

10元

南京邮电大学 2013/2014 学年第 二 学期

《JAVA 程序设计》

试卷

院(系) _____ 班级 _____

学号 _____

i _____

题号	一	二	三	四 (1)	四 (2)	四 (3)	总 分
得分							

(★温馨提醒:

- ① 这是试题纸, 教师不批改, 请将所有最终答案写在答题纸上。
 ② 请在试题纸和答题纸上均完整填写院(系)、班级、完整学号、姓名。
 ③ 考试结束时请将答题纸、试题纸及草稿纸一并交来。

谢谢合作! 预祝各位同学取得好成绩!

自觉遵守考试规则, 诚信考试, 绝不作弊

得分

一、单项选择题 (共 40 分, 每小题 2 分)

1. Java 程序的执行过程中用到一套 JDK 工具, 其中 javac.exe 是 ()

- A. java 语言编译器 C. java 字节码解释器
 B. java 语言编译器 D. java 类分解器

2. 设 $\text{int } x=1; \text{float } y=2;$ 则表达式 x / y 的值是 ()

- A. 0 B. 1 C. 2 D. 以上都不是

3. 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 ()

- 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[])

4. Java 源文件和编译后的文件扩展名分别为 ()

- A. .class 和 .java B. .java 和 .class

- C、.class 和 .class D、.java 和 .java
5. Switch 语句不能用于下列(~~B~~ A)数据类型。
A、double B、byte C、short D、char
6. Java 语言中创建一个类使用的关键字为 (A)。
A、class B、interface C、new D、create
7. 布尔型变量真值表示为(~~C~~ A)
A、true B、false C、t D、f
8. 设数组 Array 由以下语句定义(D)

10
int age=new int[10];

则数组的第一个元素的正确引用方法为(~~C~~)

- A、age[1] B、Age[0] C、age[] D、age[0]
9. 以下关于构造方法的描述错误的是(~~A~~) D
A、构造方法是类的一种特殊方法，它的方法名必须与类名相同
B、构造方法的主要作用是完成对类的对象的初始化工作
C、一般在创建新对象时，系统会自动调用构造方法
D、构造方法的返回类型只能是 void 型
10. 设 x=40 则 y=(++x)+1 和 y=(x++)+1 的结果，使 y 分别为(D)
A、42, 42 B、41, 41 C、41, 42 D、42, 41

11. 假设类 A 定义如下，设 a 是 A 类的一个实例，下列语句调用错误的是

~~B~~ C
class A{

static String s;

void method1()

static void method2()

}

- A、 System.out.println(a.i) B、 a.method1()
C、 A.method1() D、 A.method2()

12. 下列是成员变量的访问控制符的选项是(D)

A. static B. final C. native D. public

13. Java 语言的类间的继承关系是(A)

A. 多继承 B. 单继承 C. 线程的 D. 不能继承

14. 以下哪一个是正确的抽象方法的定义(D)。

A public abstract String getName;
B public abstract String getName() {};
C public abstract String getName{};
D public abstract String getName();

15. 以下标识符中哪项是不合法的(C)

A. BigMeaninglessName B. \$int
C. l_st D. \$1

16. 关于被保护访问控制符 protected 修饰的成员变量, 以下说法正确的是(A)。

A. 可以被三种类所引用: 该类自身、与它在同一个包中的其他类、在其他包中的该类的子类
B. 可以被两种类访问和引用: 该类本身、该类的所有子类
C. 只能被该类自身所访问和修改
D. 只能被同一个包中的类访问

17. 在 Java 中, 一个类可同时定义许多同名的方法, 这些方法的形式参数的个数、类型或顺序各不相同, 传回的值也可以不相同。这种面向对象程序特性称为(C)。

A. 隐藏 B. 覆盖 C. 重载 D. Java 不支持此特性

$$\begin{aligned} 11 \times 4 &= 44 \\ 44 + 3 \times 8 &= 68 \\ 68 / 4 &= 17 \\ 17 \% 3 &= 2 \end{aligned}$$

