

## 云南大学 2016 学年下学期软件学院 2014 级

### 《Java 程序设计》期中考试（闭卷）试卷

一、填空题。请在横线上填上合适的内容（每空 1 分，共 10 分）。

1. Java 技术平台共分为 3 种类型\_\_\_\_\_、\_\_\_\_\_、\_\_\_\_\_。
2. Public 类型的 Java 的类的类名必须与 Java 的\_\_\_\_\_名相同。
3. 类中用于表示当前对象的关键字是\_\_\_\_\_。
4. 在一个类中封装了多个同名方法，而这些同名方法之间的参数类型不同或参数的个数不同，则这种现象称之为方法的\_\_\_\_\_。
5. 类字段用关键字\_\_\_\_\_声明，反之称为实例变量。
7. 类继承必须使用关键字\_\_\_\_\_声明。
6. 编译 Java 程序的应用程序是\_\_\_\_\_、解释.class 字节码执行的应用程序是\_\_\_\_\_。

二、选择题。下列各题都只有一个正确答案，请选择正确答案并将代号填写到答题卡中（每题 1 分，共 10 分）。

题号	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)
答案										

- 1、下列说法正确的是（ ）  
A、JAVA 程序的 main 方法必须写在类里面  
B、JAVA 程序中可以有多个 main 方法  
C、JAVA 程序中类名必须用 Public 关键字修饰  
D、JAVA 程序的 main 方法中如果只有一条语句，可以不用{}(大括号)括起来
- 2、在成员方法的访问控制修饰符中，规定访问权限包含该类自身，同包的其他类和其他包的该类子类的修饰符是（ ）  
A、private    B、public    C、默认    D、protected
- 3、为一个 boolean 类型的变量赋值时，可以使用方式：（ ）

- A、boolean a=1;
- B、boolean a=(9>=10);
- C、boolean a=“真”;
- D、boolean a==false;

4、下面程序执行的结果是：  
( )

```
public class Weather{  
    public static void main(String[] args){  
        int shidu=15;  
        if(shidu>=80){  
            System.out.println(“要下雨了”);  
        } else if(shidu>=50){  
            System.out.println(“天阴了”);  
        } else if(shidu>=30){  
            System.out.println(“很舒适”);  
        } else if(shidu>=0){  
            System.out.println(“很干燥”);  
        }  
    }  
}
```

- A、要下雨了
- B、天阴了
- C、很舒适
- D、很干燥

5、下列代码输出结果是( )

```
int i = 10;  
while ( i > 0 ){  
    i = i + 1;  
    if ( i == 10 ){  
        break;  
    }  
}
```

- A. while 循环执行 10 次
- B. 死循环
- C. 循环一次都不执行
- D. 循环执行一次

6、在 Java 语言中，下列关于类的继承的描述，正确的是 ( )。

- A、一个类可以继承多个父类
  - B、一个类可以具有多个子类
  - C、子类可以使用父类的所有方法
  - D、子类一定比父类有更多的成员方法
- 7、下列选项中关于 Java 中封装的说法错误的是（ ）。
- A、封装就是将属性私有化，提供共有的方法访问私有属性
  - B、属性的访问方法包括 setter 方法和 getter 方法
  - C、setter 方法用于赋值，getter 方法用于取值
  - D、包含属性的类都必须封装属性，否则无法通过编译
- 8、Java 中，如果类 C 是类 B 的子类，类 B 是类 A 的子类，那么下面描述正确的是（ ）
- A、C 不仅继承了 B 中的成员，同样也继承了 A 中的成员
  - B、C 只继承了 B 中的成员
  - C、C 只继承了 A 中的成员
  - D、C 不能继承 A 或 B 中的成员
- 9、分析选项中关于 Java 中 this 关键字的说法正确的是（ ）
- A、this 关键字是在对象内部指代自身的引用
  - B、this 关键字可以在类中的任何位置使用
  - C、this 关键字和类关联，而不是和特定的对象关联
  - D、同一个类的不同对象共用一个 this
- 10、在 Java 中,关于构造方法，下列说法错误的是( )
- A、构造方法的名称必须与类名相同
  - B、构造方法可以带参数
  - C、构造方法不可以重载
  - D、构造方法绝对不能有返回值

