

考生(考场)有关规定,愿意在本场考试中自觉遵守。如有违反将接受处理;我保证本场考试中,本人所提供的个人信息是真实、准确的,并愿意承担相应的法律责任。”

密

封

线

内

不

要

答

题

☐

○

1

考前深度密押(一)

(考试时间:150 分钟)

题 号	一	二	三	四	五	六	总 分
题 分	10	20	18	20	20	12	
得 分							

第 I 部分 选择题 (10 分)

得 分	评卷人

一、单项选择题(本大题共 10 小题,每小题 1 分,共 10 分。在每小题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的,请将其代码填写在题后的括号内。错选、多选或未选均无分。)

1. 下列不属于 Java 语言的特点是 【 】
 - A. 平台相关性
 - B. 平台无关性
 - C. 多线程
 - D. 具有解释编译两种运行方式
2. 下列哪个标识符是非法的 【 】
 - A. age
 - B. _age
 - C. #age
 - D. age1
3. 【 】不是正确的分支语句结构。
 - A. if...
 - B. if...else
 - C. if...if...
 - D. if...else...else
4. 下列关于静态方法的描述正确的是 【 】
 - A. 静态方法必须创建一个对象后方可使用
 - B. 静态方法可以引用所在类的任意变量
 - C. 静态方法可以被重写
 - D. 静态方法不依赖于特定对象
5. 下列关于数组元素的说法正确的是 【 】
 - A. 数组元素可以动态调整
 - B. 数组元素必须顺序访问
 - C. 数组元素的值是固定不变的
 - D. 访问数组元素时可能会抛出越界异常

6. 接口中可能包含的内容是 【 】

A. 一个抽象方法
B. 一个抽象类
C. 一个实现了的方法
D. 一个未赋初值的数据成员

7. 当使用输入数据流类中的 `read()` 方法时,如果输入流读取结束,则返回值为 【 】

A. -1
B. 0
C. true
D. false

8. 下列哪项不是常用的按钮 【 】

A. JButton
B. JCheckBox
C. JRadioButton
D. JDialog

9. 对于语句 `JTextArea ta = new JTextArea("Single Line",4,30);`的作用说法正确的是 【 】

A. 创建了一个单选文本域
B. 创建的文本域的初始内容为 "Single Line"
C. 创建了一个 4 行的文本区
D. 创建了一个 34 列的文本区

10. 下列哪种情况可以导致线程进入阻塞状态 【 】

A. 新建
B. `run()` 方法运行结束
C. 线程遇到异常
D. 调用 `sleep()` 方法

第Ⅱ部分 非选择题(90分)

得 分	评卷人

二、填空题(本大题共 10 小题,每小题 2 分,共 20 分。请在每小
题的空格中填上正确答案。错填、不填均无分。)

11. Java 是一种面向_____的程序设计语言。
12. 编写 Java 时加入适当的空白并使用缩进格式可以增加程序的_____。
13. Java 中通常用_____指定搜寻包的路径。
14. 在 Java 中,用_____表示引用不指向任何对象。
15. StringBuffer 类用于处理_____。
16. Java 允许将一个子类的对象赋给父类的变量,这称为_____。
17. 写 Java 基本数据类型需要用_____。
18. _____是带有滚动条的面板,它是 Container 类的子类,只能添加一个组件。
19. _____组件可用于显示信息并提供用户输入功能。
20. 通过实现_____接口可以创建一个线程。

得分	评卷人

三、简答题(本大题共6小题,每小题3分,共18分)

21. 什么是继承?
22. 请说明 Java 中数据类型转换的分类及其适用情况。
23. 什么是构造方法重载?
24. 使用方法覆盖要注意什么原则?
25. 请说明 Java 基本字符流中读者、写者出现的原因及作用。
26. 说明模式对话框和非模式对话框的区别。

得分	评卷人

四、程序填空题(本大题共5小题,每空2分,共20分)

