

南京邮电大学 2010/2011 学年第一学期 7元

# 《 JAVA 语言 》期末试卷 (B)

专业 \_\_\_\_\_ 班级 \_\_\_\_\_ 学号 \_\_\_\_\_ 姓名 \_\_\_\_\_

题号	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	总分
得分											

(请务必将答案写在答题纸上!)

得分

一、单选题 (每题 2 分, 共 30 分)

1. 下列标识符中, 正确的是 (B)

- A. I\_你好 B. \$\_你好 C. \$+你好 D. !\_你好

2. 执行 java 字节的指令是 (A)

- A. java B. javac C. java-version D. jar

3. 下列说法错误的是 (D)

- A. Java 程序是由若干类组成的, 类定义包括定义类声明和类体  
 B. java 应用程序里有一个公共类, 它就是主类  
 C. 类及其属性、方法可以同时有一个以上的修饰符来修饰  
 D. 类 A 中成员变量被 private 修饰为私有变量, 因此类 A 中的方法不能访问它

4. 下面哪个修饰符修饰的变量是所有同一个类生成的对象共享的 (C)

- A. public B. private C. static D. final

5. 有关类 Demo, 描述正确的是 (A)

Public class Demo extends Base

{ private int count;

Public Demo()

{ System.out.println("A Demo object has been created"); }

Protected void add one() { count++; }

A. 当创建一个 Demo 类的实例对象时, count 的值为 0;

B. 当创建一个 Demo 类的实例对象时, count 的值是不确定的;

C. 超类对象中可以包含改变 count 值的方法;

D. Demo 的子类对象可以访问 count. ~~X~~  $\rightarrow$  不是 protected, private 只能在类中访问.

6. 容器被重新设置大小后, 哪种布局管理器的容器中的组件大小不随容器大小的变化而改变? ~~B~~

A. CardLayout

B. FlowLayout

C. BorderLayout

D. GridLayout

7. 下面哪个描述是正确的 (A, C)

A. Applet 程序中不需要 main() 方法, 也不能有

B. Application 程序中可以没有 main() 方法. ~~X~~ 有一个主类, 即 main 方法所在的是

Applet 类中没有 run() Applet 程序中可以不定义 init() 方法  $\rightarrow$  Applet 至少实现一个 init, start 或 paint 方法

D. Application 程序中必须有 run() 方法 ~~X~~ paint(), init(), start(), stop(), destroy()

8. 下列属于文本框组件的是哪个 (D).

为四种基本控件

A. JEdit

B. JButton

C. JPanel

D. JtextField

9. 以下关于接口不正确的说法是 (X, A)

A. 一个类可以实现多个接口  $\checkmark$  B. 接口没有构造方法

C. 定义接口时的关键字为 implements  $\checkmark$  D. 接口中的方法默认都是抽象的

10. 在 Java 中, 创建可修改的字符串的变量属于 (A) 类.

A. StringBuffer

B. String

C. Character

D. Vector

11. 关于 Runnable 接口, 正确的说法是 (B)

A. 实现了 Runnable 接口就可以用 start() 方法启动;

B. Runnable 接口提供了通过线程执行程序的最基本的接口;

C. Thread 类实现了 Runnable 接口;

D. Runnable 只定义了一个 run() 方法.

12. 下面正确定义的方法首部是 (C)

A. void f(int a, b);

B. void f(a, b);

C. void f(int a, int b);

D. void f(int a; int b);

13. 下面说法不正确的是 (B)

返回类型 参数表 (形参表)

(JAVA 语言) 试卷(B) 第 2 页 共 6 页

void

long

int

f (int a, int b, int c)

- A、Java 中线程是抢占式的
- B、Java 中线程是分时的
- C、Java 中的线程可以共享数据
- D、Java 中的线程可以共享代码

14、给出下面代码段

```

1) public class Test {
2)     int m, n;
3)     public Test() {}
4)     public Test(int a) { m=a; }
5)     public static void main(String arg[]) {
6)         Test t1,t2;
7)         int j,k;
8)         j=0; k=0;
9)         t1=new Test();
10)        t2=new Test(j,k);
11)    }
12) }

```

哪行( B )将引起一个编译时错误?

- A、line 3
- B、line 5
- C、line 6
- D、line 10

15、Java 编程所必须的默认引用包为( B )

- A、java.sys 包
- B、java.lang 包
- C、java.new 包
- D、以上都不是

得分

二、判断题 (正确的打√, 错误的打×, 每题 1 分, 共 10 分)

1、int[] a={1, 2, 3, 4}; System.out.println(a.length()); 以上语句运行的结果是显示 4。(√)

2、一个 Java 类只可以有一个父类。(√) *单继承*

3、类 A 和类 B 位于同一个包中, 则除了私有成员, 类 A 可以访问类 B 的所有其他成员。(√)

4、一个 Applet 编译后的文件名是 Test.class, 运行此小应用程序的命令是 Java Test。(X)

5、线程使用 sleep()方法休眠后, 可以用 notify()方法唤醒。(√)

6、Java 程序可以分为 Java 应用程序和 Java Applet 两种。(√)

7、通过 URL 类提供的方法 openStream(), 就可以读取一个 URL 对象所指定的资源。(√)

ant.indexOf('e')==1 说明 ant 中没有 e 字符  
第 3 个字母是 n 吗?

'end'.indexOf('e')==0

('n')==1

8. Java 中所有类都是 Object 类的子类。(✓)

('d')==2

9. 用 Javac 编译 Java 源文件后得到代码叫字节码。(✓)

10. if("Hunan".indexOf('n')==2) System.out.println("true");

以上语句运行的结果是显示 true。(X)

得分

三、填空题 (每空 2 分, 共 40 分)

1. 开发与运行 Java 程序需要经过的三个主要步骤为 编译 运行 打包

2. 请填出在 java.lang 包中与下列基本数据类型相对应的封装类: float: java.lang.Float, char: Character, boolean: Boolean

3. 类在定义声明成员变量和方法时, 可以用关键字 public 来说明成员变量和方法的访问权限, 使得对象访问自己的变量和使用方法受到一定的限制。被关键字 final 修饰的方法是能被当前类的子类重新定义的方法。

4. 阅读程序, 回答下列问题

```
import java.io.*;
```

```
public class 喜欢{
```

```
    public static void main(String args[]) {
```

```
        System.out.println("我就喜欢玩耍");
```

```
        System.out.println("我只喜欢学习!");
```

```
    try{
```

```
        System.in.read();
```

```
    } catch(IOException e) { }
```

问题: 1) 该源程序的文件名应为: 喜欢.java

2) 程序的输出的第二行是: 我只喜欢学习

3) 上面两虚线之间的程序段的作用是: 异常处理

5. 下列程序中要求计算  $1*2*3*\dots*10$ , 并显示结果。请将程序补充完整。

```

public class ex
{
    public static void main(String args[])
    {
        ex obj=new ex();
        obj.method
    }
    public void method()
    {
        int fa;
        (12) fa = 1;
        for(int i=2; i<=10; i++)
        {
            fa = fa * i;
            System.out.println(fa);
        }
    }
}

```

6、阅读程序，回答下列问题

```

import javax.swing.*;

class MyFrame extends JFrame{ //JFrame 为系统定义的窗体类
    MyFrame () {
        super("Welcome Java! ");
        JButton btn=new JButton("Java 程序设计");
        add(btn);          setVisible(true);
    }
}

public class MyFrame{
    public static void main(String args[])
    {
        new MyFrame();
    }
}

```

运行后产生一个标题为 Welcome Java 的窗体，  
窗体中显示有"Java 程序设计"字样的 Button 组件。

7、完成程序，使程序的输出为：117

```

public class Outer
{
    private static int size;
}

```

```

public static void main(String args[])
{   Outer i=new Outer(); i.taskInner();}

public class Inner
{   private int size;

    public void doSomething(int size)
    {   size ÷ -
        this.size++;
        Outer.this.size++
        System.out.println(Outer.this.size+" "+this.size+" "+ size);   }

    }

    public void taskInner()
    {   Inner i=new Inner();
        k.doSomething(8);   }

    }

```

8、文件字节输入流类的名称为 FileInputStream ,并通过使用 read() 方法从输入流读出源中的数据,文件字节输出流类的名称为 FileOutputStream,它通过使用 write() 方法从输出流写入源中的数据。

得分

#### 四、编程题（每题 10 分，共 20 分）

1、按下列要求编写一个 Java 程序。

(1) 编写一个类，该类有一个方法 double area(double a,double b),其中参数 a,b 表示长方形的边长，该方法实现计算并返回长方形面积。

(2) 编写一个主类，通过调用上述方法，计算并显示边长为 3.0, 5.5 的长方形面积的面积。

2、按下列要求编写一个 Java 程序。

(1) 编写一个类，该类有一个数据成员字符串（串长度 100），有一个构造方法实现字符串的初始化，有一个方法 disp()显示字符串。

(2) 编写一个该类的子类，要求有一个方法 count(), 计算并显示字符串中英文字母的个数。

(3) 编写一个主类，用字符串“for(int i=2;i<=10;i++)”测试效果。

《 JAVA 语言 A 》 试卷 (A)

院(系) \_\_\_\_\_ 班级 \_\_\_\_\_ 学号 \_\_\_\_\_ 姓名 \_\_\_\_\_

题号	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十	总分
得分	18	12	12	16	16						74

得分  
18

一、名词解释题 (每小题 4 分, 共 20 分)

1. <sup>P15</sup> Java 关键字, 并列举 3 个关键字。

在 Java 语言中已经被赋予一些特殊意义的字符。在 Java 中有不同的作用, 不能用来当名字使用。

public private protected

2. 算术表达式, 并列举 1 个 Java 算术表达式。

算术表达式: 用算术符号和 Java 语言规则组成的语句。

例如:  $a + b + c$  是 Java 的表达式, 就是用运算符和变量组成的符合 Java 规则的语句。

3. 数组, 并列举 1 个 Java 数组。

数组: 相同类型的数据按顺序组成。通过数组名和数组下标来使用数组中的数据。下标从 0 开始排序。

例如:  $a[0] = \{1\}$

4. 复合语句。

用 { 和 } 将一些语句组合而成的语句。

你作代 码块。可以用 { 和 } 把一些语句括起来构成复合语句, 一个复合语句也称

5. 类变量。

类变量: 修饰的变量只能被类方法调用。

(类体内容可以有 2 种类型成员: 成员变量和方法)

6. 单选项选择题 (每小题 2 分)

1. 以下标识符中哪项是不合法的 (C) (5)

A. BigMeaninglessName B. Sint

标识符由字母、下划线、美元符号和数字组成, 并且第一个字符不能是数字。

标识符中的字母是区分大小写的。

标识符中不能有空格。

标识符中不能以数字开头。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线。

标识符中不能包含美元符号。

标识符中不能包含数字。

标识符中不能包含字母。

标识符中不能包含特殊字符。

标识符中不能包含下划线

C. 1st → 第 1 个参数 D. \$1

2. main 方法是 Java Application 程序执行的入口点, 关于 main 方法的方法

头以下哪项是合法的 (D)

- A. public static void main ()
- B. public static void main (String[] args)
- C. public static int main (String[] arg)
- D. public void main (String arg[])

3. 以下代码段执行后的输出结果为 (B)

```
int x=3; int y=10;
System.out.println(y%x);
```

- A. 0
- B. 1
- C. 2
- D. 3

找规律的特征

编译运行以下程序后, 关于输出结果的说明正确的是

```
public class Conditional {
    public static void main(String args[]){
        int x=4;
        System.out.println("value is "+ ((x>4)?99.9:9));
    }
}
```

- A. 输出结果为: value is 99.99
- B. 输出结果为: value is 9
- C. 输出结果为: value is 9.0
- D. 编译错误

5. 不是构造方法特点的是 (C)

- A. 构造方法与类名相同
- B. 构造方法可带参数也可不带
- C. 构造方法带有返回类型
- D. 构造方法主要完成对类对象的初始工作

6. break 中断语句, 若在一个 for 语句中加入 break 语句, 它可以

跳出该语句块或 continue 加上 for 构成的语句。

在循环语句的循环体中使用 break 语句

和答案 (B)