18. 表达式 $(11+3*8)/4\%3$ 的值是(D)

A. 31 B. 0 C. 1 D. 2

19. Java 中, 在如下所示的 Test 类中, 共有(2)个构造方法。

```
public class Test{
    private int x;
    public Test()
    { x=35; }
```

```
public void Test(double f)
{ This.x=(int)f; }
public Test(String s) {} }
```

A、 0 B、 1 C、 2 D、 3

20. 所有类的基类是(~~B~~) A

A、 java. lang. Object B、 java. lang. Class
C、 java. applet. Applet D、 java. awt. Frame

得分

二、填空题 (10 分, 每空 1 分)

1. 数组 x 定义如下:

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

~~对数组 x 而言~~

则 x.length 的值为 (1) 3, x[0].length 的值为 (2) 2

2. 已知类的定义如下

```
public class test_3{
```

```
    int x;
```

```
    int y;
```

```
    test_3(int a,int b){
```

```
        x=a;
```

```
        y=b;
```

```
    }
```

```
    test_3(){
```

```
        x=-1;
```

```
        y=-1;
```

```
    }
```

```
    int get_x()
```

```
    {
```

```
        return x++;
```

```
    }
```

```
    int get_y()
```

```

{
    return y- -;
}

```

如果用下面两种不同的方法加载类，写出要求的结果：

①用 test_3 al=new test_3() 后； al.x 的内容为 (3) -1，

al.y 的内容为 (4) -1。

②用 test_3 al=new test_3(-2, 5) 后；

al.x 的内容为 (5) -2， al.y 的内容为 (6) 5。

3. 读程序，将程序补充完整，并写出程序运行结果。

```

class Vehicle
{
    int v_number;
    double balance;
    Vehicle(int x,int y){ v_number=x; balance=y; }
    void performPark(){ balance-=5;}
    double getBalance(){return balance;}
}

class Car extends Vehicle{ // Car 类由 Vehicle 类派生出来
    int fee;
    Car(int x,int y,int z){
        super(x,y); //调用父类构造方法
        fee=z;}
    void performPark(){balance-=fee;}
}

//CarDemo.java
class CarDemo
{
    public static void main(String args[])

```

```

    { Vehicle democar=___(9)___Car( 1,100,7);    // 在内存创建对象
      democar.performPark();
      System.out.println(democar.getBalance());    }
  }

```

该程序运行结果是_____ (10)_____。

得 分

三、程序阅读题（共 20 分，每题 4 分）

1、以下程序的执行结果是_____。

```

import java.io.*;
public class abc
{
    public static void main(String args[] )
    {
        AB s = new AB("Hello!", "I love JAVA.");
        System.out.println(s.toString( ));
    }
}
class AB {
    String s1;
    String s2;
    public AB(String str1, String str2)
    { s1 = str1;
      s2 = str2;
    }
    public String toString( )
    { return s1+s2;}
}

```

2. 下面程序的运行结果是_____ 5 _____。

```

class Break1 {
    public static void main(String args[])
    {
        String output=" ";
        int count;
        for (count=1;count<=10;count++) {
            if (count==5)
                break;
            System.out.print(count+" ");
        }
    }
}

```

```

    }
    System.out.println("count="+count);
}

```

3、下面程序运行后结果显示的第一行是_____。

```

public class Lab4_7{
public static void main(String args[])
{ int i,count=0;
for(i=1; i<=50; i=i+3)
{
    System.out.print(i+" ");
    count++;
    if(count%5==0) System.out.println();
}
}

```

1 4 7 10

13 16 19 22

25 28 31 34 37

40 43 46 49



4、下面程序的运行结果是_____。

```

class S1{
    public static void main(String[] args){
        new S2();
    }
    S1(){
        System.out.println("S1");
    }
}

class S2 extends S1{
    S2(){
        System.out.println("S2");
    }
}

```

5、下面程序运行后输入：3 回车 6 回车 -2 回车 0 回车

输出结果显示的最后一行是_____。

```

import javax.swing.JOptionPane;
import java.util.Scanner;
class Add {
    public static void main( String args[] )
    { String stringNumber;
      int number=1;
      int sum=0;