27. 假设有一个包 apack,包中定义了一个类 XX,另一个包定义了一个类 ZZ,类 ZZ 使用了包 apack 中的类 XX。

```
//包 apack 中的类 XX
package apack;
public class XX{
    /* XX 类体的定义 */
}

//包 bpack 中的类 ZZ
_____

public class ZZ{
    XX object = new XX();
    /* ZZ 类体的定义的其他代码 */
}
```

28. 以下程序的功能是演示一下 Java 中按值传递的用法,程序运行以后将会输出以下内容:

```
Int 的值是:11
Str 的值是:你好
当前 ptValue 的值是:99.0
public class PassValueTest {
    private float ptValue;
```

```
public void changeInt(int value) {
    value = 55;
}

public void changStr(String value) {
    value = new String("新的值");
}

public void changeObjValue(PassValueTest ref) {
    ref.ptValue = 99f;
}

public static void main(String args[]) {
    String str;
    int val;
    PassValueTest pt = new PassValueTest();

    _____

    System.out.println("Int 的值是:" + val);
    str = new String("你好");
    pt.changStr(str);
    System.out.println("Str 的值是:" + str);
    pt.ptValue = 101f;
    pt.changeObjValue(pt);
    System.out.println("当前 ptValue 的值是:" + pt.ptValue);
}
```

29. 以下程序的输出结果为:

```
实现接口的第一个方法
实现接口的第二个方法

_____ //定义一个接口 Interface1
public void amethod();
public void bmetnod();
}

class Test _____{
    public void amethod() {
        System.out.println("实现接口的第一个方法");
    }

    public void bmetnod() {
        System.out.println("实现接口的第二个方法");
    }
}
```

30. 以下小应用程序利用 Graphics2D 绘制一条直线。

```
import java.applet. * ;
import java.awt. * ;
import java.awt.geom. * ;
public class DrawLine extends Applet {
    public void paint( Graphics    g ) {
        Graphics2D g2d = _____g;
        Line2D line = new Line2D. Double( 30.0,30.0,100.0,30.0 );
        g2d. _____;
    }
}
```

31. 以下定义类 ShareDataManager 用于管理多个线程共享数据 data。一些线程要减少 data，另一些线程要增加 data。由于 data 不可以是负值，修改 data 的方法对这些线程来说不仅要互斥，还要同步。类提供一个方法 modiData() 供修改 data 的线程调用。该方法在 data 修改结束后，应通知其他等待进入这个方法的线程。

```
public class ShareDataManager {
    int data = 0;
    _____void modiData( int delta ) {
        if( delta > = 0 ) {
            data + = delta;
        } else {
            while( data < delta ) {
                try {
                    System. out. println( " 发生等待" );
                    wait( ) ;
                } catch( Exception e ) {}
            }
            data - = delta;
        }
    }
    _____
    ShareDataManager( intdata1 ) {
        data = data1;
    }
}
```

得 分	评卷人

五、程序分析题(本大题共 5 小题,每小题 4 分,共 20 分)

32. 阅读下面程序片断,请写出该程序片断运行后的输出结果。

```
int n = 1 , k = 4;
while( n < = k ) {
```

```
System. out. println( " 输出第" + n + " 个数字。" );
    n + + ;
}
```

33. 阅读下列程序片断,请回答以下问题:

- (1)类 Prime 的主要功能是什么?
(2)类 PrimeUtil 的主要功能是什么?
(3)类 PrimeUtil 中哪一行代码是声明并初始化类 Prime 的语句。

```
public class Prime {
    int x;
    Prime( int x ) {
        this. x = x;
    }
    public Boolean isPrime() {
        Boolean result = true;
        for( int i = 2; i < x; i + + ) {
            if( this. x% i == 0 )
                result = false;
        }
        return result;
    }
}
public class PrimeUtil {
    public static void main( String args[ ] ) {
        int x;
        Scanner scan = new Scanner( System. in );
        x = scan. nextInt( );
        Prime p = new Prime( x );
        if( p. isPrime( ) )
            System. out. println( " 您输入的数字" + x + " 是质数。" );
        else
            System. out. println( " 您输入的数字" + x + " 不是质数。" );
    }
}
```

