

BÀI THI MÔN: LẬP TRÌNH HƯỚNG ĐỐI TƯỢNG - IT3100

Kì 1 - Năm học: 2016-2017

Thời gian: 90 phút

Câu 1(2.0 điểm) :trắc nghiệm dễ 1 2 3 5

Phát biểu nào sau đây là sai.

- A. Các đối tượng khác nhau của cùng một lớp có thể có các thuộc tính thể hiện khác nhau.
- B. Đối tượng là thành phần của một lớp. Mỗi lớp có thể chứa nhiều đối tượng
- C. Lập trình hướng đối tượng giúp tăng hiệu quả tái sử dụng mã nguồn.
- D. Quá trình trừu tượng hóa là phụ thuộc vào góc nhìn.

Câu 2(2.0 điểm) :trắc nghiệm dễ 2 4 5

Cho các phương thức nạp chồng sau nằm trong cùng một lớp.

```
void f1(short x) { System.out.println("short"); }
```

```
void f1(long x) { System.out.println("long"); }
```

```
void f1(float x) { System.out.println("float"); }
```

Điều gì sẽ xảy ra khi gọi f1(5)?

- A. short
- B. long
- C. float
- D. Error: Cannot find symbol f1(int)

Câu 3(2.0 điểm) :trắc nghiệm khó 4 6 8

Phát biểu nào dưới đây đúng về lớp trừu tượng và giao diện trong ngôn ngữ lập trình Java?

- A. Giao diện có thể chứa các phương thức không trừu tượng (non-abstract)
- B. Một lớp có thể kế thừa từ nhiều lớp trừu tượng.
- C. Một lớp có thể thực thi nhiều giao diện.
- D. Tất cả các phương thức trong một lớp trừu tượng phải là trừu tượng (abstract)

Câu 4(2.0 điểm) :tự luận dễ 1 4 7

Dựa vào đề tài mà bạn (nhóm bạn) đã chọn để thực hiện bài tập lớn: Phân tích yêu cầu đề bài, chỉ ra các lớp cần phải xây dựng cho hệ thống. Xác định các thuộc tính và phương thức cho từng lớp.

Câu 5(2.0 điểm) :tự luận TB 3 5 7

Dựa vào đề tài mà bạn (nhóm bạn) đã chọn để thực hiện bài tập lớn: Phân tích hệ thống và chỉ ra tính kết tập và kế thừa trong hệ thống. Viết mã nguồn bằng ngôn ngữ Java minh họa tính kết tập.

Tổng điểm: 10.0