

1. แบบพิมพ์เขียวสามารถเปรียบเทียบกับอะไรของแนวคิดเชิงวัตถุ
 - A) เมทอด (Method)
 - B) แอตทริบิวต์ (Attribute)
 - C) คลาส (Class)
 - D) อ็อบเจกต์ (Object)
2. ภาษาคอมพิวเตอร์ในข้อใดที่ไม่สนับสนุนการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
 - A) PHP
 - B) Python
 - C) Java
 - D) ไม่มีข้อใดถูก
3. ข้อใดกล่าวถึงการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุได้ถูกต้อง
 - A) มีการแยกปัญหาหรือแยกระบบงานออกเป็นส่วนย่อยเพื่อลดความซับซ้อนให้น้อยลง
 - B) มีการแยกส่วนของข้อมูลจากฟังก์ชันอย่างชัดเจน
 - C) ยุ่งยากในการเปลี่ยนแปลงแก้ไข
 - D) เน้นขั้นตอนกระบวนการ
4. ข้อใดคือประโยชน์ของการเขียนโปรแกรมแบบ OOP
 - A) reuse
 - B) reduce
 - C) reject
 - D) Repair
5. การออกแบบในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ มีลักษณะอย่างไร
 - A) การออกแบบจากบนลงล่าง (Top-down)
 - B) การออกแบบจากล่างขึ้นบน (Bottom-up)
 - C) การออกแบบจากซ้ายไปขวา (Left-Right)
 - D) การออกแบบจากขวาไปซ้าย (Right-Left)
6. คุณสมบัติใดของโปรแกรมเชิงวัตถุที่สามารถสืบทอดคุณสมบัติจากคลาสหนึ่งสู่อีกคลาสหนึ่งได้
 - A) Abstraction
 - B) Encapsulation
 - C) Inheritance
 - D) Polymorphism
7. ข้อใดคือส่วนประกอบของคลาส (Class) ที่ถูกต้องที่สุด
 - A) ชื่อคลาส แอตทริบิวต์ เมทอด
 - B) ชื่อคลาส อ็อบเจกต์ เมทอด
 - C) ชื่อคลาส ชื่ออ็อบเจกต์ เมทอด
 - D) ชื่ออ็อบเจกต์ เมทอด ชื่อคลาส
8. Abstraction เป็นคุณสมบัติที่มีลักษณะอย่างไร
 - A) เป็นกลไกที่ช่วยซ่อนสิ่งที่ไม่ต้องการให้เข้าถึงได้จากภายนอกของคลาส
 - B) คลาสสามารถสืบทอดแอตทริบิวต์และเมทอดจากคลาสแม่ไปสู่คลาสลูกได้
 - C) ความสามารถของคลาสมีได้หลายรูปแบบ
 - D) สร้างความคิดรวบยอดกับวัตถุใด ๆ โดยการสร้างคลาสและรายละเอียดการทำงาน