34. 阅读下面的程序,并回答以下问题:

- (1)能够对类 NewClass 进行实例化吗,为什么?
(2)Class1 是抽象类吗? Class1 的方法 getPro 是自己定义的方法还是对父类重写的方法?

```
public abstract class NewClass {
    public String pro1;
    public String pro2;
    public abstract void setPro( String pro1 , String pro2 );
}
```

```
}
public class Class1 extends NewClass {
    public void setPro( String pro1 , String pro2) {
        this.pro1 = pro1;
        this.pro2 = pro2;
    }
    public String getPro() {
        return pro1 + pro2;
    }
}
```

35. 请画出程序运行后的示意图。

```
import java.awt. BorderLayout;
import javax. swing. JButton;
import javax. swing. JCheckBox;
import javax. swing. JFrame;
import javax. swing. JLabel;
import javax. swing. JPanel;
import javax. swing. JRadioButton;

public class MyJavaFrame {
    public static void main( String args[] ) {
        JFrame f = new JFrame( );
        JPanel panel = new JPanel( );
        panel. setLayout( new BorderLayout( ) );
        JButton b1 = new JButton( "按钮 1" );
        JButton b2 = new JButton( "按钮 2" );
        JLabel label = new JLabel( "文本标签" );
        JCheckBox check = new JCheckBox( "足球" );
        JRadioButton radio = new JRadioButton( "男" );
        panel. add( b1 , BorderLayout. NORTH );
        panel. add( label , BorderLayout. EAST );
        panel. add( b2 , BorderLayout. SOUTH );
        panel. add( check , BorderLayout. WEST );
        panel. add( radio , BorderLayout. CENTER );
        f. add( panel );
        f. pack( );
        f. setVisible( true );
    }
}
```

36. 程序的输出结果是什么?

```
public class TwoThread implements Runnable {
    private Thread creatorThread;
    TwoThread() {
        creatorThread = Thread. currentThread( );
    }
    public void run() {
        for( int i = 0 ; i < 5 ; i + + ) {
            printMsg( );
        }
    }
    public void printMsg( ) {
        Thread t = Thread. currentThread( );
        if( t == creatorThread ) {
            System. out. println( "Creator Thread" );
        } else {
            System. out. println( "New Thread" );
        }
    }
    public static void main( String args[] ) {
        TwoThread t = new TwoThread( );
        Thread thread = new Thread( t );
        thread. start( );
    }
}
```

得 分	评卷人

六、程序设计题(本大题共 2 小题, 每小题 6 分, 共 12 分)

37. 请编写方法 int countIntOfArray(double a[]), 该方法的功能是返回非空数组中正数的个数。

```
int countIntOfArray( double a[] ) {
    ...
}
```

38. 通过继承 Thread 类创建一个线程, 该线程每隔 10 秒输入一行信息“我刚休息了一会!”, 共输出 3 次。以下程序给出了部分源代码, 请将其完善。

```
public class MyThead extends Thread { // 调用线程的主类
    ...
}
```

○
○
○
密
封
线
内
不
要
答
题
○
○
○

Java 语言程序设计(一)

考前深度密押(二)

(考试时间:150 分钟)

题 号	一	二	三	四	五	六	总 分
题 分	10	20	18	20	20	12	
得 分							

第 I 部分 选择题(10 分)

得 分	评卷人

一、单项选择题(本大题共 10 小题,每小题 1 分,共 10 分。在每
小题列出的四个备选项中只有一个是符合题目要求的,请将其
代码填写在题后的括号内。错选、多选或未选均无分。)