条件语句 if-else, 三目, 需选择三件作

op1, op2, op3

对条件语句中 if 的值必须是 boolean 类型 true false

数据。eg 12 > 8 ? 100 : 200 结果为 100  
12 < 8 ? 100 : 200 结果为 200

习也标

构造方法是一种特殊方法, 它必须与类名相同, 且没有类型。Java 允许一个类中有若干构造方法, 但这些构造方法的方法名必须相同, 且参数列表不同或参数列表类型不同。

✗ C



如 int size=30;

double number[] = new double[size];

注意: C/C++ 不同, Java 不允许在类成员变量中定义数组元素, 两个数  
若声明 int a[12]; or int a[0]; 将导致编译错误

- A、对 for 语句执行没有影响  
B、中断本次循环, 进入下一次循环  
C、退出 for 循环, 执行 for 语句后面的语句  
D、以上说法均不对

7、下列程序段被执行后, c 的值是多少?

```
int a=3, c=1;
```

```
if (a>0)
{
    if (a>3) c=2;
    else c=3;
else c=4;
```

A、1

B、2

C、3

D、4

8、下列语句片段

```
int a=10, b=4, c=20, d=6;
```

```
System.out.println(a++*b+c*-d);
```

的结果为 (D)  $\frac{10 \times 4 + 20 \times 5}{40 + 100} = 140$

A、144

B、28

C、140

D、不能执行

9、方法重载是指 (A)

A、两个或两个以上的方法取相同的方法名, 但形参的个数或类型不同

B、两个以上的方法取相同的名字和具有相同的参数个数, 但形参的类型可以不同

C、两个以上的方法名字不同, 但形参的个数或类型相同

D、两个以上的方法取相同的方法名, 并且方法的返回类型相同

对象使用时, 下面描述错误的是 (C)

A、通过“.”运算符调用成员变量和方法

B、通过成员变量的访问权限设定限制自身对这些变量方法的调用

C、对象可以访问类的所有成员 对象有成员变量和方法, 只有在类中创建该类的对象时, 这个对象才能访问到类中的成员变量和方法

D、即使类名不同, 也必须保证类名不同

D、在方法中使用对象作为参数时，采用引用调用

JVM中解释器负责将字节码解释成本地的机器码

得分

三、判断题（每小题 2 分，共 20 分）请在括号中填入“√”或“X”

1. ☒ Java 编译后的字节码文件扩展名为 .class

2. ☒ 用 javac 编译 Java 源文件后得到代码叫字节码。

3. ☒ Java 的源代码中定义几个类，编译结果就生成几个以 .class 为后缀的字节码文件。（每个扩展名 .class 编译成 .class.exe）

4. ☒ int[] a = {1, 2, 3, 4}; System.out.println(a.length);

以上语句运行的结果是显示 4。

5. ☒ Java 中数组的元素可以是简单数据类型的量，也可以是某一类的对象。

6. ☒ if(true){ int i=17;}

System.out.println(i);

运行此程序的结果是输出 17。

7. ☒ 类 A 和类 B 位于同一个包中，则除了私有成员，类 A 可以访问类 B 的所有其他成员。

8. ☒ 类体中 private 修饰的变量在本类中能访问，类生成的对象也能访问。

9. ☒ Java 允许一个类中有若干个构造方法

10. ☒ 一个类中，只能拥有一个构造器方法。

11. ☒ 一个方法最多能有一个 return 语句。

12. ☒ Java 的字符类型采用的是 ASCII 编码。

自觉遵守考场规则，诚信考试，绝不作弊

得分

四、填空题（每小题 5 分，共 20 分）

1. 写出以下程序运行的结果： good abc

```
public class Ex4_1 {
    char []str={'g','o','o','d'};
    char []ch={'a','b','c'};
    public static void main(String args[]){
        Ex4_1 ex=new Ex4_1();
    }
}
```

```
ex.change(ex.ch);
System.out.print(ex.str);
System.out.print(ex.ch);
}
```

```
public void change(char str[]){
    str[0]='g';
}
```

2、写出以下程序的运行结果: 从1起等差1的10项数据和值是55

```
class Ex {
    public Ex (int a,int b,int c) {
        begin=a; end=c; delt=b;
    }
    public void cal() {
        int i,y=begin,t=begin;
        for(i=1;i<=end;i++){
            t=t+delt;
            y=y+t;
        }
        System.out.print("从%d起等差%d的%d项数据和值是: %d\n",
            begin,delt,end,y);
    }
    int begin,end,delt;
}
```

$a=1 \quad b=1 \quad c=10$

$y=begin=1 \quad t=begin=1$

①  $i=1; i \leq 10; i++$

$t=t+delt$

$i=1$

$t=1+1=2$

$y=y+2=3$

②  $i=2$

$t=2+1=3$

$y=3+3=6$

③  $i=3$

$t=3+1=4$

$y=6+4=10$

④  $i=4$

$t=4+1=5$

$y=10+5=15$

⑤  $i=5$

$t=5+1=6$

$y=15+6=21$

⑥  $i=6$

$t=6+1=7$

$y=21+7=28$

⑦  $i=7$

$t=7$

$y=28+7=35$

⑧  $i=8$

$t=8$

$y=35+8=43$

⑨  $i=9$

$t=9$

$y=43+9=52$

⑩  $i=10$

$t=10$

$y=52+10=62$

```
public class Ex4_2 {
    public static void main(String args[]) {
        Ex ob=new Ex (1,1,10);
        ob.cal();
    }
}
```

3、Java 中类成员的访问权限有 4 种，缺省表示的 友元 和另外 9 用 private、public、protected 明确表示。其中，public 的限定范围最大。

4、请填出在 Java 语言的基本数据类型: boolean, float, int, long, short, byte, double 和 char。

基本数据类型和简单数据类型。Java语言有8种简单数据类型。

(JAVA 语言 A) 期中考试卷 第5页 共6页

总结:

boolean, byte, short, int, long, float, double 和 char。

得分

16

### 五、编程题 (20 分)

定义一个一元二次方程类 Equation, 它包含以下成员:

- 成员变量 a, b, c, 存储 int 类型的方程系数;
- 构造方法 Equation(int x, int y, int z), 将方程系数初始化为参数值;
- 方法 void get\_root(), 将方程求解, 分别根据判别式输出实根或无实根;
- 方法 main, 创建类 Equation 对象 eq, 系数分别为 1, 2, 1, 并求解方程。

(注: 开方需要 import java.math.\*; 用方法 Math.sqrt() 返回 double 类型)

```
import java.math.*;
public class Equation {
    int a, b, c;
    Equation(int x, int y, int z) {
        a = x; b = y; c = z;
    }
    void get_root(float disk, float A1, float A2) {
        if (a > 0) {
            disk = b * b - 4 * a * c;
            if (disk >= 0) {
                A1 = (-b + Math.sqrt(disk)) / 2 * a;
                A2 = (-b - Math.sqrt(disk)) / 2 * a;
                System.out.println("A1=" + A1 + " A2=" + A2);
            } else {
                System.out.println("方程无实根");
            }
        } else {
            System.out.println("方程不是一元二次方程");
        }
    }
    public static void main(String args[]) {
        Equation eq = new Equation(1, 2, 1);
    }
}
```

南京邮电大学 2006/2007 学年第一学期

Java 程序设计

科目: Java 应用 (Application)

Java Applet

《Java 语言》期末试卷 (A)

应用类课程

本试卷共 8 页, 考试时间 110 分钟

Java 语言应用

应用类课程

班级: 学号: 姓名:

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

应用类课程

题号	一	二	三	四	五	六	七	总分
得分								

得分	阅卷人

一、填空题(每空 1 分, 共 10 分)

1. Java 语言是一门面向对象的语言。(选填: 面向过程, 面向对象)

2. Java 语言是一门适合于网络编程的语言。(选填: 适合, 不适合)

3. Java 语言中的 Applet 主方法 main()。(选填: 包含, 不包含)

4. Java 语言采用的是字符格式。(选填: ASCII, Unicode)

Java 语言中的关键字 extends 支持多重继承。(选填: 支持, 不支持)

6. HTML 的中文全称是超文本标记语言

op1 << op2 代表的涵义为 op1 左移 op2 位。(其中, op1 和 op2 为操作数)

8. JDK1.4 以上版本用于 Java 图形用户界面设计时, 除了 AWT 组件之外, 还提供 Swing 组件。

一个方法声明异常采用的是 throws 关键字。

10. 与输入流 InputStream 相对应, OutputStream 属于输出流。

得分	阅卷人

二、判断题(每小题 1 分, 共 10 分)

1. 定义 String s, 如果要取 s 的长度, 则调用 s.length() 方法。..... (✓)

2. Java 语言提倡强制类型转换。..... (X)

package 包名; 它可以是一个合法的标识符也可以用若干标识符加 "." 分割而成  
 package sunrise, package sun.com.cn;

1. 如果要把一个Java源程序放在包org中, 则在该源程序中的任意一行声明Package

org, 即可 package 标识的Java源文件(类)都要指明该包, Java应用程序开发

4. 结点、信息网站、链接构成了超文本的三个要素。 (✓) 并题

5. Java 的开发工具经历了命令阶段、可视化编辑工具阶段、具有图形界面设计功能的集成开发环境阶段、直到现在的可集成开发工具阶段。 (✓)  
 编译源文件 → 编译成字节码文件 → 加载运行  
 Java Applet 的开发  
 编译源文件 → 编译成字节码文件 → 运行

6. 抽象类 \* 抽象的方法。 (X)

7. 在Java语言中, 可以定义整型数组为 int[] arr = new int[4]; ... (int float double = new float[4]);  
 数组名 数组名 = new 数据类型[数组元素个数]

8. File 文件类可以支持文件的顺序访问, 也可以支持随机访问。 (X)  
 顺序访问: int mytuo[4]; mytuo = new int[4]; print mytuo =  
 Java 语言中不支持带下标访问数组

9. 线程访问到带有 Synchronized 关键字的方法之后, 可以用 wait() 方法将其暂时释放。 (✓)  
 的线程等待其他线程完成

10. Java 语言类中变量(或方法)定义时存取权限关键字缺省则默认为 friendly(或友元)类型。 (✓)  
 中断 4 种  
 ① 将 CPU 资源从当前线程转移到其他线程  
 ② 执行 sleep (int milliseconds)  
 ③ 执行 wait() → notify()  
 ④ 进入阻塞状态

得分	阅卷人

### 三、名词解释题(每小题3分, 共12分)

1. J2ME Java 2 Micro Edition Java 2 的变种  
 在更小的设备(如手机)上运行 Java 应用程序  
 同时 Java 2ME 通常运行于无线网设备, 所以称为无线 Java

2. 屏幕布局管理

控制组件在窗口上的大小, 位置, 排列等一切规则  
 在 Java 语言中, Thread 类是线程的基类

3. 线程 存在于程序中的一个执行流, 一个单独的线程也有一个入口一个出口  
 Java 的线程就是线程保持自身运行时 Java 程序一个时间片的 CPU 时间  
 在若干独立的线程之间切换

4. 接口 (特殊的抽象类)

类声明和实现的集合, 它规定了类实现

关键字 interface 来定义接口。接口为接口所声明  
 接口中只进行方法的声明, 不允许实现  
 方法的实现, 所以接口是没有方法的。  
 接口可以继承  
 interface 接口名 {  
 }  
 eg interface Printable {  
 final int MAX = 100;  
 void add();  
 float sum (float x, float y);  
 }

得分	阅卷人

四、选择题(每空 2 分, 共 18 分) 作答提示: 请务必将每一空的选择答案填在下表中对应的题号上)

题号	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
答案	D	C	B	D	A	B	C	C	B

① `try { method() } finally { ... }`  
 该代码在编译时

构造 `StringBuffer` 时  
 使个 `StringBuffer` 对象  
 以该对象的地址为  
 地址可以容纳的  
 字符数  
 该对象的地址  
 在内存中  
 自动增加  
 该对象的地址  
 在内存中  
 自动增加  
 该对象的地址  
 在内存中  
 自动增加