```

```

Scanner input=new Scanner(System.in);
while (number!=0) {
    System.out.print( "输入一个数 " );
    number = input.nextInt();
    if (number!=0)
        sum=sum+number;
}
System.out.printf( "求和结果是:%d ", sum);
}
}

```

得分

四、编程题（共 30 分，每题 10 分）

1、编写程序，输出 100-1000 之间的所有水仙花数。所谓水仙花数是指一个 3 位数，其各位数字的立方和等于该数本身，如：

$$153=1^3+5^3+3^3$$

2、在控制台窗口中提示输入两个整数，然后接收这两个整数，并输出它们的和。下面的程序是运行过程的示例。

请输入第一个整数： 43

请输入第二个整数： 23

计算结果：45+23=68

上面的两个黑斜体整数是用键盘输入的，其余字符是程序输出的。

3、学生类的创建和使用

- ①创建一个学 Student 类，成员变量包括：学号、班号、姓名、性别、年龄等，且都是 private 类型。
- ②声明一个构造方法，初始化所有成员变量。
- ③分别声明获得各属性的 public 类型的成员方法，方法名要求以 get 开头。
- ④分别声明修改各属性的 public 类型的成员方法，方法名要求以 set 开头。
- ⑤声明一个 public 类型的 toString（）方法，把该类中的所有域信息组合成一个字符串。

在主类中：创建 2 个 Student 对象，输出对象的所有域信息；修改对象的姓名和年龄，输出修改后的姓名和年龄；比较两个 Student 对象的年龄的大小，输出年龄较大的 Student 对象的姓名。

9元

南京邮电大学 2010/2011 学年第一学期

《 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!)

自觉遵守考场规则
装订线内不得答题
违者按作弊处理

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 字节码的指令是 (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~~ → *is protected. private 只能在类中访问.*
- ⑧ 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 程序中可以有 main() 方法. ~~X~~ *有一个主类，即 main 方法所在的那个类*

applet 类中没有 run() Applet 程序中 可以不定义 init() 方法 *→ Applet 至少实现一个 init, start 或 paint 方法*
 D、Application 程序中必须有 ^{main} 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、一个类可以实现多个接口 / B、接口没有构造方法
 C、定义接口时的关键字为 implements / 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, 0); 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*)

返回值类型 写在 [形参表]

*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。(×)
- 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 9 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 调试

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, private 等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 修饰的方法是不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。