- Java 编译器将 Java 程序编译成虚拟机能识别的二进制代码,这种代码称为【 】
A. 源代码 B. 字节码
C. 目标代码 D. 可执行代码
- 不属于 Java 的复合数据类型的是【 】
A. 整型 B. 类
C. 接口 D. 数组
- for(表达式 1; 表达式 2; 表达式 3;) { 循环体 } 中,哪一项是条件表达式【 】
A. 表达式 1 B. 表达式 2
C. 表达式 3 D. 循环体
- 【 】不是方法定义中的必须部分。【 】
A. 修饰符 B. 块(方法体)
C. 方法名 D. 参数
- 关于字符串的操作错误的是【 】
A. String s1 = "abc"; B. String s1 = new String();
C. StringBuffer s1 = "abc"; D. StringBuffer s1 = new StringBuffer("abc");
- 关于终极类的描述中说法不正确的是【 】
A. 终极类要用关键字 final 修饰 B. 终极类不能被继承
C. 终极方法必须位于终极类中 D. String 是一个终极类
- 下列关于输出数据流的说法不正确的是【 】
A. 输出数据流只能写不能读
B. 输出数据流多数是继承自 OutputStream 类

- C. 输出数据流通常以系统允许的最小数据块长度为单位进行写操作
D. flush() 方法可以强制提交数据

8. 下列哪项不是 Java 的布局管理器【 】
A. FlowLayout B. BorderLayout
C. GridLayout D. DefaultLayout
9. 下列不是 Swing 中的菜单组件的是【 】
A. JMenuBar B. MenuItem
C. JMenu D. JPopupMenu
10. 关于线程类 Thread 的构造方法 Thread(ThreadGroup group, Runnable target, String name) 和
参数的说法正确的是【 】
A. name 是指所在进程的名字
B. target 是指要启动的进程
C. target 可以为空
D. group 是一个线程组对象,说明新创建的线程属于哪一个线程组

第 II 部分 非选择题(90 分)

得 分	评卷人

二、填空题(本大题共 10 小题,每小题 2 分,共 20 分。请在每小
题的空格中填上正确答案。错填、不填均无分。)

- Java 实行语言定义阶段、_____及程序执行阶段三级代码安全检查机制。
- Java 的数据类型共分为两大类,分别是基本数据类型、_____。
- 分支语句有 if 语句和_____语句两种。
- 调用方法时,通常会给方法传递一些值,传给方法的值称为_____。
- 类 Vector 实际保存的元素个数由_____记录,这个值不能大于其容量。
- 在子类中调用父类的构造方法需要用_____关键字。
- Java 通过类_____处理与文件相关的操作。
- 容器中组件的位置和大小通常由_____负责安排。
- Swing 中菜单栏是窗口中的主菜单,对应的类是_____。
- 启动线程需要调用相应对象的_____方法。

得 分	评卷人

三、简答题(本大题共 6 小题,每小题 3 分,共 18 分)

21. 简述类的概念。
22. 请说明基本数据类型什么时候有自己的内存空间。

23. Java 中实例变量与静态变量的区别是什么?

24. 请说明抽象类和接口的联系与区别。

25. 什么是容器组件? 容器组件应如何使用?

26. 请说明列表的当前选项发生变化的处理过程。

得 分	评卷人

四、程序填空题(本大题共 5 小题,每空 2 分,共 20 分)

27. 编写程序输出以下图形:

```
*
* *
* * *
* * * *
for( _____ i<4;i++ ){
    int j = 0;
    while(j <= i) {
        System.out.print(" * ");
        _____
    }
    System.out.println(" ");
}
```

28. 程序定义了一个类 MyClass,类 MyClass 有一个静态成员变量 id,值为 1,还有两个非静态字符串变量 intrest、skill,有两个构造方法,其中一个构造方法无参数列表,另外一个带参数列表,通过传入的参数初始化 intrest、skill。

```
public _____ MyClass {    //定义类
    public _____ int id = 1;    //定义静态变量
    public String intrest;
    public String skill;
    MyClass() {}
    MyClass(String intrest1,String skill1) {
        intrest = intrest1;
        skill = skill1;
    }
}
```