② `class Instance extends java.io.Serializable { ... }`  
 该代码在编译时  
 该对象的地址  
 在内存中  
 自动增加  
 该对象的地址  
 在内存中  
 自动增加  
 该对象的地址  
 在内存中  
 自动增加

1. 已知某 Java 源程序的名字为 `Hello.java`, 则在命令行方式下编译该源程序的命令为 (1) javac Hello.java 运行该源程序的命令为 (2) java Hello

(1)(2) A. `javac Hello` B. `javac Hello`  
 C. `java Hello.class` D. `javac Hello.java`

2. 在某类中若定义 `StringBuffer buf1 = new StringBuffer("abcde");`, 则该字符缓冲区的容量为 (3) 6  
 (3) A. 5 B. 16 C. 21 D. 6

3. 在 Java 语言中, 关于 `final` 关键字, 有以下几种说法:

- ① `final` 关键字放在类前面表示该类不能被继承, 是最终类
- ② `final` 关键字放在变量之前, 表示该变量值不能被改变
- ③ 在接口中, 所有定义的变量都默认为 `final static` 类型
- ④ `final` 关键字放在方法之前表示该方法不能被覆盖

则 (4) 以上①②③④说法都正确  
 (4) A. 只有①②④是正确的 B. ①③说法是错误的  
 C. 只有③说法是正确的 D. 以上①②③④说法都正确

4. 一段代码如下:

```
public class PrintOddNum {
    public static void main(String[] args) {
        for(int i=0; i<10; i++) {
            if(i%2==0) continue;
            System.out.print(i);
        }
    }
}
```

(Java 语言) 试卷 A 第 3 页 共 8 页

`final` 类不能被继承, 即不所有类  
 如果一个类不能被继承, 即不所有类  
 如果一个类不能被继承, 即不所有类  
 如果一个类不能被继承, 即不所有类

则执行的结果是 (5) A

(5) A. 13579 B. 02468 C. 0123456789 D. 12345

5. 以下说法正确的一项是 (6) B

(6) B A. Java中抽象类和接口是可以实例化的 抽象类中声明的方法未实现，不能实例化

B B. import语句可以引入具体的某个类也可以引入整个包 import语句引入的是包，不是类

C C. 在Java中可以定义私有接口 接口是公共的，不能私有

D D. 若try子句中存在异常，则其对应的finally子句中的代码不会被执行 finally子句中的代码一定会被执行

6. 下列有关线程的说法错误的一项是 (7) A

(7) A. 可以通过继承Thread类和实现Runnable接口来实现线程 还可以通过实现Callable接口来实现线程

B. 线程体一般包含在run()方法中

C. 某一进程中的每个线程都占有独立的内存空间

D. Java语言提供了线程组机制

7. 一段代码如下:

```
class MyException extends Exception
```

```
{
```

```
    public static void main(String args[])
```

```
    { int i=0, j;
```

```
        try { j=5/i; }
```

```
        catch(ArithmeticException e)
```

```
        { System.out.print("Exception:"+e.getMessage()); }
```

```
        finally{ System.out.println("Finally"); }
```

```
    }
```

则类MyException中的main()方法执行之后 (8) A，运行的结果为 (9) B

(8) A. 出现异常，且该异常属于RuntimeException

B. 不出现异常

C. 出现异常，且该异常属于IOException

D. 可能出现异常也可能不出现异常

(9) A. Finally B. Exception/by zero Finally



注意事项

1. 请用蓝黑墨水笔答题，要求字迹工整清晰，不能涂改或乱画。
2. 答题时，请在答题卡上作答。
3. 答题时，请在答题卡上作答。

班级 \_\_\_\_\_ 学号 \_\_\_\_\_ 姓名 \_\_\_\_\_ 得分 \_\_\_\_\_

题号	一	二	三	四	五	六	七	八	九	十
分数										

一、名词解释 (10 分)

1. 超文本标记语言

超文本标记语言,作为一种基于计算机网络的电子出版的新方法,语义丰富,功能强大,它不仅可以对文本内容作各种常规编辑,还可以提供链接图像、影视、声音等其它媒体文件及其编辑功能,不仅可以使本地各种媒体资源,还可以通过 URL 地址使用网络上任何文件资源。一个 HTML 文本不仅可以链接其它各类文件,还能被其它 HTML 文件链接。是基于对象概念,以对象为中心,以类和继承为构造机制来认识、理解、刻画、表现世界和设计、构造相应软件系统。

3. 构造方法

构造方法是提供初始化的专用方法,程序中在定义对象时,要进行初始化,构造方法在对象创建时自动地调用。构造方法必须和它所属的类同名,并且不能有任何返回值。构造方法可以用不同参数和类型的参数来构造。

#### 4. 接口

Java用接口来实现多重继承. 接口是方法声明(不包括具体实现)和常量的集合. Java通过接口使处于不同层次, 甚至互不相关的关系可以有相同的行为.

#### 5. 类库

一组类组成的集合的包称为类库.

### 二. 简答题 (20 分)

1. Application 程序和 Applet 程序主要区别是什么?

1. Java 应用程序 Application 是一个能够独立执行的. 应用程序直接用Java解释器 Java 就可运行Java 应用程序; Java 应用程序用一个或几个类组成, Java 应用程序必须包含函数 `main()`.

2. Java 小应用程序 Applet 不能直接执行, 必须嵌入到 web 页中, 通过支持 Java 的网络浏览器才能看到执行结果, 可以使用 Applet Viewer 的简单测试工具就可以使用它来测试 Java Applet 程序; Java Applet 不包含函数 `main()`.

## 2. 什么叫实例变量和类变量? 它们有什么区别?

实例变量以非静态变量, 在一个类中, 在源代码段之外, 声明的变量若无关键字 `static`, 则该变量为实例变量, 如加上 `static` 为静态变量 (类变量)。  
区别: 实例变量与类的实例紧密相关, 它是每一个实例属性, 如果一个类有多个实例, 则每个实例都有自己的实例变量拷贝并互不干扰; 静态变量与类紧密相关, 不管一个类有多少实例, 静态变量只有一份, 占据同一内存单元; 实例变量只有在生成该实例后才会使用, 而类变量可以直接引用。

## 3. 接口和抽象类有什么相同和不同点?

相同点: ① 都包含有各方法, 有待于在实现接口或继承抽象类的类中去具体实现这些方法 ② 都不能用 `new` 方法创建对象 ③ 接口间可以实现继承, 抽象类主要用于继承 ④ 都可以定义具有 `public` 属性。  
不同点: ① 抽象类中各方法前要加关键字 `abstract`, 而接口不要。 ② 抽象类中可以定义实例变量和实现的方法, 而接口不允许。 ③ 接口允许多继承, 一个接口可以实现多个接口。

## 4. Try-catch-finally 组合语句在异常处理中起什么作用?

`try` 语句表明在程序块中可能引发异常, 它后面跟一个 `catch` 子句或 `finally` 子句; `catch` 子句表明程序块处理何种异常类型或相匹配的异常。 `catch` 执行后继续执行后面的语句。 `finally` 子句可出现也可不出现。如果 `try` 后没有 `catch` 子句或 `finally` 一定出现。不管有没有抛出异常 `finally` 子句都会执行, 用来进行收尾工作。

5. 什么叫线程和多线程？线程和进程有什么不同？

进程：是并发执行程序在一个数据集上运行。它是一个独立程序被执行的单位，相当于产生了一个新进程，也独立运行。

线程：是存在程序中的一个单独顺序执行流程。线程是相对独立，线程也具有并发执行特点，但比进程开销小，一个进程一个线程。

进程与线程区别：①线程的开销比进程小，因此在指导线程比指导进程的效率高。②进程把内存空间作为自己，每个进程均有自己的内存单元，线程共享内存单元，因此线程可交换信息，从而有利于提高执行效率。

多线程：通过系统可让几个具有不同功能线程同时并行。

### 三、填空 (10分)

1. HTML 是英文 Hyper Text Markup Language 的缩写。
2. Java 源程序要先编译成 字节码，然后由 Java 虚拟机 解释运行。
3. Java 语言开发工具有 JDK 开发包、Java Workshop、Symantec Cafe 和 Visual J++、JBuilder。
4. Java 语言的行号是采用 Unicode 字符集中编码。
5. 面向对象技术中“状态”对应 Java 语言中称 属性，其“行为”对应 Java 语言中称 方法。
6. 接口实现用关键字 Implements。
7. Java 语言在处理字符串时提供两个类 String 和 StringBuffer。
8. 当处于创建状态的线程使用了 run() 方法就应成为可运行状态。
9. object 是 抽象 类。
10. 当子类的成员变量和方法与超类同名时，若要引用超类中成员变量和方法时，就得使用关键字 super。
11. JAVA 语言的多态体现在 方法重载 和 方法覆盖 两个方面。
12. JAVA 语言中创建线程有两种途径，其一是 创建 Thread 子类，其二是 实现 Runnable 接口 创建一个类。

四、判断题 (10 分) (对的打√, 错的打×)

1. 通过接口可以实现多态继承. (×)
2. 超媒体是传统文本中信息加上图像和声音等. (×)
3. Java 语言中注释和 C 或 C++ 中形式一样. (×)
4. 对象和类是一个实体. (×)
5. 一个类只能创建一个实例. (×)
6. 抽象类子类必须覆盖抽象类方法. (×)
7. Java 语言中数组的数组和 C 语言中的二维数组作用完全一样. (×)
8. Java 语言对所有异常都进行处理. (×)
9. 子类可以继承超类中 public 或 protected 类型成员变量. (√)
10. JAVA 语言中定义数组后就可以进行访问. (×)

五、指出程序中带有序号语句中错误和正确并说明错误的原因. (10 分)

```
1. class Point {  
    void amethod() {  
        ...  
    }  
    static void bmethod() {  
        ...  
    }  
}
```

```
class Rec {
```

```
(1) Point ins = new Point();
```

```
(2) Point bmethod();
```

```
(3) Point amethod();
```

```
(4) ins.amethod();
```

```
(5) ins.bmethod();
```

```

class Ahem{
    int i;
    static int j;
    void seti(int i){

```

```

        ...
    }
    static void setj(int j){
        Ahem.j=j;
    }

```

```

    static void classThroat(){

```

```

        (1) Ahem a=new Ahem();

```

```

        (2) Ahem.j=2;

```

```

        (3) a.j=3;

```

```

        (4) Ahem.setj(2);

```

```

        (5) a.setj(3);

```

```

        (6) Ahem.i=5; X

```

```

        (7) a.seti(4);

```

```

        (8) Ahem.seti(5); X

```

```

    }

```

还不是静态变量不可直接赋值

seti也不是静态方法类不可直接调用

六、写出下面程序运行结果 (20分)

```
1 class A{
    int a,b;
    String name = new String();
    A(){
        a=0;
        b=0;
        name = "classA";
    }
    A(int a,int b,String name){
        this.a=a;
        this.b=b;
        this.name=name;
    }

    void reseta(int a){
        this.a=a;
    }
    void resetb(int b){
        this.b=b;
    }
    int geta(){
        return a;
    }
    int getb(){
        return b;
    }
    String getname(){
        return name;
    }
    void print(){
        System.out.println(name+"a="+a+"b="+b);
    }
}

public class OOP{
    public static void main(){
        A Instance1= new A();
        Instance1.print();
        Instance1.reseta(10);
        Instance1.resetb(20);
        System.out.println("reset to:");
        Instance1.print();
        System.out.println("get by method:");
    }
}
```

```

System.out.println(instance1.getName()+" "+
    "a="+instance1.geta()+
    "b="+instance1.getb());
new A(100,200,"another class").print();
    }
}

```

运行结果方:

class A: a=0 b=0

Reset to:

class A: a=10 b=20

get by method:

class A: a=10 b=20

another class: a=100 b=200

```

2. class Point {
    int x;
    Point (int x) {
        x=x;
    }
    void print () {
        System.out.println("Point x="+x);
    }
}
class newPoint extends Point {
    int x;
    newPoint () {
        super(3);
        x=10;
    }
    void print () {
        super.print();
        System.out.println("Point x="+super.x);
        System.out.println("newPoint x="+x);
    }
}
public class Super-Test {
    public static void main (String args[]) {
        new newPoint().print();
    }
}