2

```

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，1

窗体中显示有"Java 程序设计"字样的 JButton 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 i8) k=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。

南京邮电大学 2009/2010 学年第一学期

《JAVA 语言》期末 试卷 A

本试卷共 6 页； 考试时间 110 分钟；

专业 _____ 班级 _____ 学号 _____ 姓名 _____

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

得分 八、简述题（每个 5 分，共 20 分）

1、怎样读取 URL 中资源？

2、什么是线程？叙述线程的生命周期。

3、什么是抽象类，抽象类有什么设计要求？

4、叙述 JAVA 的事件处理机制。

得分 三、单选题（每题 2 分，共 20 分）

1、下列标识符中，不正确的是 (A)

A、+asd

B、_asd

C、成功

D、错误

2、main 方法是 Java 应用程序执行的入口点，关于 main 方法说明以下哪项是合法的？

(B) 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、若有循环 do{循环体}while(false); 则循环体将被执行 (C)

A、无穷多次

B、0 次

C、1 次

D、2 次

4、下面说法正确的是 (D)。

A、用 final 修饰的变量，可在程序中对这个变量的值进行更改。

B、abstract 可修饰类、成员变量、方法。

C、定义抽象方法需有方法的返回类型、名称、参数列表和方法体。

D、final 可修饰类、成员变量、方法。

5、在下列四个 java 源程序中存在错误的是(A)。

A、package testpackage;
public class Person{
public class Test{ }

B、package testpackage;
import java.io.*;
public class Test{ }

C、import java.io.*;
public class Test{ }

D、import java.io.*;
import java.awt.*;
public class Test{ }

6、声明一个接口方法时，默认访问权限修饰符是(B)。

A、private

B、public

C、protected

D、friend

7、下列说法正确的是(B)

A、无参数的构造函数不能继承

B、java 支持多重继承

C、方法重载是指，若干同名方法返回类型或参数列表不同

D、对象的上转型体现了面向对象程序设计中的多态性

8、下列方法定义中，正确的是(D)。

A、int x(int a,b){ return (a-b); }

B、double x(int a,int b){ int w; w=a-b; }

C、double x(a,b){ return b; }

D、int x(int a,int b){ return a-b; }

9、构造函数何时被调用(B)

A、类定义时

B、创建对象时

C、调用对象方法时

D、使用对象的变量时

10、下列程序段中，y 的最后结果是(B)

int y=0, i=6;

for(int j=1; j<6; j++){
if(i%j==0) y+=j;

}

A. 2

B. 6

C. 15

D. 12

得分

三、基本概念填空 (每空 1 分，共 10 分)

1、Java 程序可以分为 Application 和 Applet 两大类，能在 WWW 浏览器上运行的是 Applet。

2、如果子类中的某个方法的名字，返回值类型和参数列表与它的父类中的某个方法完全一样，则称子类中的这个方法 重写 了父类的同名方法。

3、Java 中类成员的访问限定词有以下几种：private, public, protected。其中，public 的限定的范围最大。

4、Java 中所有类都是类 Object 的子类。

5、请按要求，将【代码 7】~【代码 10】替换为 Java 程序代码。

import java.io.*;
public class j35{


```

public static void main(String args[] ) {
    File file=new File("hello.txt");
    char b[]="欢迎 welcome 来到北京!".toCharArray();
    try{
        out.write(b);
        new File Writer(file);
        FileWriter out=【代码 7】 //创建指向 file 字符输出流
        【代码 8】 //out 将"欢迎 welcome 来到北京!"写 write 到文件
        out.close();
        new File reader(file);
        FileReader in=【代码 9】; //创建指向 file 的字符输入流
        int n=0;
        while((n=in.read(b,0,2))!=-1) {
            String str=new String(b,0,2);
            System.out.println(str);
        }
        In.close.
        【代码 10】 // in 关闭
    }
    catch(IOException e) {
        System.out.println(e);
    }
}

```

得分

四、读程序写结果填空（每小题 4 分，共 20 分）

1. 源程序

```

import java.io.*;

public class class2 {
    public static void main(String args[]){
        int i , a[] = { 1,2,3,4,5,6 };
        for ( i = 0 ; i < a.length / 2 ; i ++ )
            System.out.print( a[i]+a[a.length-i-1]+" ");
        System.out.println();
    }
}

```

则执行输出结果为: 7, 7, 7.

2. 源程序

```

import java.io.*;

public class Class1 {
    public static void main( String args[] ) {
        Fact M= new Fact(4);
    }
}

```

```

        System.out.println( M.f() );
    }
}

class Fact {
    int n;
    Fact( int nn ){
        n = nn;
    }

    int f() {
        int i, f0 = 1;
        for ( i=1; i<=n; i++ )
            f0 = f0+i;
        return f0;
    }
}

```

运行结果: 11。

3. 源程序

```

import java.io.*;
public class class3{
    public static void main(String args[]) {
        String s1 = "Hello!";
        String s2 = new String("World!");
        System.out.println(s1.concat(s2));
    }
}

```

则执行输出结果为: "Hello! World!"

4. 源程序

```

import javax.swing.*;
import java.awt.event.ActionEvent;
import java.awt.event.KeyEvent;
class FirstWindow extends JFrame {
    JMenuBar menubar;    JMenu menu;
    JMenuItem item1,item2;
    FirstWindow(String s) {
        super(s);
        setSize(160,170);    setLocation(120,120);    setVisible(true);
        menubar=new JMenuBar();    menu=new JMenu("文件");
        item1=new JMenuItem("打开");
    }
}

```

