

แบบทดสอบ วิชา OOP ปวส.2

ข้อ 1. Inheritance ในการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุหมายถึงข้อใด

- A) การสร้างหน้าจอโปรแกรม
- B) การสืบทอดคุณสมบัติและความสามารถจาก Class หนึ่งไปยังอีก Class หนึ่ง
- C) การลบ Object ออกจากโปรแกรม
- D) การตรวจสอบข้อผิดพลาดของโปรแกรม

ข้อ 2. Class ที่เป็นต้นทางของการสืบทอดเรียกว่าอะไร

- A) Child Class
- B) Object Class
- C) Parent Class
- D) Method Class

ข้อ 3. Class ที่รับคุณสมบัติและ Method มาจาก Class แม่เรียกว่าอะไร

- A) Parent Class
- B) Child Class
- C) Main Class
- D) Public Class

ข้อ 4. คำสั่งใดใช้สำหรับการสืบทอด Class ในภาษา JavaScript

- A) inherit
- B) extends
- C) include
- D) using

ข้อ 5. จากโค้ดต่อไปนี้ ข้อใดอธิบายได้ถูกต้อง

```
class Dog extends Animal {  
}
```

- A) Animal สืบทอดจาก Dog
- B) Dog สืบทอดจาก Animal
- C) Dog และ Animal เป็น Object เดียวกัน
- D) Animal เป็น Method ของ Dog

ข้อ 6. ข้อใดเป็นประโยชน์สำคัญของ Inheritance

- A) ทำให้โปรแกรมไม่ต้องใช้ Class
- B) ทำให้ไม่ต้องสร้าง Object
- C) ช่วยลดการเขียนโค้ดซ้ำและนำโค้ดกลับมาใช้ใหม่
- D) ทำให้โปรแกรมไม่เกิด Error

ข้อ 7. หากกำหนดให้ Animal เป็น Parent Class และ Dog เป็น Child Class ข้อใดเหมาะสมที่สุด

- A) Dog สามารถนำ Method ของ Animal มาใช้ได้
- B) Animal ต้องนำ Method ของ Dog มาใช้
- C) Dog ไม่สามารถสร้าง Object ได้
- D) Animal จะถูกลบทิ้งเมื่อสร้าง Dog

ข้อ 8. Polymorphism หมายถึงข้อใด

- A) Object ทุกตัวต้องมีข้อมูลเหมือนกัน
- B) Method ทุกตัวต้องมีชื่อแตกต่างกัน
- C) Method ชื่อเดียวกันสามารถทำงานแตกต่างกันใน Object ต่างชนิด
- D) การสร้าง Class โดยไม่มี Method

ข้อ 9. คำว่า Polymorphism มีแนวคิดสำคัญตรงกับข้อใด

- A) หนึ่ง Class ไม่มี Object
- B) ชื่อเดียวกัน แต่สามารถทำงานได้หลายรูปแบบ
- C) ทุก Object ทำงานเหมือนกัน
- D) การลบข้อมูลออกจาก Class

ข้อ 10. หาก Dog และ Cat มี Method ชื่อ sound() เหมือนกัน แต่ให้ผลลัพธ์ต่างกัน จะเรียกว่าอะไร

- A) Inheritance
- B) Polymorphism
- C) Constructor
- D) Getter

ข้อ 11. ข้อใดกล่าวถึงภาษา Java ได้ถูกต้องที่สุด

- A) ภาษาเฉพาะสำหรับสร้างเว็บไซต์เท่านั้น
- B) ภาษาโปรแกรมที่รองรับการเขียนโปรแกรมเชิงวัตถุ
- C) ภาษาสำหรับจัดการฐานข้อมูลเท่านั้น
- D) ภาษาที่ใช้สำหรับตกแต่งหน้าเว็บไซต์

ANSWER: B

ข้อ 12. จุดเริ่มต้นการทำงานของโปรแกรม Java โดยทั่วไปคือ Method ไດ

- A) start()
- B) run()
- C) main()
- D) begin()

ข้อ 13. คำสั่งใดใช้แสดงข้อความทางหน้าจอในภาษา Java

- A) print.text()
- B) System.out.println()
- C) console.log()
- D) display()

ข้อ 14. ข้อใดเป็นการประกาศตัวแปรจำนวนเต็มที่ต้องการ

- A) integer age = 18;
- B) number age = 18;
- C) int age = 18;
- D) age int = 18;

ข้อ 15. ชนิดข้อมูลใดเหมาะสำหรับเก็บข้อความในภาษา Java

- A) int
- B) double
- C) String
- D) boolean

ข้อ 16. ข้อใดเหมาะสำหรับเก็บค่าทศนิยม

- A) int
- B) double
- C) char
- D) boolean

ข้อ 17. ตัวแปรชนิด boolean สามารถเก็บข้อมูลลักษณะใด

- A) จำนวนเต็ม
- B) ข้อความ
- C) ตัวเลขทศนิยม
- D) จริงหรือเท็จ

ข้อ 18. ข้อใดเป็นการประกาศตัวแปร String ที่ถูกต้อง

- A) String name = "Somchai";
- B) string name = Somchai;
- C) String = name "Somchai";
- D) name String = "Somchai";

ข้อ 19. เครื่องหมายใดใช้สำหรับการคูณในภาษา Java

- A) x
- B) ×
- C) *
- D) #

ข้อ 20. คำสั่ง if มีหน้าที่หลักคืออะไร

- A) ทำงานซ้ำ
- B) สร้าง Array
- C) ตรวจสอบเงื่อนไข
- D) สร้าง Class