```

输出结果方:

Point: x=5

Point: x=5

4



七. 阅读教材 P194—P196 上例 6.5 程序, 根据此程序画出流程图或用文字叙述程序运行基本思想, 并且回答如下问题。(15 分)

1. 程序中出现 Wait() 和 notify() 方法作用是什么?
2. Start() 和 run() 方法关系如何?
3. 为什么在 put() 和 get() 方法前要加上同步关键词 Synchronized?

```
class ThreadTest2 extends Thread
{
    int identifier;
    CharBuf buf;
    public ThreadTest2(String str, int id)
    {
        super(str);
        if (buf == null) { buf = new CharBuf(); }
        identifier = id;
    }
    public void run()
    {
        int i; char c;
        while(1)
        {
            for(i=0; i<26; i++)
            {
                c = (char)((int)'A'+i);
                if (identifier & 1) buf.put(c);
                else buf.print();
            }
        }
    }
}
```

```
class CharBuf
```

```
{
    public CharBuf() { available = false; }
```

## 八. 程序填空 (5分)

```
class book
{protected int number;
  public book (int number)
  { this.number=number;}
  public void getbooknumber()
  { system.out.print("The number of book is:");
    system.out.println(number);
  }
}
```

```
class makebook
{public static int number2=1000;
  public static void main()
  book b0 = new book(number2);
  b0.getbooknumber();
}
```

```
public synchronized void put(char c)
{ while (available == true)
  { try { wait(); } catch (InterruptedException e) {}
    buffer = c; notify();
  }
}
```

```
public synchronized char get()
{ char temp;
  while (available == false)
  { try { wait(); } catch (InterruptedException e) {} }
  temp = buffer; notify(); return temp;
}
```

```
public void print()
{ system.out.print(get()); }
// char: 1 when available; 0
```

class TwoThread

```
{  
    public static void main (String args[])  
    {  
        Thread t1 = new ThreadTest1 ("send", 1);  
        t1.start();  
    }  
}
```

1). wait() 使线程进入等待状态, 这时线程将等待给定的毫秒数, 除非被其他线程唤醒。  
notify(): 唤醒一个同一对象内处于等待状态的线程

2). start() 方法由 Thread 继承而来, 作用是把线程状态由 NewThread 转换成 Runnable. 这时线程被置于等待队列, 等待被调度执行。start() 方法将调用线程的 run() 方法。线程一旦被启动, 程序马上返回调用线程的 main() 方法。

3). 因为 put get 方法需要共享数据, 必须保持它们之间的同步状态, 使得它们在使用同一地址空间时不会相互冲突。所放加上同步关键字 synchronized。

基本思想：创建两个线程，其中一个线程向字符缓冲区写入一个字符，(字符缓冲区一次只能写入一个字符)，另一个线程从字符缓冲区取出一个字符，并且输出。这两个线程就有一个同步问题，当一个线程向缓冲区送入一个字符后，此时这个线程在准备送入第二个字符前，不能立即再送入第二个字符，要等待另一线程从字符缓冲区取出字符并输出后，这个线程才能送入第二个字符到缓冲区，所以线程间用wait()和notify()方法。

给

线程

由

线程

控制

线程

运行

结束

## 第一章

### 1. 发明 java 的原因是什么, 发明 java 的主要贡献者是谁?

答: 开发 java 语言的动力源于对独立平台的需要, 即用这种语言编写的程序不会因为芯片的变化而发生无法运行或出现运行错误的情况。当时, c 语言已无法满足人们的这一愿望, 因为 c 语言总是针对特定的芯片将源程序编译成机器码, 该机器码的运行就与特定的芯片指令有关, 在其他类型的芯片上可能无法运行或者运行出错。主要贡献者是 James Gosling。

### 2. "java 编译器将源文件编译生成的字节码是机器码", 这句话正确吗?

答: 不正确, 字节码是很接近机器码的二进制文件, 不能被机器直接识别。

### 3. java 应用程序的主类必须含有怎么样的方法?

### 4. "java 应用程序必须有一个类是 public 类"这句话正确吗?

答: 一个 java 应用程序必须有一个类含有 public static void main (String args[]) 方法, 称为该应用程序的主类。

### 5. "java applet 程序的主类必须是 public 类",这句话正确吗? 不正确

"java applet 源文件的主类必须是 public 类",这句话正确吗? 正确

### 6. 叙述 java 源文件的命名法则。

答: (1)如果源文件中有多个类, 那么只能有一个类是 public 类。(2)如果有一个类是 public 类, 那么源文件的名字必须和这个类的名字完全相同, 扩展名为 .java(3)如果源文件没有 public 类, 那么源文件的名字只要和某个类的名字相同, 并且扩展名为 .java 就可以了。(4)java 语言区分大小写。

### 7. 源文件生成的的字节码运行时加载到内存中吗?

### 8. 怎样编写加载运行 java applet 的简单网页?

### 9. JDK1.6 编译器使用 "-source"参数的作用是什么, 其默认的参数取值是什么?

答: 在编译源文件时使用 "-source"参数来约定字节码适合的 java 平台。 1.6

## 第二章

### 1. 什么叫标识符, 标识符的规则是什么?

答: 用类标识类名、变量名、方法名、数组名、类型名、文件名的有效字符序列称为标识符。规则: 标识符由字母、下划线、美元符号和数字组成, 并且第一个字符不能是数字, 标识符中的字母是区分大小写的。

### 2. 什么叫关键字, 说出五个关键字?

答: 关键字就是 java 语言中已经被赋予特定意义的一些单词, 他们在程序中有着不用的用途, 不可以作为程序中的名字来用, class、void、abstract、break、catch、do、byte、find、for、else、int、boolean、case、new

### 3. java 的基本数据类型是什么?

答: java 语言有 8 中基本数据类型, 分别是: boolean、byte、short、int、double、long、float 和 char。习惯上可分为四类: 逻辑类型--boolean。字符型--char。

整数类型--int、short、byte、long。浮点型--float、double。

## 第四章

### 1. 在声明类时, 类名应遵守哪些习惯?

答: 类的名字不能是关键字, 要符合标识符的规定, 即名字可以有字母, 下划线, 数字或美元符号组成, 并且第一个字符不能是数字。如果类名使用拉丁字母, 那么名字的首字母使用大写字母。类名最好容易识别, 见名之意。当类名有几个单词复合而成时, 每个单词的首字母使用大写。

2. 类体内容有哪些重要的成员？

答：成员变量和方法

成员变量：通过变量声明定义的变量，称为成员变量或域，用来刻画类创建的对象属性。

方法：

3. 实例方法可以操作类变量吗，类方法可以操作实例变量吗？

答：实例方法可以操作成员变量，无论是实例变量还是类变量；而类方法只能操作类变量不能操作实例变量。P54

4. 当类的字节码加载到内存时，类变量就一定分配了内存空间了吗？P55

5. 类的实例变量在什么时候会被分配内存空间？

6. 一个类的类变量被该类创建的所有对象共享吗？

7. 不同对象的实例变量分配的内存空间地址一定不同吗？

8. 什么叫方法重载，构造方法可以重载吗？

答：方法重载是多态性的一种，是指一个类中可以有多个方法具有相同的名字，但是这些方法的参数必须不同或者参数的个数不同，或者参数的类型不同

9. 为什么类方法不可以调用实例方法？

10. 为什么类方法中不能操作实例成员变量？

11. 实例方法可以用类名直接调用吗？

12. 关键字 this 可以出现在构造方法中吗，可不出现在实例方法中吗，可以出现在类方法中吗？

答：可以出现在构造方法中，代表使用该构造方法所创建的对象。

可以出现在实例方法中，代表使用该方法的当前对象。

不可以出现在类方法中，这是因为，类方法可以通过类名直接调用，这是可能还没有任何对象诞生。

13. 源文件中声明编写的类一定在同一包中吗？

14. "import java.awt.\*;"和"import java.awt.Button"有什么不同？

15. 程序如果使用了"import java.util.\*;"，程序运行时，要加载 java.util 包中的类全部加载到内存中吗？

16. 有哪几种访问权限修饰符，说出其中一种的作用？

17. 怎么样反编译以一个类？

## 第五章

1. 子类在什么情况下可以继承父类的友好成员？

P82—5.3

2. 子类通过怎样的办法可以隐藏继承的成员变量？

答：当在子类中定义和父类中同名的成员变量时，子类就隐藏了继承的成员变量，子类重新声明定义了这个成员变量。

3. 子类重写继承的方法的规则是什么？

答：方法重写时一定要保证方法的名字、类型、参数个数和类型同父类的某个方法完全相同，只有这样，子类继承的这个方法才被隐藏。

4. 子类的构造方法的第一条语句是什么？

答：

5. 子类对象一旦重写了继承的方法，就会隐藏继承的方法，是这样吗？

答：是。一旦子类重写了父类的方法，就隐藏了继承的方法。

6. 子类重写继承的方法时，可以降低方法的访问权限吗？

答：不可以。

7. 简述关键字 super 的用法。

答：Super 关键字有两种用法：一种用法是子类使用 super 调用父类的构造方法，另一种用法是子类使用 super 调用被子类隐藏的成员变量和方法。

8. 假设父类有一个办法

```
public double f(double x,double y){  
    return x+y;  
}
```

是否允许子类再声明如下一个方法？

```
public float f(double x,double y){  
    return 23;  
}
```

9. 父类的 final 方法可以被子类重写吗？

答：不可以。

10. 什么类中可以有 abstract 方法？

答：抽象类中可以有 abstract 方法。

11. 什么叫对象的上转型对象？

答：上转型对象不是父类创建的对象，而是子类对象的“简化”形态，他不关心子类新增的功能，只关心子类继承和重写的功能。

12. 什么叫接口回调？

答：接口回调是多态的另一种体现。接口回调是指：可以把使用某一接口的类创建的对象引用赋给该接口声明的接口变量中，那么该接口变量就可以调用被类实现的接口中的方法，当接口变量调用被类实现的接口中的方法时，就是通知相应的对象调用接口的方法，这一过程称作对象功能的接口回调。

13. 与类有关的匿名类一定是该类的一个子类吗？与接口有关的匿名类一定是实现该接口的一个类吗？是，是

14. 怎么样声明一个泛型类？怎样评价 SDK1.5 新推出的泛型？

答：可以使用“class 名称<泛型列表>”声明一个类，为了和普通的类有所区别，这样声明的类称作泛型类，如：

```
class A<E>
```

其中 A 是泛型类的名称，E 是其中的泛型

15. P110

第六章 p127

3. String 类和 StringBuffer 类有何不同？

答：String 类创建的字符串对象是不可修改的，也就是说，String 字符串不能修改、删除或替换字符串中的某个字符，即 String 对象一旦创建，那么实体是不可以再发生变化的。StringBuffer 类，该类能创建可修改的字符串序列，也就是说，该类的对象的实体的内存空间可以自动的改变大小，便于存放一个可变的字符串。

5. StringTokenizer 类的主要用途是什么？该类有哪几个重要的方法？

答：当我们分析一个字符串并将字符串分解成可被独立使用的单词时，可以使用 `java.util` 包中的 `StringTokenizer` 类。 `nextToken()` 方法逐个获取字符串分析器中的语言符号（单词），`countTokens()` 方法可以得到计数变量的值，`hasMoreTokens()` 方法控制循环。

7. 请说明 `Matcher` 对象的 `find()` 方法和 `lookingAt()` 方法有什么不同。

答：`public boolean find()`：寻找 `input` 和 `patter` 匹配的下一子序列，如果成功返回 `true`，否则返回 `false`。