9. สิ่งที่ใช้อธิบายลักษณะของอ็อบเจกต์จะถูกเรียกว่าอะไร
- A) Method
 - B) Class
 - C) Attribute
 - D) Abstraction
10. ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับเมทอด (Method)
- A) วัตถุ หรือสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว ที่สร้างขึ้นมาจากคลาสแม่แบบ
 - B) ใช้อธิบายลักษณะของอ็อบเจกต์
 - C) สิ่งที่ใช้อธิบายการทำงานของอ็อบเจกต์
 - D) เป็นคุณสมบัติของโปรแกรมเชิงวัตถุ
11. ข้อใดเป็นแนวคิดดั้งเดิมของการเขียนโปรแกรม
- A) เป็นการแก้ปัญหาโดยใช้เครื่องมือ คือคอมพิวเตอร์
 - B) เน้นถึงปัญหาและองค์ประกอบของปัญหาเพื่อแก้ปัญหา
 - C) คล้ายกับการแก้ไขปัญหและชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์
 - D) คน สัตว์ สิ่งของ ทำหน้าที่แก้ปัญหา
12. ข้อใดไม่ใช่กฎ 5 ข้อที่เป็นแนวทางของภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ
- A) โปรแกรม ก็คือ กลุ่มของวัตถุที่ส่งข่าวสารบอกกันและกันให้ทำงาน
 - B) ในวัตถุแต่ละวัตถุไม่จำเป็นจะต้องมีหน่วยความจำแต่ต้องประกอบไปด้วยวัตถุอื่น ๆ
 - C) วัตถุทุกชนิดจะต้องจัดอยู่ในประเภทใดประเภทหนึ่ง
 - D) วัตถุที่จัดอยู่ในประเภทเดียวกันย่อมได้รับข่าวสารเหมือนกัน
13. ใครเป็นผู้เสนอกฎ 5 ข้อที่เป็นแนวทางของภาษาคอมพิวเตอร์เชิงวัตถุ
- A) สตีฟ จอบส์ (Steve Jobs)
 - B) ชาร์ลส์ แบบเบจ (Charles Babbage)
 - C) อาลัน เคย์ (Alan Kay)
 - D) อลัน มาธิสัน ทัวริง (Alan Mathison Turing)
14. ข้อใดคือการทำงาน (Method) ของกระเป๋าสตางค์
- A) ทำจากหนังจะเช้
 - B) มีสีน้ำตาลอ่อน
 - C) เปิดกระเป๋แล้วนำเงินใส่เพื่อเก็บ
 - D) มีความกว้าง 6 นิ้ว ยาว 12 นิ้ว
15. ข้อใดไม่ใช่คุณลักษณะ (Attribute) ของผ้าขนหนู
- A. นำมาซับน้ำจากร่างกายหลังอาบน้ำ
 - B. ทำจากผ้าขนานพิเศษ
 - C. สีเขียวอ่อน
 - D. ผ้านุ่มและผืนใหญ่
16. ข้อใดไม่ถูกต้องเกี่ยวกับความหมายของ Java
- A) เป็นภาษาที่มีการแบ่งงานเป็นส่วนย่อย ๆ
 - B) เป็นภาษาที่ส่วนงานต่าง ๆ เป็นอิสระต่อกัน แต่สามารถมีการทำงานที่ร่วมกันได้
 - C) เป็นภาษามาตรฐานสำหรับการเข้าถึงฐานข้อมูล

- D) เป็นภาษาสำหรับเขียนโปรแกรมภาษาหนึ่ง มีลักษณะสนับสนุนการเขียนโปรแกรม แบบ OOP ที่ชัดเจน
17. ภาษา Java มีรูปแบบทางภาษาเหมือนกับภาษาใด
- A) ภาษา SQL
 - B) ภาษา HTML
 - C) ภาษา C และ C++
 - D) ภาษา Fortran
18. การพัฒนาโปรแกรมภาษาจาวาโดยไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของระบบปฏิบัติการ ฮาร์ดแวร์ และซอฟต์แวร์ ที่โปรแกรมอาศัยทำงาน หมายถึงสิ่งใด
- A) Java Virtual Machine
 - B) Garbage Collection
 - C) Java Development Kit
 - D) Java Platform
19. Java Platform ไດ ใช้สำหรับทำงานบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น โทรศัพท์มือถือ
- A) JAVA 2 Platform , Micro Edition (J2ME)
 - B) JAVA 2 Platform , Enterprise Edition (J2EE)
 - C) JAVA 2 Platform , Standard Edition (J2SE)
 - D) JAVA 3 Platform , Standard Edition (J3SE)
20. JAVA 2 Platform , Standard Edition (J2SE) เป็นจาวาแพลตฟอร์มที่ใช้สำหรับสิ่งใด
- A) ใช้สำหรับเขียนโปรแกรมทั่วไปที่เรียกว่า JAVA Application
 - B) ใช้สำหรับการเขียนโปรแกรมแบบมัลติ-tier (Multitier)
 - C) ใช้สำหรับการเขียนโปรแกรมที่รองรับการใช้งานในองค์กร
 - D) ใช้สำหรับการเขียนโปรแกรมบนงานอิเล็กทรอนิกส์
21. เครื่องมือในการพัฒนาโปรแกรมภาษา Java ไດที่ทำงานแยกส่วนต่าง ๆ ออกจากกันเป็น Module ทำให้นำ Module ต่าง ๆ ที่ได้พัฒนาขึ้นมาติดตั้งเพิ่มเติมได้ในภายหลัง
- A) NetBeans
 - B) Eclipse
 - C) EditPlus
 - D) Notepad
22. ข้อใดไม่ใช่คุณสมบัติของภาษา Java
- A) ทำงานได้ในทุกระบบ
 - B) มีระบบการทำงานและมีระบบความปลอดภัยที่ดี
 - C) มีกลไกในการค้นพื้นที่หน่วยความจำอัตโนมัติ
 - D) เป็นภาษาที่ค่อนข้างยุ่งยากและซับซ้อน