29. 以下程序将类 SerializableClass 的一个对象序列化保存到文件中,然后再从文件中把数据读取出来保存在另一个 SerializableClass 的对象中。

```
import java.io. FileInputStream;
import java.io. FileOutputStream;
import java.io. ObjectInputStream;
```

```
import java.io. ObjectOutputStream;
import java.io. Serializable;
public class SerializableClass _____ {
    public int id;
    public String name;
    SerializableClass() {
    }
    SerializableClass( int id,String name) {
        this.id = id;
        this.name = name;
    }
    public static void main( String args[ ] ) {
        SerializableClass s = new SerializableClass(1,"第一个序列化的对象");
        SerializableClass r = new SerializableClass();
        try {
            FileOutputStream fos = new FileOutputStream("c:\\s.ser");
            //创建对象输出流
            _____
            oos.writeObject(s);
            oos.close();
            FileInputStream fis = new FileInputStream("c:\\s.ser");
            ObjectInputStream ois = new ObjectInputStream(fis);
            r = (SerializableClass) ois.readObject();
            ois.close();
        } catch (Exception e) {
            System.out.println("程序运行中出现异常!");
        }
    }
}
```

30. 以下是生成菜单项对象,以及菜单项选择事件处理方法的代码片断,要求当菜单项 singingItem 被选中时,选中文本框的文字。

```
singintItem = _____//生成菜单项对象
JTextFile tf = new JTextFile();
.....
public void actionPerformed( ActionEvent e) {
    if(e.getSource() == singintItem)
        _____//选中文本框的文字
}
```

31. 下面程序的功能是创建了一个显示 5 个“Hello!”的线程并启动运行,请将程序补充完整。

```
public class ThreadTest extends Thread {
    public static void main( String args[ ] ) {
        ThreadTest t = _____
        t.start();
    }
    public void _____ {
        int i = 0;
```

```

while( true) {
    System. out. println( "Hello!" );
    if( i + + == 4)
        break;
}
}

```

得 分	评卷人

五、程序分析题(本大题共 5 小题, 每小题 4 分, 共 20 分)

32. 阅读下面程序片断, 请回答以下问题:

- (1) 程序中的循环结构的循环体会执行多少次?
 (2) 如果希望循环结构的循环体仅执行一次应如何修改?

```

void printInfo() {
    Boolean condition = true;
    do {
        System. out. println( "这是循环体" );
    } while( condition )
}

```

33. 阅读以下程序代码, 写出程序的输出结果。

```

public class CalculatorTest {
    public static void main( String args[] ) {
        int firstArray[] = { 12, 2, 33, 54 };
        int secondArray[] = new int[ 5 ];
        System. arraycopy( firstArray, 0, secondArray, 0, firstArray. length );
        System. out. print( "secondArray: " );
        for( int i = 0; i < secondArray. length; i + + ) {
            System. out. print( secondArray[ i ] + " , " );
        }
    }
}

```

34. 阅读下面的程序, 并回答以下问题:

- (1) 程序定义了几个接口, 名字是什么?
 (2) 类 MyClass 实现了几个接口, 实现接口的名字是什么? 如果 MyClass 需要更多的方法, 可以如何实现。

```

public interface MyInterface {
    public void setName( String name );
}

public interface MyInterface2 {
    public String getName( String name );
}

public class MyClass implements MyInterface {
    private String name;
    public void setName( String name ) {

```

```

        this. name = name;
    }
}

```

35. 阅读下面的程序, 并回答以下问题:

- (1) 窗口的布局管理器是什么?
 (2) 标注行号(1、2、3)的三行代码的作用是什么?

```

import java. awt. Color;
import javax. swing. JButton;
import javax. swing. JFrame;
public class MyJavaFrame {
    public static void main( String args[] ) {
        JFrame f = new JFrame( );
        f. setLayout( null );
        //设置背景为粉红
        f. setBackground( Color. pink );
        //设置坐标基数
        int base = 50;
        JButton b1 = new JButton( "NO. 1" );
        JButton b2 = new JButton( "NO. 2" );
        JButton b3 = new JButton( "NO. 3" );
        //手动指定位置和大小
        1 b1. setBounds( base, 0, 3 * base, base );
        2 b2. setBounds( base, 2 * base, base, base );
        3 b3. setBounds( 0, 0, base, 3 * base );
        //向容器添加组件
        f. getContentPane(). add( b1 );
        f. getContentPane(). add( b2 );
        f. getContentPane(). add( b3 );
        f. setSize( 300, 200 );
        f. setVisible( true );
    }
}