`public boolean lookingAt()`：判断从 `input` 的开始位置是否有和 `patter` 匹配的子序列。

8. 正则表达式中的元字符 `[123]` 代表什么意思？

答：表示 1、2、3 中的任何一个。

9. 说出与模式 `"A[135]{2}"` 匹配的 4 个字符串。

答：`A{2}` `A1{2}` `A3{2}` `A5{2}`

10. 下列哪些字符串匹配模式 `"boy\\w{3}"`？C

A. `boy111` B. `boy!@#` C. `boyweo` D. `boyboyboyboy`

## 第七章

1. 怎样实现一个 `Calendar` 对象？P130

`Calendar` 类中的静态方法 `getInstance()` 可以实现初始化一个日历对象。

2. `Calendar` 对象调用 `set(1949,9,1)` 设置的年月日分别是什么？

1949 年 9 月 1 日

3. 怎样得到一个 1~100 之间的随机数？

4. `BigInteger` 类的常用构造方法是什么？P134

5. `BigInteger` 对象怎样进行加法运算？

`Public biginteger add(biginteger val)`

6. `LinkedList<E>` 泛型类是一种什么数据结构？

`LinkedList<E>` 泛型类使用链式结构。

7. 对于经常需要查找的数据，应当选用 `LinkedList<E>` 还是选用 `HashMap<K,V>` 来存储？

选用 `HashMap<K,V>` 来存储。

## 第八章

1. 线程和进程是什么关系？

进程是程序的一次动态执行过程，它对应了从代码加载、执行至执行完毕的一个完整过程，这个过程也是进程本身从产生、发展至消亡的过程。线程是比进程更小的执行单位。

一个进程在其执行过程中，可以产生多个线程，每个线程也有它自身的产生、存在和消亡的过程，也是一个动态的概念。每个进程都有一段专用的内存区域，与此不同的是，线程间可以共享相同的内存单元（包括代码与数据），并利用这些共享单元来实现数据交换、事实通信和必要的同步操作。

2. 线程有几种状态？

新建的线程在它的一个完整的生命周期中通常要经历四种状态：新建、运行、中断和死亡。

3. 引起线程中断的常见原因是什么？

(a) JVM 将 CPU 资源从当前线程切换给其他线程，使本线程让出 CPU 的使用权处于中断状态。

(b) 线程使用 CPU 资源期间，执行了 `sleep(int millisecond)` 方法，线程一旦执行了 `sleep(int millisecond)` 方法，就立刻让出 CPU 的使用权，使当前线程处于中断状态。



- (c) 线程使用 CPU 资源期间, 执行了 `wait()` 方法, 使得当前线程进入等待状态。
- (d) 线程使用 CPU 资源期间, 执行某个操作进入阻塞状态。
4. 一个线程执行完 `run()` 方法后, 进入了什么状态? 该线程还能再调用 `start()` 方法吗?  
一个线程执行完 `run()` 方法后, 进入了死亡状态, 该线程不能再调用 `start()` 方法。
5. 线程在什么状态时, 调用 `isAlive()` 方法返回的值是 `false`?  
当线程进入死亡状态后 (实体内存被释放), 线程仍可以调用方法 `isAlive()`, 这时返回的值是 `false`。
6. 线程调用 `interrupt()` 的作用是什么?  
`interrupt` 方法经常用来“吵醒”休眠的线程。
7. 将例 8-9 中 `Bank` 类中的 `save()OrTake()` 方法前的 `synchronized` 修饰去掉。然后再重新编译、运行例 8-9, 注意观察运行结果  
运行结果:  
我是会计目前帐上有 315 万  
我是出纳目前帐上有 345 万  
我是会计目前帐上有 330 万  
我是出纳目前帐上有 360 万  
我是会计目前帐上有 360 万
8. `wait()`、`notify()` 和 `notifyAll()` 的作用分别是什么?  
使用 `wait()` 方法可以中断方法的执行, 使本线程等待, 暂时让出 CPU 的使用权, 并允许其它线程使用这个同步方法。其它线程如果在使用这个同步方法时不需要等待, 那么它使用完这个同步方法的同时, 应当用 `notifyAll()` 方法通知所有的由于使用这个同步方法而处于等待的线程结束等待。如果使用 `notify()`, 那么只是通知处于等待中的线程的某一个结束等待。
9. 将例 10 种 `TicketSeller` 类中出现的 `wait()` 改写成 `if(fiveNumceer<1)` 是否合理, 说明你的理由。  
不合理
10. 将例 8-10 中的 `TicketSeller` 类中出现的 `wait()` 改写成 `Thread.sleep(2000)` 然后重新编译、运行例 8-10, 注意观察运行结果  
程序进入死循环
11. 什么叫守护线程?  
一个线程调用 `void setDaemon(boolean on)` 方法可以将自己设置成一个守护 (Daemon) 线程。

## 第九章

1. 如果准备读取一个文件的内容, 应当使用 `FileInputStream` 流还是 `FileOutputStream` 流?  
应当使用 `FileInputStream` 流
2. `FileOutputStream` 流的 `read()` 方法和 `FileReader` 流的 `read()` 方法有何不同?  
`FileOutputStream` 流的 `read` 方法从输入流中顺序读取单个字节的数据。该方法返回字节值 (0~255 之间的一个整数), 读取位置到达文件末尾, 则返回 -1。  
`FileReader` 流的 `read()` 方法 输入流调用该方法从源中读取一个字符, 该方法返回一个整数 (0~65535 之间的一个整数, Unicode 字符值), 如果未读出字符就返回 -1。
3. `BufferedReader` 流能直接指向一个文件对象吗?  
不能。
4. `ByteArrayOutPutStream` 流怎么样获取缓冲区中的内容?

5. `DataInputStream` 流和 `DataOutputStream` 类的主要用途是什么？

`DataStream(InputStream in)` 将创建的数据输入流指向一个由参数 `in` 指定的输入流，以便从后者读取数据（按着机器无关的风格读取）。

`DataOutputStream(OutputStream out)` 将创建的数据输出流指向一个由参数 `out` 指定的输出流，然后通过这个数据输出流把 Java 数据类型的数据写到输出流 `out`。

6. 使用 `ObjectInputStream` 类和 `ObjectOutputStream` 类有哪些注意事项？

当我们使用对象流写入或读入对象时，要保证对象是序列化的。

使用对象流写入到文件时不仅保证该对象是序列化的，而且该对象的成员对象也必须是序列化的。

7. 怎么样使用输入/输出流技术克隆对象？

使用对象流很容易得获取一个序列化对象的克隆。我们只需将该对象写入到对象输出流，然后用对象输入流读回的对象就是原对象的一个克隆。

8. 使用 `RandomAccessFile` 类读写文件的好处是什么？

`RandomAccessFile` 类创建的流的指向既可以作为源，也可以作为目的地。也就是说，当我们相对一个文件进行读写操作时，可以创建一个指向该文件的 `RandomAccessFile` 流，这样既可以从这个流中读取文件的数据，也可以通过这个流写入数据到文件。`RandomAccessFile` 类对文件的读写比顺序读写更为灵活。

## 第十章

1. 容器中添加组件或移去组件后，容器调用 `validate()` 方法的好处是什么？

每当容器添加新的组件或移掉组件时，应该让容器调用 `validate()` 方法，以保证容器中的组件能正确显示出来。

2. `JFrame` 窗体的基本结构是怎么样的？

`JFrame` 窗体的基本结构是：窗体的上边是一个很窄的矩形区域，称为菜单条区域，用来放置菜单条。菜单条区域下面的区域用来放置组件，如果窗体没有添加菜单条，菜单条区域将其他组件挤占。

3. 能把组件直接添加到 `JFrame` 窗体吗？应当添加到 `JFrame` 窗体的什么容器中？

不可以把组件直接添加到 `JFrame` 窗体中。

`JFrame` 窗体含有一个称为内容面板的容器，应当把组件添加到内容面板中（内容面板也是重容器）。

4. `FlowLayout` 布局有什么特点？是哪些容器的默认布局？

`FlowLayout` 类创建的对象称做 `FlowLayout` 型布局。

`FlowLayout` 类的一个常用构造方法如下：

`FlowLayout()`

该构造方法可以创建一个居中对齐的布局对象。

5. `BorderLayout` 布局有什么特点？是哪些容器的默认布局？

容器使用 `BorderLayout` 布局，那么容器空间简单地划分为东、西、南、北、中五个区域。每加入一个组件都应该指明把这个组件添加在哪个区域中，区域由 `BorderLayout` 中的静态常量 `CENTER`、`NORTH`、`SOUTH`、`WEST`、`EAST` 表示。添加到某个区域的组件将占据整个这个区域。每个区域只能放置一个组件，如果向某个已放置了组件的区域再放置一个组

件，那么先前的组件将被后者替换掉。

BorderLayout 布局是 Window 型容器的默认布局，例如 JFrame、JDialog 都是 Window 类的间接子类，它们的默认布局都是 BorderLayout 布局。

6. JLayeredPane 布局的特点是什么？

JLayeredPane 容器将容器分成 5 个层，DEFAULT\_LAYER 是最底层，添加到 DEFAULT\_LAYER 层的组件如果和其它层的组件发生重叠时，将被其它组件遮挡。DRAG\_LAYER 层是最上面的层，如果 JLayeredPane 中添加了许多组件，当你用鼠标移动一组件时，可以把移动的组件放到 DRAG\_LAYER 层，这样，组件在移动过程中，就不会被其它组件遮挡。添加到同一层上的组件，如果发生重叠，后添加的会遮挡先添加的组件。

7. JTextField 中显示的文本能靠右对齐吗？

能。public void setHorizontalAlignment(int alignment) 设文本在文本框中的对齐方式，其中 alignment 的有效值为 JTextField.RIGHT 是文本靠右对齐。

8. Java 处理事件的模式是怎么样？结合 JTextField 对象触发的 ActionEvent 事件给予简单叙述。

需要有一个事件源，而且事件源必须是一个对象，而且这个对象必须是 Java 认为能够发生事件的对象。我们需要一个对象对事件源进行监视，以便对发生的事件作出处理。事件源通过调用相应的方法将某个对象作为自己的监视器。例如，对于文本框，这个方法是：

```
addActionListener(ActionListener listener)
```

对于获取了监视器的文本框对象，在文本框获得输入焦点之后，如果用户按回车键，Java 运行系统就自动用 ActionEvent 类创建了一个对象，即发生了 ActionEvent 事件。

也就是说，事件源获得监视器之后，相应的操作就会导致事件的发生，并通知监视器，见识起就会做出相应的处理。

9. JCheckBox 对象可以触发哪种类型的事件？

10. 什么条件可以使得组件触发 FocusEvent 事件？

当组件具有焦点监视器后，如果组件从无输入焦点变成有输入焦点或从有输入焦点变成无输入焦点都会触发 FocusEvent 事件。

11. 使用 MouseListener 接口可以处理哪几种操作触发的 MouseEvent 事件？

鼠标指针从组件之外进入

鼠标指针从组件内退出

鼠标指针停留在组件上面时，按下鼠标

鼠标指针停留在组件上面时，释放鼠标

鼠标指针停留在组件上面时，单击或连续单击鼠标

12. AWT 线程的好处是什么？

Java 虚拟机在各个线程之间快速切换，保证程序中的窗口始终能显示在桌面上，同时也保证程序中的 GUI 事件以及其他线程的任务得到处理和执行。

13. 有模式对话框的特点是什么？

MVC 结构可以使程序更具有对象化特性，也更容易维护。

14. Java 实现多文档界面(MDI)常用的方式是什么？

Java 实现多文档界面 (MDI) 常用的方式是在一个 JFrame 窗口中添加若干个内部窗体，内部窗体由 JInternalFrame 类负责创建。

15. 使用 jar 文件发布一个应用程序的步骤是怎么样？

(1) 首先用文本编辑器编写一个清单文件。

(2) 生成 JAR 文件。

(3) 最后将此文件复制到任何一个安装了 Java 运行环境的计算机上, 只要用鼠标双击该文件就可以运行该 Java 运行程序了。

## 第十一章

1. 一个 URL 对象通常包含哪些信息? 答: 协议、地址、资源。

2. 怎么样读取 URL 中的资源?

答: URL 对象调用 `InputStream openStream()` 方法可以返回一个输入流, 该输入流指向 URL 对象所包含的资源。通过该输入流可以将服务器上的资源信息读入到客户端。

3. Java 使用哪个组件来显示 URL 中的 html 文件?

4. 客户端的 Socket 对象和服务端的 Socket 对象是怎样通信的? P267

5. `ServerSocket` 对象调用什么方法来建立服务器端的 Socket 对象? 该方法有什么特点?