```

        item2=new JMenuItem("保存");
        menu.add(item1);        menu.addSeparator();
        menu.add(item2);        menubar.add(menu);
        setJMenuBar(menubar);    validate();
        setDefaultCloseOperation(JFrame.DISPOSE_ON_CLOSE);
    }
}

public class Example{
    public static void main(String args[]) {
        FirstWindow win=new FirstWindow("一个简单的窗口");
    }
}

```

运行后产生一个标题（名）文件的菜单，该菜单有2个菜单项。

5. 源程序

```

import java.io.*;
public class class5{
    public static void main(String args[]) {
        SubClass x = new SubClass(66, 88);
        x.show();
    }
}

class SuperClass{
    int a;
    SuperClass(int aa) {
        a=aa;
    }
    void show() {
        System.out.println("a="+a);
    }
}

class SubClass extends SuperClass{
    int b;
    SubClass(int aa,int bb) {
        super(aa);        b=bb;
    }
    void show() {
        System.out.println("a="+a+" b="+b);
    }
}

```

则执行输出结果为:

$a=66, b=88$

得分

五、判断 (Y 正确 / N 不正确, 每个 1 分, 共 10 分)

1. (Y) 用 Javac 编译 Java 源文件后得到代码叫字节码。
2. (Y) Java 中的类体成员是由变量或方法组成, 成员变量可以是基本数据类型, 也可以是对象或接口。
3. (Y) System 类中的 in 是一个输入对象。
4. (N) 抽象方法必须在抽象类中, 抽象类中的方法都必须是抽象方法。
5. (Y) 一个 Java 类只可以有一个父类。
6. (N) 对于一个 int 类型数据 m, 左移 $m \ll 2$ 结果一定是 m 的 4 倍。
7. (N) 实例方法可以用类名直接访问。
8. (N) final 类中的属性和方法都必须被 final 修饰符修饰。
9. (N) 在 Swing 用户界面程序设计中, 容器不可以添加到其它容器中。
10. (N) 在编写 Java 应用程序时, 若需要对发生的事件作出响应和处理, 不需要在程序的开头写上 import java.awt.event.*; 语句。

得分

六、编程 (每个 10 分, 共 20 分)

1. 编写一个 Java 程序。定义一个类, 该类包含一个数组变量; 一个构造方法, 通过 Math 类的 random 方法产生数组元素, 其数值在 1~100 之间; 另有一个方法, 要求从数组元素中输出最大数据。编写一个主类, 产生对象, 并且进行测试。

class Max {

int a[] = new int[100];

Max(int m) {

n = m;

for (int i = 0; i < n; i++)

a[i] = Math.random() * 100 + 1;

int max() {

m = a[0];

for (int i = 1; i < n; i++)

if (a[i] > m) m = a[i];

return m;

}

//Max

public class Test {

public static void main (

String[] args)

{ Max obj = new Max(10);

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

2. 编写一个 Java 程序。定义一个类, 该类有一个方法

public int f(int a, int b)

{

//要求该方法返回 a 和 b 的最大公倍数。

}

然后再编写一个该类的子类, 要求子类重写方法 f(), 而且重写的方法返回两个整数的最小公倍数。

最后编写一个主类, 计算并显示 77, 11 的最大公约数和最小公倍数。

《 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. 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, 不能用来当名称使用。

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: 用算术符号和括号按顺序和运算符构成的符合 Java 语言规则的语句。

3. 数组, 并列举 1 个 Java 数组。

数组: 由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。

int a[] = {1, 2, 3, 4, 5};

4. 复合语句

用 { 和 } 将一些语句组合而成的语句, 又

称作代码块。可以用 { 和 } 把一些语句括起来构成复合语句, 一个代码块。

5. 类变量, 并列举 1 个类变量。

类变量: 修饰的变量只能被类方法调用。

(类内容所有的成员变量和方法)

实例变量

静态变量或类变量

二、单项选择题 (每小题 2 分, 共 20 分)

1. 以下标识符中哪项是不合法的 (C) (S)

A. BigMeaninglessName B. Sim

C. 123456789 D. \$%&'()*+,-./:;@<=>[]{}~`

三、简答题 (每小题 10 分, 共 40 分)

1. 请简述 Java 语言的特点。

2. 请简述 Java 语言的运行环境。

3. 请简述 Java 语言的编译过程。

4. 请简述 Java 语言的垃圾回收机制。

四、编程题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 编写一个 Java 程序, 实现两个整数的加法。

2. 编写一个 Java 程序, 实现两个整数的乘法。

3. 编写一个 Java 程序, 实现两个整数的除法。

4. 编写一个 Java 程序, 实现两个整数的取模。

五、综合题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请简述 Java 语言的面向对象编程思想。