```

36. 阅读下面的程序, 并回答以下问题:

- (1) 该程序共创建并启动了多少个线程?
 (2) 该程序是否可能会出现问题? 为什么?

```

public class MyResourceClass {
    int IntegerResource;
    MyResourceClass() {
        IntegerResource = 0;
    }
    public int getInfo() {
        return IntegerResource;
    }
    public void putInfo( int info ) {
        IntegerResource = info;
    }
}

```

```

}
public class MyMultiThread extends Thread {
    MyResourceClass useInteger;
    MyMultiThread( MyResourceClass mrc ) {
        useInteger = mrc;
    }
    public void run() {
        int i = 0, localInteger;
        for( i = 0; i < 1000; i + + ) {
            localInteger = useInteger. getInfo(); //把值取出来
            localInteger + = 50;
            try {
                Thread. sleep(10); //做一些其他的处理
            } catch( InterruptedException e ) {}
            useInteger. putInfo( localInteger );
        }
    }
}

public class ThreadTest {
    public static void main( String args[ ] ) {
        MyResourceClass mrc = new MyResourceClass();
        Thread aThreadArray[ ] = new Thread[ 20 ];
        System. out. println( "刚开始的值是:" + mrc. getInfo() );
        //20 个线程 * 每个线程加 1000 次 * 每次加 50
        System. out. println( "预期的正确结果是:" + 20 * 1000 * 50 );
        System. out. println( "多个线程正在工作,请稍等!" );
        for( int i = 0; i < 20; i + + ) { //产生 20 个线程并开始执行
            aThreadArray[ i ] = new Thread( new MyMultiThread( mrc ) );
            aThreadArray[ i ]. start();
        }
        boolean flag = true;
        while( flag ) {
            flag = false;
            for( int i = 0; i < 20; i + + ) {
                if( aThreadArray[ i ]. isAlive() ) {
                    flag = true;
                    break;
                }
            }
        }
        System. out. println( "最后的结果是" + mrc. getInfo() );
    }
}

```

得 分	评卷人

六、程序设计题(本大题共 2 小题,每小题 6 分,共 12 分)

37. 请编写方法 void strReverse(String str), 该方法的功能是输出一个新字符串, 新字符串字符排列顺序与原字符串 str 的字符排列顺序相反。例如, strReverse("abcde") 所输出的结果是 "edcba"。请使用字符串与字节数组的相互转换方法进行设计。

```
public static String strReverse( String str ) {
```

38. 编写多线程程序, 要求实现以下功能: 三个售票窗口同时出售 20 张票, 票数要使用同一个静态值。为保证不会出现卖出同一个票数, 售票要使用同步锁: 即有一个站台卖这张票时, 其他站台要等这张票卖完。售票窗口定义为类 Station, 继承 Thread, 重写 run 方法, 在 run 方法里面执行售票操作。主方法调用类是 MainClass。请完善下面程序。

```

public class Station extends Thread {
    // 通过构造方法给线程名字赋值
    public Station( String name ) {
        super( name ); // 给线程名字赋值
    }
    // 为了保持票数的一致, 票数要静态
    static int tick = 20;
    // 创建一个静态钥匙
    static Object ob = "aa"; // 值是任意的
    // 重写 run 方法, 实现买票操作

}

public class MainClass {
    /* java 多线程同步锁的使用 示例: 三个售票窗口同时出售 10 张票 */
    public static void main( String[ ] args ) {
        // 实例化站台对象, 并为每一个站台取名字
        Station station1 = new Station( "窗口 1" );
        Station station2 = new Station( "窗口 2" );
        Station station3 = new Station( "窗口 3" );
        // 让每一个站台对象各自开始工作
        station1. start();
        station2. start();
        station3. start();
    }
}

```