6. 基于 UDP 的通信和基于 TCP 的通信有什么不同? P274

答: 基于 UDP 的信息传递更快, 但不提供可靠性保证。也就是说数据在传输时, 用户无法知道数据是否正确到达目的地主机, 也不能确定数据到达目的地的顺序是否和发送的顺序相同

7. D 类地址是什么? 与 A、B 和 C 类地址有什么不同?

答: 224.0.0.0 与 239.255.255.255 之间的地址称为 D 类地址。D 类地址并不代表某个特定主机的位置, 一个具有 A、B 或 C 类地址的主机要广播数据或接受广播, 都必须加入待同一个 D 类地址中。一个 D 类地址也成为组播地址, 加入到同一个组播地址的主机可以在某个端口上广播信息, 也可以在某个端口号上接收信息。

## 第十二章

1. ODBC 设置数据源的主要步骤有哪些? P285

答: (1) 创建、修改或删除数据源 (2) 为数据源选择驱动程序 (3) 设置数据源名称及位置

2. 模糊查询的 SQL 语句是怎么样的? 有哪些通配符?

答: SQL 语句可以使用操作符“LIKE”进行模式匹配, 使用“%”表示零个或多个字符, 用一个下划线“\_”表示任意一个字符, 使用“[若干字符]”表示“若干字符”中的任意一个。

3. 使用 `CashRowSetImpl` 类有什么好处?

答:

4. 使用预处理语句的好处是什么?

答: 使用于处理命令, 应用程序能针对连接的数据库, 事先 SQL 语句解释为数据库底层的内部命令, 然后直接让数据库去执行这个命令, 能减轻了数据库的负担, 提高了访问数据库的速度

5. 什么叫事务? JDBC 事务处理分几个步骤? P299

答: 事务由一组 SQL 语句组成, 是保证数据库中数据完整性和一致性的重要机制。

6. 加载 `SQLServer2000` 纯 Java 数据库驱动程序的代码是什么?

答:

## 第十三章

1. 简述 Java Applet 的运行原理。

答:

2. `repaint()` 方法的功能是什么?

答: 当调用 `repaint()` 方法时, 程序首先清除 `paint()` 方法以前所画的内容, 然后调用 `paint()` 方法。

3. 通过网页向 Java Applet 传值的好处是什么?

答: 实现动态的向程序传递信息, 不必重新编译程序, 便于程序的维护和使用。

## Java 模拟题及答案

### 一、单选题:

1. 下列语句序列执行后, k 的值是( B )。

```
int m=3, n=6, k=0;
```

```
while( (m++) < ( -- n) ) ++k;
```

A) 0            B) 1            C) 2            D) 3

2. 设 i、j 为 int 型变量名, a 为 int 型数组名, 以下选项中, 正确的赋值语句是( B )。

A) i = i + 2      B) a[0] = 7;

C) i++ - --j;     D) a(0) = 66;

3. Java 语言的类间的继承关系是( B )。

A) 多重的 B) 单重的 C) 线程的 D) 不能继承

说明: 类是单继承, 接口是多继承。

4. 设有定义 int i = 6 ; , 则执行以下语句后, i 的值为( C )。

```
i += i - 1;
```

A) 10 B) 121 C) 11 D) 100

5. 下列选项中, 用于在定义子类时声明父类名的关键字是( C )。

A) interface B) package C) extends D) class

6. 若已定义 byte[ ] x= {11,22,33,-66} ;

其中  $0 \leq k \leq 3$ , 则对 x 数组元素错误的引用是( C )。

A) x[5-3] B) x[k] C) x[k+5] D) x[0]

说明: 数组元素的下标: 0~数组长度-1

8. 下列语句序列执行后, i 的值是( D )。

```
int i=8, j=16;
```

```
if( i-1 > j ) i--; else j--;
```

A) 15 B) 16 C) 7 D) 8

9. 下列语句序列执行后, k 的值是( C )。

```
int i=10, j=18, k=30;
```

```
switch( j - i )
```

```
{ case 8 : k++;
```

```
case 9 : k+=2;
case 10: k+=3;
default : k/=j;
}
```

A) 31    B) 32    C) 2    D) 33

说明: case 语句只表示入口, 不表示出口, 所以会从入口开始依次执行所有的 case 语句, 除非在每个 case 语句后加上 break 语句。

10. 下面语句执行后, i 的值是( B )。

```
for( int i=0, j=1; j < 5; j+=3 ) i=i+j;
```

A) 4    B) 5    C) 6    D) 7

说明: 要熟悉 for 循环语句, 理解其中的三个表达式的作用, 以及执行顺序。

11. 设有定义 float x=3.5f, y=4.6f, z=5.7f; 则以下的表达式中, 值为 true 的是 ( B )。

A)  $x > y \ || \ x > z$     B)  $x != y$   
C)  $z > (y + x)$     D)  $x < y \ \& \ ! (x < z)$

12. 下列语句序列执行后, i 的值是( D )。

```
int i=16;
do { i/=2; } while( i > 3 );
```

A) 16 B) 8 C) 4 D) 2

说明: 这是 do...while 语句, 是先执行再判断, 注意与 while 语句的区别。

13. 以下由 for 语句构成的循环执行的次数是( B )。

```
for ( int i = 0; true ; i++ ) ;
```

A) 有语法错, 不能执行    B) 无限次  
C) 执行 1 次    D) 一次也不执行

16. 下列常量 i 的定义中, 正确的是( A )。

A) static final int i=100;    B) final int i=1.2;  
C) final i='w';    D) final char i;

说明: 注意常量的定义。

17. 下列类定义中, 不正确的是( C )。

```
A) class x { .... }
```

B) `class x extends y { ... }`

C) `static class x implements y1,y2 { ... }` //类不能是静态的

D) `public class x extends Applet { ... }`

说明：类的定义中可以包括父类的说明和接口的实现，注意关键词。其中可以继承一个父类，实现多个接口。

18. 设 `x`、`y` 为已定义的类型，下列声明 `x` 类的对象 `x1` 的语句中正确的是 ( B )。

A) `static x x1;` B) `public x x1=new x(int 123);`

C) `y x1;` D) `x x1=x();`

说明：类的对象的创建语句：类名 对象名 = new 构造函数名 (参数); 其中构造函数名与类名相同，参数可有可无。

19. 设 `i`、`j`、`k` 为类 `x` 中定义的 `int` 型变量名，下列类 `x` 的构造函数中不正确的是 (B )。

A) `x( int m){ ... }` B) `void x( int m){ ... }`

C) `x( int m, int n){ ... }` D) `x( int h,int m,int n){ ... }`

说明：构造函数没有返回值。

21. 用于定义类成员的访问控制权的一组关键字是 ( D )。

A) `class`, `float`, `double`, `public`

B) `float`, `boolean`, `int`, `long`

C) `char`, `extends`, `float`, `double`

D) `public`, `private`, `protected`

22. 不能构成循环的语句是 ( C )。

A) `for` 语句 B) `while` 语句 C) `switch` 语句 D) `do__while` 语句

说明：`if` 和 `switch` 是条件语句，不是循环语句。

23. 下列程序段执行后 `b3` 的结果是 ( C )。

```
boolean b1=true, b2=false, b3;
```

```
b3= b1 ? b1 : b2;
```

A) 0 B) 1 C) true D) false

说明：掌握三元表达式

二、填空题：(每空 1 分)

1. 构造函数 没 有返回值。

2. Java 语言中的浮点型数据根据数据存储长度和数值精度的不同,进一步分为 float 和 double 两种具体类型。

3. 创建类对象的运算符是 new。

4. 当整型变量 n 的值不能被 13 除尽时,其值为 false 的 Java 语言表达式是 n%13!=0。

5. 在 Java 语言中,所有的数组都有一个 length 属性,这个属性存储了该数组的 元素个数。

7. 在 Java 语言中,使用 平台无关、java 虚拟机 等技术,实现软件重用。

8. 表达式  $3/6 * 5$  的计算结果是 0。

10. 下面是一个 Java Application 的主类的定义,其功能是输出所有命令行参数。

```
import java.io.*;

public class MyClass
{
    public static void main(String args[ ])
    {
        if( args.length != 0 )
            for(int i=0; i < args.length; i++)
                System.out.println("i=" + i);
        else
            System.out.println(没有命令行参数);
    }
}
```

12. Java 的复合数据类型有 : 类、数组和 接口 等。Java 的简单数据类型有 : 数值类型 (整形和浮点类型), 字符类型和布尔类型。

15. 顺序结构、分支结构(或称选择结构)、循环结构 是结构化程序设计的三种基本流程控制结构。

16. 以下方法 m 的功能是求两参数之积的整数部分。

```
int m ( float x, float y )
{ k=(int)x*y; }
```

17. Java 源程序文件编译后产生的文件称为 字节码 文件,其扩展名为



\_\_\_\_\_class\_\_\_\_\_。说明：源程序的扩展名为.java

18. Java 和 c++都是面向对象的程序设计语言。

三、程序分析：（每题 4 分）

1. 下面是一个排序的程序：

```
import java.io.*;

public class Test56_Sort
{
    public static void main(String args[ ])
    {
        int[] a={42,99,5,63,95,36,2,69,200,96};
        System.out.println(排序前的数据序列:);
        ShowArray(a);
        Sort(a);
        System.out.println(排序后的数据序列:);
        ShowArray(a);
    }

    public static void Sort(int[] x)
    {
        int w;
        for(int i=1; i<x.length; i++)
        {
            for(int j=0; j<x.length-1; j++)
                if(x[j]>x[j+1])
                { w=x[j]; x[j]=x[j+1]; x[j+1]=w; }
            /* if(i==1||i==2) ShowArray(x);
               if(i==2) break; */
        }
    }

    public static void ShowArray(int b[])
    {
```

```

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

            System.out.print("b["+i+"]="+b[i]);

        System.out.println( );

    }

}

```

问题： 如果将方法 Sort()中的一对注释符 (/\*\*/) 去掉，程序输出的结果是什么？

排序前的数据序列：

```

b[0]=42b[1]=99b[2]=5b[3]=63b[4]=95b[5]=36b[6]=2b[7]=69b[8]=200b[9]=96
b[0]=42b[1]=5b[2]=63b[3]=95b[4]=36b[5]=2b[6]=69b[7]=99b[8]=96b[9]=200
b[0]=5b[1]=42b[2]=63b[3]=36b[4]=2b[5]=69b[6]=95b[7]=96b[8]=99b[9]=200

```

排序后的数据序列：

```

b[0]=5b[1]=42b[2]=63b[3]=36b[4]=2b[5]=69b[6]=95b[7]=96b[8]=99b[9]=200

```

2. 请写下程序的输出结果：

```

public class Test52
{
    String str1="Hello, Java world! \t";
    String str2="Hello, students!";
    public static void main(String args[])
    {
        System.out.print(str1);
        System.out.println(str2);
    }
}

```

输出结果：

说明：该程序的关键是转义符\t,println()和print()的区别。

3. 请写下程序的输出结果：

```

public class T2_4 {
    public static void main(String[] args)
    {
        int i,j;

```

```

char c='*';
for(i=0;i<5;i++)
{
    for(j=0;j<=i;j++)
        System.out.print("* ");
    System.out.println();
}
}
}

```

输出结果:

4、请写下程序的输出结果:

```

public class ex2_2
{
    public static void main (String args[ ] )
    {
        int x , y ;
        byte b = 6;
        float z = 1.234f ;
        double w = 1.23;
        boolean flag;
        x = 12 ;
        y = 300;
        flag=x>y;
        System.out.println("x>y==" +flag);
        flag=z>w;
        System.out.println("z>w==" +flag);
    }
}

```

#### 四、问答题

1、Java 中异常是如何处理的?

