Key Point

- 计算机常量
- 进制及其转换
- 变量
- 数据类型及其转换
- 运算符
 - 算术运算符
 - 赋值运算符
 - 关系运算符
 - 逻辑运算符
 - o 位运算符
 - 三元运算符

一、选择题

- 1. 下列关于计算机常量的说法正确的是:
 - A. "2"是整数常量
 - B. 2.0是整数常量
 - 9. '2'是字符常量
 - D. "2.0"是小数常量
 - E. '2.0' 是小数常量
- 2. 3.15e2表示的数据是:
 - **A** 3.15×2 **B.** 3.15×2⁻² **C.** 3.15×2² **D.** 3.15×10⁻² **F.** 3.15×10²
- 3. 下列各项可以正确赋值的是:

- 4. 运算符优先级别由高向低排序正确的是:
 - **A**. ()、!、算术运算符、关系运算符、逻辑运算符、赋值运算符;
 - B. ()、关系运算符、算术运算符、赋值运算符、!、逻辑运算符.
 - C. ()、算术运算符、逻辑运算符、关系运算符、!、赋值运算符;
 - D. ()、!、关系运算符、赋值运算符、算术运算符、逻辑运算符.
 - E. ()、逻辑运算符、关系运算符、!、算术运算符、赋值运算符
- 5. 对于下列各项能够正确编译的是:
 - A. byte b = 5; b = b + 1; B. byte a = 3,b = 5; byte c = a + b:

 C byte b = 127; b ++; D byte b = 127; b += 3;

 E byte b = 5; b += 'a';
- 6. 对于下列程序:

```
public class Test {
    public static void main(String[] args) {
        int a = 3, b = 4, c = 5;
        boolean d = a > b && c++ > 4;
        System.out.println(c + "," + d);
    }
}
```

的运行结果是:

- **A.** 5, true **B.** 5, false **C.** 6, true **D.** 6, false **E.** 编译错误
- 7. 对于int a = 3, b = 4;下列各项能够正确交换两个数的值的是:

```
A int c = a; a = b; b = c; B a += b; b = a - b; a -= b;
C a ^= b; b ^= a; a ^= b; D. int c = b; b = a; a = c;
E. int c = a + b; a = c - a; b = c -a;
```

8. 对于代码:

```
public class Test {
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println(1.0 / 0);
    }
}
```

的运行结果是:

- A. 0 B Infinity C. -Infinity D. NaN E. 运行时报错
- 9. 对于代码:

的运行结果是:

- **A** 31 **B.** 32 **C.** 33 **D.** 34 **E.** 35
- 10. 下列说法正确的是:

二、简答题

- 1. 简述常量与变量的区别
- 2. 有如下代码:

问执行完之后, b 的结果是多少?

3. 一家商场在举行打折促销,所有商品都进行8 折优惠。一位程序员把这个逻辑写成:



问:这段代码是否正确?如果正确,假设price 为100,那计算之后的realPrice值为多少?如果不正确,应该怎么改正?

- 4. 请说明>>与>>>之间的区别。
- 正数右移是越移越小 5. 分别计算7和-9的原码、反码、 补码。
- 6. 有如下代码:

a = (a>b) ?a:b;

请问这段代码完成什么功能。

- 7. 请最有效率的计算2*8的值。 2<<3
- 8. 对于int i = 3, j = 5;请写出能够交换i和j的值的方式并比较各种方式的优劣性。

三种:追尾法、加减法、亦或法 效率最高的是亦或法 使用范围最广的是追尾法 追尾法:容易理解,局限性最小,但是效率最低 加减法:效率高于追尾但是低于亦或法。只能适用于数值类 亦或法:只适用于整数