2. 请简述 Java 语言的异常处理机制。

3. 请简述 Java 语言的线程模型。

4. 请简述 Java 语言的数据库连接技术。

六、附加题 (每小题 10 分, 共 20 分)

1. 请简述 Java 语言的国际化支持。

2. 请简述 Java 语言的跨平台特性。

3. 请简述 Java 语言的动态链接库 (DLL) 支持。

4. 请简述 Java 语言的分布式系统支持。

七、论述题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请论述 Java 语言在 Web 开发中的应用。

2. 请论述 Java 语言在移动设备开发中的应用。

3. 请论述 Java 语言在企业级应用开发中的应用。

4. 请论述 Java 语言在大数据处理中的应用。

八、案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

九、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

十、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

十一、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

十二、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

十三、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

十四、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

十五、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

十六、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

十七、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

十八、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

十九、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

二十、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

二十一、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

二十二、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

二十三、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

二十四、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

二十五、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

二十六、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

二十七、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

二十八、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

二十九、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

三十、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

三十一、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

三十二、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

三十三、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

三十四、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

三十五、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

三十六、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

三十七、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

三十八、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

三十九、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

四十、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

四十一、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

2. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

3. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

4. 请分析以下 Java 代码, 并说明其运行结果。

四十二、综合案例分析题 (每小题 20 分, 共 40 分)

1. 请分析以下 Java

字母
数字
下划线
美元符号

C. 1st → 第一个字符的索引 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

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

跳出语句的循环体并继续执行后面的语句。

在循环语句的循环体中使用 break 语句

和运算符 (P31)

条件运算符: 三目, 需保持三目操作数

op1?op2:op3

数据, 对 12>8?100:200 的结果 100

12<8?100:200 200

构造方法是一种特殊方法, 它必须与类名相同, 而且

没有类型。Java 允许一个类中有多个构造方法, 但构造方法的方法名

必须不同, 或者参数不同, 或者参数列表不同。

C

如 int size=30;

double number[] = new double[size];

注: C/C++ 不同 Java 不允许多重声明, 旧的方法声明和数组元素两个数
老声明 int a[10]; or int a[10]; 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;
```