- 2、GUI Java 中有哪些组件，如何布局组件？组件如何响应用户对组件的操作。
- 3、流在文件操作中的作用？有哪些流？有什么区别？
- 4、异步操作在 Java 中是怎么实现的？这一机制是如何实现的？

## 五、程序设计

- 1、编程：请判断 2014 年是不是闰年。
- 2、编程：所有三位数中不能被 3 整除的数的各位数字之和。如 112 不能被 3 整除，这显示  $1+1+2=4$ 。

## 一、选择题（每道题只有一个正确答案，每小题 2 分，共 30 分）15 道题

1、关于 Java 语言叙述错误的是：（ C ）

- A. Java 语言具有跨平台性
- B. Java 是一种面向对象的语言
- C. Java 语言中的类可以多继承
- D. Java 的垃圾收集机制自动回收程序已不再使用的对象

2、以下叙述正确的是：（ B ）

- A. 构造方法必须是 public 方法
- B. main 方法必须是 public 方法
- C. Java 应用程序的文件名可以是任意的
- D. 构造方法应该声明为 void 类型

4、设  $\text{int } x=1, \text{float } y=2$ ，则表达式  $x / y$  的值是：（ D ）

- A. 0
- B. 1
- C. 2
- D. 以上都不是

5、以下语句有语法错的是：（ A ）

- A. `int x=1; y=2; z=3`
- B. `for (int x=10,y=0; x>0; x++);`
- C. `while (x>5);`

D. for( ; );

6、关于类和对象的叙述正确的是：( A )

- A. Java 的类分为两大部分：系统定义的类和用户自定义的类
- B. 类的静态属性和全局变量的概念完全一样，只是表达形式不同
- C. 类的成员至少有一个属性和一个方法
- D. 类是对象的实例化

7、以下有关构造方法的说法，正确的是：( A )

- A. 一个类的构造方法可以有多个
- B. 构造方法在类定义时被调用
- C. 构造方法只能由对象中的其它方法调用
- D. 构造方法可以和类同名，也可以和类名不同

8、以下有关类的继承的叙述中，正确的是：( D )

- A. 子类能直接继承父类所有的非私有属性，也可通过接口继承父类的私有属性
- B. 子类只能继承父类的方法，不能继承父类的属性
- C. 子类只能继承父类的非私有属性，不能继承父类的方法
- D. 子类不能继承父类的私有属性

9、下列属于容器的组件有：( B )

- A. JButton
- B. JPanel
- C. Canvas
- D. JTextArea

10、void 的含义：( C )

- A. 方法体为空
- B. 定义的方法没有形参
- C. 定义的方法没有返回值
- D. 方法的返回值不能参加算术运算

11、关于 Java 中异常的叙述正确的是：( D )

- A. 异常是程序编写过程中代码的语法错误
- B. 异常是程序编写过程中代码的逻辑错误
- C. 异常出现后程序的运行马上中止

D. 异常是可以捕获和处理的

12、所有的异常类皆继承哪一个类？（C）

- A. java.io.Exception
- B. java.lang.Throwable
- C. java.lang.Exception
- D. java.lang.Error

15、在复选框中移动鼠标，然后单击一选项，要捕获所选项必需实现哪个接口？（D）

- A. ActionListener
- B. MouseListener
- C. MouseMotionListern
- D. ItemListener

二、填空题（每空1分，共20分）

1、面向对象程序设计所具有的基本特征是：抽象性，封装性，继承性，多态性

2、数组 x 定义如下

```
int x[ ][ ]=new int[3][2]
```

则 x.length 的值为 3，

x[0].length 的值为 2。

3、Java 中实现多线程一般使用两种方法，一是继承 Thread 类，二是实现 Runnable 方法

说明：要掌握实现线程的两种方式。

4、Java 的图形用户界面设计中，有很多布局管理器用来摆放组件的位置，一般用到的布局管理器有（列出四种即可）FlowLayout，GridLayout，BorderLayout，CardLayout

说明：要能写出书上给出的所有布局管理器。

三、阅读程序，写出程序的输出结果（每题5分，共20分）

1、class A{

```
private int privateVar;
```

```
A(int _privateVar){
```

```
    privateVar=_privateVar;
```

```

    }

    boolean isEqualTo(A anotherA) {
        if(this.privateVar == anotherA.privateVar)
            return true;
        else
            return false;
    }
}

public class B{
    public static void main(String args[]) {
        A a = new A(1);
        A b = new A(2);
        System.out.println(a.isEqualTo(b));
    }
}

```

程序的输出结果为: false

```

2. class A {
    double f(double x, double y) {
        return x * y;
    }
}

```

```

class B extends A {
    double f(double x, double y) {
        return x + y;
    }
}

```

```

public class Test {
    public static void main(String args[]) {
        B obj = new B();
        System.out.println("The program output is " + obj.f(4, 6));
    }
}

```

```
}  
  
}
```

程序的输出结果为: The program output is 10

说明: 此处函数 f 在子类中进行了重写, 是多态性的一种体现。

```
3、public class Unchecked {  
    public static void main(String[] args) {  
        try {  
            method();  
        } catch (Exception e) {  
            System.out.println("A");  
        } finally {  
            System.out.println("B");  
        }  
    }  
  
    static void method() {  
        try {  
            wrench();  
            System.out.println("C");  
        } catch (ArithmeticException e) {  
            System.out.println("D");  
        } finally {  
            System.out.println("E");  
        }  
        System.out.println("F");  
    }  
  
    static void wrench() {  
        throw new NullPointerException();  
    }  
}
```

程序的输出结果为:



E

A

B

```
4. public class Test {  
    public static void main(String[] args) {  
        int x;  
        int a[] = { 0, 0, 0, 0, 0, 0 };  
        calculate(a, a[5]);  
        System.out.println("the value of a[0] is " + a[0]);  
        System.out.println("the value is a[5] is " + a[5]);  
    }  
  
    static int calculate(int x[], int y) {  
        for (int i = 1; i < x.length; i++)  
            if (y < x.length)  
                x[i] = x[i - 1] + 1;  
        return x[0];  
    }  
}
```

程序的输出结果为:

the value of a[0] is 0

the value is a[5] is 5

2. 下面哪些是合法的标识符 [ABE]

A. \$persons

B. TwoUsers

C. \*point

D. this

E. \_endline

5. 在// point x 处的哪些声明是合法的 [DE]

```

class Person {
    private int a;
    public int change(int m){ return m; }
}

public class Teacher extends Person {
    public int b;
    public static void main(String arg[]){
        Person p = new Person();
        Teacher t = new Teacher();
        int i;
        // point x
    }
}

```

- A. i = m;
  - B. i = b; //成员变量，要通过对象进行访问
  - C. i = p.a; //private 不能访问
  - D. i = p.change(30);
  - E. i = t.b;
6. 当 Frame 的大小被改变时，Frame 中的按钮的位置也可能被改变，请问此时使用的是什么布局管理器 [B]
- A. BorderLayout
  - B. FlowLayout
  - C. CardLayout
  - D. GridLayout
11. 下面关于继承的哪些叙述是正确的。 [AD]
- A. 在 java 中只允许单一继承。
  - B. 在 java 中一个类只能实现一个接口。
  - C. 在 java 中一个类不能同时继承一个类和实现一个接口。
  - D. java 的单一继承使代码更可靠。

12. 第十行的声明将调用哪些方法. [D]

```
1 class Person {  
2     public void printValue(int i, int j) { }  
3     public void printValue(int i) { }  
4 }  
5 public class Teacher extends Person {  
6     public void printValue() { }  
7     public void printValue(int i) { }  
8     public static void main(String args[]) {  
9         Person t = new Teacher();  
10        t.printValue(10);  
11    }  
12 }
```

- A. 第 2 行的方法
- B. 第 3 行的方法
- C. 第 6 行的方法
- D. 第 7 行的方法

13. 下面哪些不是 java 的原始数据类型 [BC]

- A. short
- B. Boolean
- C. unit
- D. float

15. main() 方法的返回类型是什么? [B]

- A. int
- B. void
- C. boolean
- D. static

18. 给出下面的代码

```
1 public class Test {
```

```

2  int m, n;
3  public Test() {}
4  public Test(int a) { m=a; }
5  public static void main(String arg[]) {
6      Test t1,t2;
7      int j,k;
8      j=0; k=0;
9      t1=new Test();
10     t2=new Test(j,k);
11 }
12 }

```

在编译时哪行将导致一个错误? [D]

- A. 第 3 行
- B. 第 5 行
- C. 第 6 行
- D. 第 10 行

20. 有关线程的哪些叙述是对的? [BD]

- A. 一旦一个线程被创建, 它就立即开始运行。
- B. 使用 start() 方法可以使一个线程成为可运行的, 但是它不一定立即开始运行。
- C. 当一个线程因为抢先机制而停止运行, 它被放在可运行队列的前面。//比它优先级高的进程抢占了 cpu, 它运行的时间根据操作系统而定;
- D. 一个线程可能因为不同的原因停止并进入就绪状态。//可运行状态

21. 给出下面的不完整的方法

```

1
2 { success = connect();
3     if (success== -1) {
4         throw new TimedOutException();
5     }
6 }

```

已知 TimedOutException 不是一个 RuntimeException。下面的哪些声明可以被加

入第一行完成此方法的声明 [BC]

- A. public void method()
- B. public void method() throws Exception
- C. public void method() throws TimedOutException
- D. public void method() throw TimedOutException
- E. public throw TimedOutException void method()

22. 给出下面的代码

```
class Person {  
    String name, department;  
    public void printValue() {  
        System.out.println("name is "+name);  
        System.out.println("department is "+department);  
    }  
}  
  
public class Teacher extends Person {  
    int salary;  
    public void printValue() {  
        // 完成父类代码中 printValue() 相同的工作  
        System.out.println("salary is "+salary);  
    }  
}
```

下面的哪些表达式可以加入 printValue() 方法的注释部分? [D]

- A. printValue();
- B. this.printValue();
- C. person.printValue();
- D. super.printValue();

说明: 表示父类的, 使用 super 关键字。

24. 给出下面的不完整的类代码

```
class Person {
```

```

String name, department;

int age;

public Person(String n){ name = n; }

public Person(String n, int a){ name = n; age = a; }

public Person(String n, String d, int a) {

    // 完成 Person(String n, int a) 的逻辑

    department = d;

}

}

```

下面的哪些表达式可以加到构造方法中的注释处? [C]

- A. Person(n,a);
- B. this(Person(n,a)); //构造函数的名字不能当方法名调用;
- C. this(n,a);
- D. this(name,age); //构造方法的参数也不能直接传实例变量名

说明: 表示当前对象的或本类的, 使用 this

25. 下面关于变量及其范围的陈述哪些是对的? [ACD]

- A. 实例变量是类的成员变量。
- B. 实例变量用关键字 static 声明。
- C. 在方法中定义的局部变量在该方法被执行时创建
- D. 局部变量在使用前必须被初始化。

26. 给出下面的代码

```

public void test() {

    try {

        oneMethod();

        System.out.println("condition 1");

    } catch (ArrayIndexOutOfBoundsException e) {

        System.out.println("condition 2");

    } catch (Exception e) {

        System.out.println("condition 3");

    } finally {

```

```

        System.out.println("finally");
    }
}

```

在 oneMethod() 方法运行正常的情况下将显示什么? [AD]

- A. condition 1
- B. condition 2
- C. condition 3
- D. finally

27. 给出下面的代码

```

public class Test {
    void printValue(int m) {
        do {
            System.out.println("The value is"+m);
        }while( --m > 10 );
    }

    public static void main(String arg[]) {
        int i=10;
        Test t= new Test();
        t.printValue(i);
    }
}

```

输出将是什么? [C]

- A. 8
- B. 9
- C. 10
- D. 11

29. 类的设计要求它的某个成员变量不能被外部类直接访问。应该使用下面的哪些修饰符获得需要的访问控制? [D]

- A. public
- B. 不加修饰符

C. protected

D. private

32. 给出下面的代码

```
public class Person{  
    int arr[] = new int[10]; //非静态属性  
    public static void main(String a[]) {  
        System.out.println(arr[1]); //静态方法不能直接访问非静态属性  
    }  
}
```

哪些叙述是对的? [A]