三、判断下列说法的正确性，对正确的说法在题后的括号中打“√”，对错误的说法在题后括号中打“×”（每题 2 分，共 10 分）。

- 1、int 数据类型的变量在某种情况可以自动转换成 String 类型。 ( )
- 2、Java 语言使用的是 Unicode 字符集，每个字符在内存中占 8 位。( )
- 3、使用继承可以提高代码的复用性。 ( )
- 4、在比较 str1 和 str2 两个字符串对象值是否相等时使用语句 str1=str2。( )
- 5、static 修饰的方法称之为类方法。 ( )

#### 四、读程序写结果（每题 5 分，共 20 分）

1、读程序，写结果。

```
public class ContinueDemo{
    public static void main(String args[]){
        for(int i=0;i<5;i++){
            if(i==3){
                break ;
            }
            System.out.print(i) ;
        }
    }
}
```

输出结果为：

2、读程序，写结果。

```
public class MethoDemo06{  
    public static void main(String args[]){  
        System.out.println("计算结果： " + sum(100));  
    }  
    public static int sum(int num){  
        if(num==1){  
            return 1 ;  
        }else{  
            return num + sum(num-1) ;  
        }  
    }  
}
```

输出结果为：

3、读程序，写结果。

```
public class StringDemo04{  
    public static void main(String args[]){  
        String str1 = "hello" ;  
        String str2 = new String("hello") ;  
        String str3 = str2 ;  
        System.out.print((str1==str2)) ;  
        System.out.print((str1==str3)) ;  
    }  
}
```

输出结果为：

4、读程序，写结果。

```
public class abc
{
    public static void main(String args[ ])
    {
        int i, s = 0 ;
        int a[ ] = { 10 , 20 , 30 , 40 , 50 , 60 , 70 , 80 , 90 };
        for ( i = 0 ; i < a.length ; i ++ ){
            if ( a[i]%3 == 0 )    s += a[i] ;
            System.out.println(s);
        }
    }
}
```

输出结果为：

## 五、简答题（10 分）

1、请简述继承及多重继承的概念，多重继承的主要问题，以及 Java 中实现多重继承的方式及其优点（10 分）

## 六、画图题（20 分）

你现在需要设计一个战争游戏中的陆地交通工具，其中包括越野车、轿车、装甲车、坦克车。交通工具需要能够以一定的速度移动位置，每种交通工具都有各自的外观及移动时发出的声音，装甲车和坦克车同时属于武器系统，武器系统还要能够开火来打击敌方目标。（注意在设计中考虑使用抽象类和接口来实现多态）

(1)、请设计该游戏中陆地交通工具的类和接口的继承树结构。并在类中标出重要方法和属性，在接口中标出相关函数接口，子类中只需要标出要覆盖父类的方法。

(2)、对各个方法进行简单的文字描述，说明该方法的功能。

(3)、简要说明你如此设计的原因及优势。

## 七、程序设计（20 分）

温馨提示：若答题部分不够编写代码，可作简单说明后将代码写在背面。

1、按以下要求编写程序：

- (1) 圆形、矩形都有计算面积的方法 `float calculateArea()`;
- (2) 设计一个接口 `Area`，定义方法 `float calculateArea()`，返回图形面积；`string getType()`，返回图形类型(圆形或矩形)；
- (3) 设计 `MyCircle` 类，该类实现 `Area` 接口；该类有一个带参数构造函数，参数为半径。
- (4) 设计 `MyRectangle` 类，该类实现 `Area` 接口；该类有一个带参数构造函数，参数为长和宽度。
- (5) 设计一个计算器类 `MyCalculator`，该类中有一个方法 `getArea(Area ar)`，该方法接收 `Area` 类型的参数，并向控制台输出面积信息：“图像类型：xxx，面积：xxx”。
- (6) 编写一个测试类，在 `main` 函数中创建 `MyCircle`、`MyRectangle`、`MyCalculator` 对象。然后使用 `MyCalculator` 对象的 `getArea` 方法输出各个图形的面积信息。