
第 1 章 课后练习

- (1) 二进制数字 00101110 转换成十进制的结果是_____。
- (2) 二进制数字 00101110 转换成十六进制的结果是_____。
- (2) 二进制数字 10001100 转换成十进制的结果是_____。
- (4) 在网络中寻找在线进制转换工具，尝试将不同的数字转换成不同的进制。

第 2 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，能够输出显示如下 3 条文本信息：

```
Java是一门面向对象语言
我爱学习Java
厉害了我的Java
```

- (2) 编写一个 Java 程序，能够输出 5 条同样的文本信息“我爱学习 Java”。
- (3) 编写一个 Java 程序，能够显示如下所示的图案效果。

```
      A      V      V      A
     A A    V  V    A A
    A A A  V  V  A A A
   A      A    V    A      A
```

第 3 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，自动提升数据类型。
- (2) 编写一个 Java 程序，实现自动类型转换。
- (3) 编写一个 Java 程序，用三元运算符判断奇偶数。

第 4 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，判断某年是否是闰年。
- (2) 编写一个 Java 程序，演示在 switch 语句不使用 break 时的用法。
- (3) 编写一个 Java 程序，判断用户输入月份的季节。

第 5 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，使用 for 循环输出 8 个五角星符号☆。
- (2) 编写一个 Java 程序，计算从 1 到某个值以内所有奇数的和。
- (3) 编写一个 Java 程序，使用嵌套循环输出九九乘法表。

第 6 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，将指定字符串连接到此字符串的结尾。
- (2) 编写一个 Java 程序，测试字符串是否以指定的后缀结束。
- (3) 编写一个 Java 程序，返回在字符串中第一次出现指定字符处的索引，要求从指定的索引开始搜索。

第 7 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，随机生成数组数据。
- (2) 编写一个 Java 程序，将二维数组中的行列互换。
- (3) 编写一个 Java 程序，计算数组内所有元素的和。

第 8 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，传递引用类型参数。
- (2) 编写一个 Java 程序，使用可变长的参数。
- (3) 编写一个 Java 程序，实现构造方法的相互调用。

第 9 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，自动调用父类中默认的构造方法。
- (2) 编写一个 Java 程序，访问父类的属性和方法。
- (3) 编写一个 Java 程序，要求重写父类的方法。

第 10 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，要求使用 "this" 关键字。
- (2) 编写一个 Java 程序，要求使用 "super" 关键字。
- (3) 编写一个 Java 程序，要求在构造器中使用另一个构造器。

第 11 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，使用 Iterator 遍历集合中的元素。
- (2) 编写一个 Java 程序，向 HashSet 中添加一个可变的对象。
- (3) 编写一个 Java 程序，在集合中生成一个不重复的随机序列。

第 12 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，验证 StringBuffer 的内容可修改。
- (2) 编写一个 Java 程序，使用当地时区。
- (3) 编写一个 Java 程序，将 String 型数据变为 Date 型数据。

第 13 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，自定义非泛型栈结构。
- (2) 编写一个 Java 程序，使用泛型实现栈结构。
- (3) 编写一个 Java 程序，自定义泛型化数组类。

第 14 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，使用 try-catch-finally 处理异常。
- (2) 编写一个 Java 程序，使用 finally 块处理异常。
- (3) 编写一个 Java 程序，在方法中抛出异常。

第 15 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，判断某路径是否是目录。
- (2) 编写一个 Java 程序，比较两个文件的路径是否相同。
- (3) 编写一个 Java 程序，在删除文件时增加文件是否存在功能。

第 16 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，展示如何访问注解的方法。
- (2) 编写一个 Java 程序，在运行时访问可重复注解。
- (3) 编写一个 Java 程序，定义枚举注解。

第 17 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，控制窗体加载时的位置。
- (2) 编写一个 Java 程序，设置窗体在屏幕中的位置。
- (3) 编写一个 Java 程序，始终在桌面最顶层显示窗体。

第 18 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，实现在右下角弹出信息窗体效果。
- (2) 编写一个 Java 程序，实现一个淡入淡出窗体。
- (3) 编写一个 Java 程序，实现窗体顶层进度条效果。

第 19 章 课后练习

- (1) 编写一个 JavaFx 程序，在 HBox 的控件之间设置空格。
- (2) 编写一个 JavaFx 程序，HBox 设置填充和间距。
- (3) 编写一个 JavaFx 程序，使用 FlowPane 布局。

第 20 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，向 Web 站点发送请求。
- (2) 编写一个 Java 程序，获取网址的 IP 地址。
- (3) 编写一个 Java 程序，从服务器获取文件大小。

第 21 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，executeUpdate 创建数据表。
- (2) 编写一个 Java 程序，使用 insert 语句插入记录。
- (3) 编写一个 Java 程序，将子查询的作为表达式。

第 22 章 课后练习

- (1) 编写一个 Java 程序，查看线程的运行状态。
- (2) 编写一个 Java 程序，查看 JVM 中的线程名。
- (3) 编写一个 Java 程序，禁止指令重排序。

第 23 章 课后练习

(1) 第一步：对基础数据进行维护：包括网点注册，飞机添加，下达航班计划等功能进行添加、修改和删除操作。

(2) 第二步：系统中现在已有部分基础信息，接下来就是要在多台电脑上安装客户端进行访问，查询。

(3) 第三步：若查询数据和界面非常正确，且多个客户端进行同一表访问和操作等，进行压力测试。

(4) 第四步：前面三步对基本流程都测试一次，接下来就是反复删除，添加，修改各基础信息。最后着重测试第三步。

本项目运行后的主界面效果如图 23-15 所示。

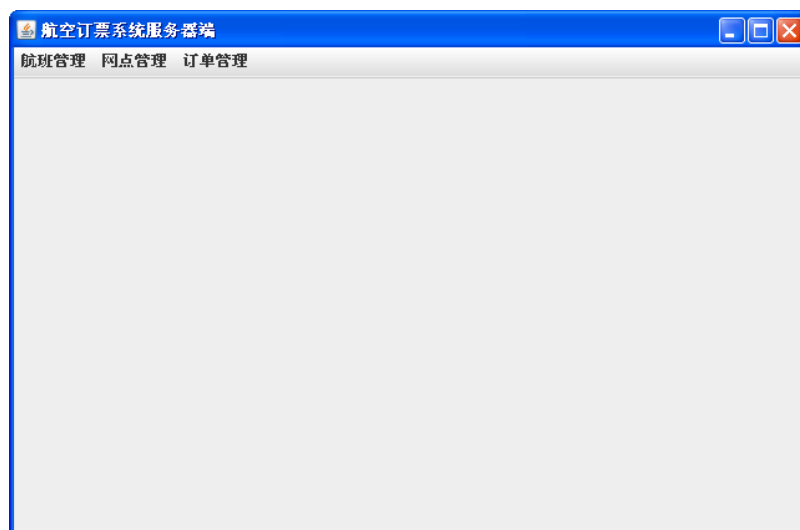


图 23-15 实例系统运行主界面