A. 编译时出错。

B. 编译时正确而运行时出错。

C. 输出 0。

D. 输出 null。

34. 公有成员变量 MAX\_LENGTH 是一个 int 型值, 变量的值保持常数值 100, 定义这个变量的代码为? [CD]

A. public int MAX\_LENGTH=100;

B. final int MAX\_LENGTH=100;

C. final public int MAX\_LENGTH=100; //修饰符的顺序可以交换

D. public final int MAX\_LENGTH=100;

35. 下面的哪些 java 源文件代码片断是对的? [ACD]

A. package testpackage;

```
public class Test{//do something...}
```

B. import java.io.\*;

```
package testpackage;
```

```
public class Test{// do something...}
```

C. import java.io.\*;

```
class Person{// do something...}
```

```
public class Test{// do something...}
```

D. import java.io.\*;



```
import java.awt.*;

public class Test{// do something..}
```

36. 给出下面的类

```
public class Sample{
    long length;

    public Sample(long l){ length = l; }

    public static void main(String arg[]){
        Sample s1, s2, s3;

        s1 = new Sample(21L);
        s2 = new Sample(21L);
        s3 = s2;

        long m = 21L;
    }
}
```

哪个表达式返回 true? [B]

- A. s1 == s2;
- B. s2 == s3;
- C. m == s1;
- D. s1.equals(m);

38. 给出下面的代码

```
class Parent {
    String one, two;

    public Parent(String a, String b){
        one = a;
        two = b;
    }

    public void print(){ System.out.println(one); }
}

public class Child extends Parent {
    public Child(String a, String b){
```

```

        super(a,b);
    }
    public void print(){
        System.out.println(one + " to " + two);
    }

    public static void main(String args[]){
        Parent p = new Parent("south", "north");
        Parent t = new Child("east", "west");
        p.print();
        t.print();
    }
}

```

下面的哪些情况或输出的结果正确? [E]

A. 编译时出错

B. south

east

C. south to north

east to west

D. south to north

east

E. south

east to west

一、单选题 (本大题 15 小题，每小题 2 分，共 30 分)

1. 下列语句执行后，变量 a、c 的值分别是( )。

```
int x=182;
```

```
int a,c;
```

c=x/100;

a=x%10;

A) 1, 2

B) 2, 1

C) 1.82, 2

D) 100, 82

【答案】B

2. 下面哪个表达式可用得到 x 和 y 的最大值( )?

A) x>y?y:x

B) x<y?y:x

C) x>y?(x+y):(x-y)

D) x==y?y:x;

【答案】B

4. 应用程序的 main 方法中有以下语句, 则输出的结果是 ( )。

```
String s1="0.5",s2="12";
```

```
double x=Double.parseDouble(s1);
```

```
int y=Integer.parseInt(s2);
```

```
System.out.println(x+y);
```

A) 12.5

B) 120.5

C) 12

D) "12.5"

【答案】A

6. 下列程序段执行后的结果是( )。

```
String s=new String("abcdefg");
```

```
for(int i=0;i<s.length();i+=2){
```

```
    System.out.print(s.charAt(i));
```

```
}
```

A) aceg

B) ACEG

C) abcdefg

D) abcd

【答案】A

说明: charAt() 表示获取在指定位置的字符。

7. 应用程序的 main 方法中有以下语句, 则输出的结果是 ( )。

```
int[] x={122,33,55,678,-987};
```

```
int max=x[0];
```

```
for(int i=1;i<x.length;i++){
```

```
    if(x[i]>max)
```

```
        max=x[i];
```

```
}
```

```
System.out.println(max);
```

- A) 678                      B) 122                      C) -987                      D) 33

【答案】A

8. 下列语句序列执行后, k 的值是( )。

```
int x=2, y=5, k=0;
switch( x%y )    {
    case 0:  k=x+y; break;
    case 1:  k=x-y; break;
    case 2:  k=x*y; break;
    default: k=x/y; break;
}
```

```
System.out.println(k);
```

- A) 2                      B) 5                      C) 10                      D) 0

【答案】C

9. 下面的程序输出的结果是( )

```
public class A implements B {
    public static void main(String args[]) {
        int i;
        A cl = new A();
        i= cl.k;
        System.out.println("i="+i);
    }
}

interface B {
    int k = 10;
}
```

- A) i=0                      B) i=10                      C) 程序有编译错误                      D) i=true

【答案】B

10. 应用程序的 main 方法中有以下语句, 则输出的结果是( )。

```
int b[][]={{1, 2, 3}, {4,5}, {6,7}};

int sum=0;
```

```

    for(int i=0; i<b.length; i++) {
        for(int j=0; j<b[i].length; j++) {
            sum+=b[i][j];
        }
    }

    System.out.println("sum="+sum);

```

- A) 28                      B) 6                      C) 9                      D) 13

【答案】A

12. 编译和运行下面的应用程序，并在命令行界面输入 12345，则回车后屏幕输出的结果是( )。

```

public class A {
    public static void main(String args[]) throws IOException{
        BufferedReader buf=new BufferedReader(
            new InputStreamReader(System.in));

        String str=buf.readLine();
        int x=Integer.parseInt(str);
        System.out.println(x/100);
    }
}

```

- A) 45                      B) 5                      C) 123                      D) 12345

【答案】C

14. 下面的程序编译运行后输出的结果是( )。

```

public class A implements Runnable {
    public static void main(String argv[]) {
        A a = new A();
        Thread t = new Thread(a);
        t.start();
    }

    public void run() {

```

```

while(true) {
    try{
        Thread.currentThread().sleep(1000);
    }catch(InterruptedException e){
        System.out.println(e.toString());
    }
    System.out.println("looping while");
}
}
}

```

- A) 在屏幕上重复输出"looping while"。    B) 在屏幕上输出一"looping while"。  
 C) 没有结果输出。    D) 以上说法都错误。

【答案】A

15. 下面的程序段创建了 `BufferedReader` 类的对象 `in`，以便读取本机 d 盘 my 文件夹下的文件 `l.txt`。`File` 构造函数中正确的路径和文件名的表示是( )。

`File f=new File(填代码处);`

`file=new FileReader(f);`

`in=new BufferedReader(file);`

- A) "l.txt"    B) "d:\\my\\l"  
 C) "d:\\my\\l.txt"    D) "d:\\ my\\l.txt"

【答案】C

二、多选题 (本大题 10 小题，每小题 2 分，共 20 分)

2. 下面 `main()` 方法的定义哪些是正确的( )?

- A) `public static void main(String args[]) {}`    B) `public static void main(String[]) {}`  
 C) `public static void main(String[] args) {}`    D) `public static void main(String [] x) {}`

【答案】ACD

4. 下面哪些关键字能用来控制对类成员的访问( )?

- A) `public`    B) `protected`    C) `private`    D) `default`

【答案】ABC

5. 面向对象程序设计的基本特征是( )。

- A) 抽象                      B) 封装                      C) 继承                      D) 多态

【答案】ABCD

6. 下面关于类的说法正确的是( )。

- A) 类是 Java 语言中的一种复合数据类型。    B) 类中包含数据变量和方法。  
C) 类是对所有具有一定共性的对象的抽象。    D) Java 语言的类只支持单继承。

【答案】ABCD

7. 编译并运行下面的程序，运行结果为( )。

```
public class T1 {  
    public static void main (String[] args){  
        T1 a=new T1();  
        a.method(8);  
        a.method(1.2f);  
    }  
    void method(float i) {  
        System.out.println("float: "+i);  
    }  
    void method(long i) {  
        System.out.println("long: "+i);  
    }  
}
```

A) 程序有编译错误，因为两个 method() 方法必须定义为静态 (static) 的。

B) 程序可以编译运行，输出结果为：

long: 8

float: 1.2

C) 程序可以编译运行，输出结果为：

float: 1.2

long: 8

D) 程序中定义的两个参数不同的 method 方法称为方法重载。

【答案】BD

9. 编译并运行下面的程序，运行结果为( )。

```
public class A {  
    public static void main (String[] args) {  
        A a=new B( );  
        a.test();  
    }  
    void test() {  
        System.out.print ("A");  
    }  
}  
  
class B extends A {  
    void test() {  
        super.test();  
        System.out.println("B");  
    }  
}
```

- A) 子类B定义了与父类A中同名的方法 test，java 中称为方法的覆盖。  
B) 代码可以编译运行，并输出结果：AB。  
C) 代码可以编译运行，并输出结果：A。 D) 子类B定义了与父类A中同名的方法 test，java 中称为方法的重载。

【答案】AB

10. 下面哪个说法正确( )？

- A) 如果某公共的接口被声明在一个源文件中，则接口必须与源文件具有相同的名字。  
B) 如果源文件包含 import 语句，则该语句必须是除空行和注释行外的第一个语句行。  
C) 如果某源文件包含 package 语句，则该语句必须是第一个非空、非注释行。  
D) 接口中的方法必定是抽象方法，但可以不用关键字 abstract 修饰。

【答案】ABCD

三、填空题（本大题 10 小题，每小题 1 分，共 10 分）

1. 创建类的对象时，使用运算符\_\_\_\_\_给对象分配内存空间。



2. 定义类的构造方法不能有返回值类型，其名称与\_\_\_\_\_名相同。
3. Java 语言中关键字\_\_\_\_\_表示双精度类型。
4. 若有定义: float b={1.1f, 3.5f, 6.8f};, 则 b.length() 的值是\_\_\_\_\_。
5. 若有类定义:  

```
class B extends A{
    ...
}
```

 则类 B 是类 A 的\_\_\_\_\_。
6. 接口中的成员只有静态常量和\_\_\_\_\_。
7. 在子类中使用关键字\_\_\_\_\_做前缀可调用被子类覆盖的父类中的方法。
8. 关键字\_\_\_\_\_用于导入包中的类到程序中，供程序中使用。
9. Java 语言中，通常把可能发生异常的方法调用语句放到 try 块中，并用紧跟其后的\_\_\_\_\_块来捕获和处理异常。
10. 程序中实现多线程的方法有两种：继承\_\_\_\_\_类和实现 Runnable 接口。(要能具体阐述)

【答案】

1. new      2. 类      3. double      4. 3      5. 子类  
 6. 抽象方法    7. super    8. import    9. catch    10. Thread

四、阅读程序，回答问题（本大题 5 小题，每小题 5 分，共 25 分）

1. (5 分)

```
1: public class Output1 {
2:     public static void main(String arge[]) {
3:         int i=0;
4:         for ( char ch = 97; ch<113; ch++,i++) {
5:             if( i % 8 == 0 )
6:                 System.out.println(" ");
7:                 System.out.print("\t" +ch);
8:         }
9:     }
10: }
```

(1)程序第 5、6 行的 if 语句的功能是什么?

(2)程序输出的结果有几行?

【答案】 (1)每打印 8 个字符,则换行。(2)输出的结果有 2 行。

2. (5 分)

```
1:  import java.util.Arrays;
2:
3:  public class SortArray {
4:      public static void main(String args[]) {
5:          String[] str = {"size", "abs", "length", "class"};
6:          Arrays.sort(str);
7:          for (int i=0; i<str.length; i++)
8:              System.out.print(str[i]+" ");
9:      }
10: }
```

(1)写出程序运行后的结果。(2 分)

(2)方法调用 str[0].length() 的返回结果是多少? (3 分)

【答案】 (1) abs class length size (2) 3

4. 定义类 A 和类 B 如下。(5 分)

```
class A
{
    int a=1;
    double d=2.0;
    void show()
    {
        System.out.println("Class A: a="+a +"\td="+d);
    }
}

class B extends A
{
    float a=3.0f;
```

```

        String d="Java program.";
void show()
{
    super.show();
    System.out.println("Class B:  a="+a +"\td="+d);
}
}

```

(1) 若在应用程序的 main 方法中有以下语句:

```
A a=new A();
```

```
a.show();
```

则输出的结果如何? (2 分)

(2) 若在应用程序的 main 方法中定义类 B 的对象 b:

```
A b=new B();
```

```
b.show();
```

则输出的结果如何? (3 分)

**【答案】**

(1) Class A: a=1      d=2.0

(2) Class A: a=1      d=2.0

Class B: a=3.0 d=Java program.