3>0
c=3
结果 c=3

- 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

10、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 对私有成员变量或方法, 只有在本类中创建该类的对象时, 才能访问

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

得分
12

三、判断题（每小题 2 分，共 20 分）请在括号中填入“√”或“×”

1. (√) Java 提供的编译器把源文件编译成称为字节码的 .class 文件。

2. (√) 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。（每个打一个 .class 编译器 javac.exe）

3. (X) `int[] a={1,2,3,4}; System.out.println(a.length);` 以上语句运行的结果是显示 4。 （支付中只有 4 个元素的数组，且对数组的长度进行打印，输出 4）

4. (√) 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。

5. (X) `if(true){ int i=17; } System.out.println(i);`

运行此程序的结果是输出 17。

6. (√) 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。

7. (X) 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。

8. (X) Java 允许一个类中有若干个构造方法。

9. (X) 一个类中，只能拥有一个构造器方法。

10. (X) 一个方法最多能有一个 return 语句。

11. (X) Java 的字符类型采用的是 ASCII 编码。

得分
10

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();
```


自觉遵守考场规则，诚信考试，绝不作弊

```
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.printf("从%d起等差%d的%d项数据和值是: %d\n",
            begin, delt, end, y);
    }
```

```
    int begin, end, delt;
}
```

```
public class Ex4_2 {
```

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

```
        Ex ob=new Ex(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。

① i=1
t=2+1=3
y=3+3=9
② i=2
t=3+1=4
y=9+4=13
③ i=3
t=4+1=5
y=13+5=18
④ i=4
t=5+1=6
y=18+6=24
⑤ i=5
t=6+1=7
y=24+7=31
⑥ i=6
t=7+1=8
y=31+8=39
⑦ i=7
t=8+1=9
y=39+9=48
⑧ i=8
t=9+1=10
y=48+10=58
⑨ i=9
t=10+1=11
y=58+11=69

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 = b * b - 4 * a * c;
        if (a > 0) {
            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 语言》期末试卷 (A)

Java Applet

应用系统 (Application)

本试卷共 8 页, 考试时间 110 分钟

Java 应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

应用系统 (Application)

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 没有 主方法 main()。(选填: 包含, 不包含)
4. Java 语言采用的是 Unicode 字符格式。(选填: ASCII, Unicode)
5. 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。
7. $op1 \ll op2$ 代表的涵义为 将 op1 所有位都左移 op2 位。(其中: op1 和 op2 为操作数)
8. JDK 1.4 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。
9. 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; 它可以是一个包的标识符也可以由若干标识符如"."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, ... package 语句放在Java源文件的最开始, 指明该Java应用程序开发
 1. 包名, 包名是包所在的路径

4. 结点、信息网、... 构成了超文本的三个要素 (✓) 1. 结点

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 (✓) 1. 编译阶段 → 编译成字节码 → 加载运行

6. 抽象类 + ... 抽象的方法 (X) 1. 编译阶段 → 编译成字节码 → 加载运行

7. 在Java语言中, 可以定义整型数组为 int a[] = new int[4]; ... (X) 1. 编译阶段 → 编译成字节码 → 加载运行

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) 1. 编译阶段 → 编译成字节码 → 加载运行

9. 线程访问到带有 Synchronized 关键字的方法之后, 可以用 wait() 方法将其暂时停
 放 (✓) 1. 编译阶段 → 编译成字节码 → 加载运行

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 (✓) 1. 编译阶段 → 编译成字节码 → 加载运行

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 的微型版
 在更少的资源(内存)内运行, 是 Java 的轻量级

同时 Java 2 ME 通常运行于无线网以设备, 所以称为
 无线 Java

2. 屏幕布局管理

控制窗口在窗口上的大小, 位置, 排列等 - 布局管理

在Java语言中, Thread 类是创建线程的类

3. 线程 存在于程序中的一个执行流, 一个线程的创建也有一个入口

一个入口 - 一个线程的入口, 在程序运行中, 必须在程序中进行

4. 接口 (特殊的抽象类)

函数声明和常量的集合, 不包括函数实现

关键字 interface 来定义接口。接口定义
 接口中只进行方法的声明, 不允许提供
 方法的实现, 所以方法定义没有方法体。

接口可以继承

interface 接口定义

```

interface Printable {
    ...
    final int MAX=100;
    void cold();
    float sum(float x, float y);
}
    
```

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)

① int malloc (10)

