa các đối tượng.

d. Behavioral là nhóm các Design Pattern được sử dụng để xác định các đối tượng miền của riêng chúng.

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Behavioral là nhóm các Design Pattern được sử dụng trong giao tiếp giữa các đối tượng.

Question **2**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là pattern thuộc nhóm behavioral?

Select one or more:

a. Observer

b. Template Method

c. Singleton

d. Factory

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Observer, Template Method

Question **3**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Trong command pattern các yêu cầu từ máy khách gửi lên sẽ được đóng gói thành file .jar

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'False'.

Question **4**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là câu đúng?

Select one:

a. Các yêu cầu từ máy khách gửi lên được đóng gói thành đối tượng trong command pattern.

b. Các yêu cầu từ máy khách gửi lên được đóng gói thành đối tượng trong observer pattern.

c. Các yêu cầu từ máy khách gửi lên được đóng gói thành đối tượng trong template method pattern.

d. Các yêu cầu từ máy khách gửi lên được đóng gói thành đối tượng trong object pool pattern.

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Các yêu cầu từ máy khách gửi lên được đóng gói thành đối tượng trong command pattern.

Question **5**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là thành phần trong command pattern

Select one or more:

a. Invoker

b. Command

c. ConcreteCommand

d. Resolver

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Command, ConcreteCommand, Invoker

Question **6**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Đâu là thành phần trong observer pattern

Select one or more:

a. Client

b. Invoker

c. ConcreteSubject

d. Subject

Feedback

Your answer is correct.

The correct answers are: Subject, ConcreteSubject

Question **7**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Template method định nghĩa bộ khung của một thuật toán trong một chức năng và chuyển giao việc thực hiện nó cho các lớp con.

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **8**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Bridge Pattern chuyển đổi giao diện của một hay nhiều lớp có sẵn thành một giao diện khác mà client mong muốn

Select one:

True

False

Feedback

Định nghĩa trên là của Adapter Pattern

The correct answer is 'False'.

Question **9**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

Facade định nghĩa một interface mới, trong khi Adapter sử dụng interface cũ. Hãy nhớ rằng Adapter làm cho hai interface hiện tại có thể làm việc cùng nhau trái ngược với việc tạo một interface hoàn toàn mới

Select one:

True

False

Feedback

The correct answer is 'True'.

Question **10**

Correct

Mark 1.00 out of 1.00

Flag question

Question text

…cho phép các lớp có các giao diện khác nhau có thể dể dàng giao tiếp tốt với nhau thông qua giao diện chuyển tiếp trung gian mà không cần thay đổi code của lớp có sẵn cũng như lớp đang viết.

Điền vào dấu 3 chấm từ thích hợp

Select one:

a. Bridge Pattern

b. Adapter Pattern

c. Composite Pattern

d. Decorator Pattern

Feedback

Your answer is correct.

The correct answer is: Adapter Pattern