(4x2) A. java Hello B. javac Hello
C. java Hello.class D. javac Hello.java

(3) A. 5 B. 16 C. 21 D. 6

- 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) _____。

(4) A. 只有①②④是正确的 B. ①②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

```
public class PrintOddNum
```

```
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 數不依日傳承，即不所有嘆

如果一个方法没有修饰为 final 方法, 则

即方法入神中意，即不前年

子集符号传递的final方法,

final 方法的行为不允许读类。

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) P9A Java中抽象类和接口是可以实例化的 Java中类和方法可以实例化

P10B import语句可以引入具体的某个类也可以引入整个包 import语句可以引入包或类

P9C 在Java中可以定义私有接口 接口中不能有private

P10D 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 多线程可以通过继承Thread类或实现Runnable接口实现

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 B₍₉₎

(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

5

注意事项

1. 请用黑色水笔填写。要求字迹工整、清晰，不准涂改或乱写。
2. 试卷共五页，三张记号纸。
3. 答题时，仍按原页码标注位置。

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提供各种常规编辑,还可以提供链接图像、音频、视频等其他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 Internet 上任何文件资源。一个 HTML 文本不仅可以链接

2. 面向对象程序设计

其他资源文件,还能被其他 HTML 文件链接。是基于对象概念,以对象为中心,以类和对象为构造机制来认识、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个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,甚至互不相关的系统,没有共同的父类。

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 是一个能独立执行的程序,它直接用 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 main 函数。

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 的网路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 不需要 main 函数。

2. 什么叫实例变量和类变量? 它们有什么区别?

实例变量又叫非静态变量, 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, 反之加上 `static` 为静态变量 (类变量)。
区别: 实例变量与类的实例紧密相关, 它是每一个实例的属性, 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影响; 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类的实例后才会使用, 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 都包含有公有的方法, 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 抽象类中空方法前要加关键字 `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匹配的异常; `catch` 执行后继续执行后面的语句, `finally` 子句可能出现也可能不出现, 如果 `try` 后没有 `catch` 子句则 `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。进程是一个程序被执行的实例，相当于产生了一个新进程。进程是相对独立的。

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

进程与线程区别：① 线程的开销比进程小，因此在支持多线程比支持多进程的系统开发度高。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，因此当存取或交换信息，从而有利于提高执行效率。

多线程：系统识别并发几个具有不同功能的线程同时存在。

三、填空 (10 分)

1. HTML 是英文 Hyper Text Markup Language 的缩写。
2. Java 源程序首先编译成 字节码，然后在 JVM 虚拟机 中运行。
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 两方面。
12. JAVA 语言中创建线程有两种途径，其一是 创建 Thread 类，其二是 根据 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重继承。 (×)
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. 对象和类就是一个实体。 (×)
5. 一个类只能创建一个实例。 (×)
6. 子类必须覆盖父类方法。 (×)
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(); × 类不可调用实例方法

(4) ins.amethod(); 访问成员方法

(5) ins.bmethod();

```
class Ahem{
```

```
    int i;
```

```
    static int j;
```

```
    void seti (int i){
```

```
        ...  
    }
```

```
    static void setj(int j){
```

```
        Ahem.j=j;
```

```
    }
```

```
    static void clac Throat(){
```

```
        (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
```

```
    }
```

```
}
```

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 (2.0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();
}
}

```

运行结果为:

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 a){
        x=a;
    }
    void print(){
        System.out.println("Point x="+x);
    }
}

class newPoint extends Point {
    int x;
    newPoint(){
        super(5);
        x=10;
    }
    void print(){
        super.print();
        System.out.println("Point x="+super.x);
        System.out.println("newPoint x="+x);
    }
}

public class SuperTest {
    public static void main (String args[]){
        new newPoint().print();
    }
}

```

输出结果为:

Point: x=5

Point: x=10

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) == 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());
    this.available = true;
}
```



```
class Two Thread
```

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

```
{ Thread t1 = new ThreadTest I ("send", 1);
```

```
  t1.start();
```

```
}
```

```
}
```

(1). wait() 使线程进入等待状态, 此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, 作用是使线程状态由 New Thread 转换成 Runnable. 此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 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, 使得它们能使用同一地址空间时不互相冲突. 所以加上同步关键字 synchronized.

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. `boywee` 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()` 或 `take()` 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 中 `TicketSeller` 类中出现的 `wait()` 改写成 `if(fiveNumcer<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(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(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的？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的？

(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: 使用预处理命令, 应用程序能针对连接的数据库, 事先将 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: 实现动态地向程序传递信息, 不必重新编译程序, 便于程序的维护和使用。