

C#期末考试题

一、单项选择题（每小题 2 分，共 20 分）

1. 在类作用域中能够通过直接使用该类的（ d ）成员名进行访问。

- A. 私有 B. 公用 C. 保护 D. 任何

答案：D

2. 小数类型（decimal）和浮点类型都可以表示小数，正确说法：（ c ）

- A. 两者没有任何区别
B. 小数类型比浮点类型取值范围大
C. 小数类型比浮点类型精度高
D. 小数类型比浮点类型精度低

答案：C

3. 能作为 C#程序的基本单位是(b)。

- A. 字符 B. 语句 C. 函数 D. 源程序文件

答案：B

4. 可用作 C#程序用户标识符的一组标识符是(b)。

- A. void define +WORD B. a3_b3 _123 YN
C. for -abc Case D. 2a DO sizeof

答案：B

5. 引用类型主要有 4 种：类类型、数组类型、接口类型和（ c ）。

- A. 对象类型 B. 字符串类型 C. 委托类型 D. 整数类型

答案：C

6. 加载窗体时触发的事件是(b)。

- A. Click B. Load C. GotFocus D. DoubleClick

答案：B

7. 改变窗体的标题，需修改的窗体属性是(a)。

- A. Text(即内容) B. Name C. Title D. Index

答案：A

8. 在 C#中定义接口时，使用的关键字是(a)。

- A. interface B. : C. class D. overrides

答案：A

9.在类的成员中，用于存储属性值的是(d)。

A. 属性 B. 方法 C. 事件 D.成员变量

答案：成员变量

10.在 C#中，定义派生类时，指定其基类应使用的语句是(b)。

A.Inherits B.: C.Class D.Overrides

答案：B

11.类的以下特性中，可以用于方便地重用已有的代码和数据的是(c)。

A.多态 B.封装 C.继承 D.抽象

答案：C

12.在 Array 类中，可以对一维数组中的元素进行排序的方法是(a)。

A.Sort() B.Clear() C.Copy() D.Reverse()

答案：A

13.将变量从字符串类型转换为数值类型可以使用的类型转换方法是(d)。

A.Str() B.Cchar C.CStr() D.int.Parse();

答案：D

14.数据类型转换的类是(b)。

A.Mod B.Convert C. Const D. Single

答案：B

15.字符串连接运算符包括&和(a)。

A. + B. - C. * D. /

答案 A

16.先判断条件的当循环语句是(b)。

A. do...while B. while C. while...do D. do ...loop

答案：B

17. C#是一种面向(c)的语言。

A. 机器 B.过程 C.对象(同 c++一样) D.事物

答案：C

18. 假定一个 10 行 20 列的二维整型数组，下列哪个定义语句是正确的(c)。

A. int[]arr = new int[10,20]

B. int[]arr = int new[10,20]

C. int[,]arr = new int[10,20]

D. int[,]arr = new int[20;10]

答案：C

19. 以下正确的描述是（ b ）。

- A. 函数的定义可以嵌套，函数的调用不可以嵌套
- B. 函数的定义不可以嵌套，函数的调用可以嵌套
- C. 函数的定义和函数的调用均可以嵌套
- D. 函数的定义和函数的调用均不可以嵌套

答案：B

20. 小数类型和浮点类型都可以表示小数，正确说法：（ c ）

- A. 两者没有任何区别
- B. 小数类型比浮点类型取值范围大
- C. 小数类型比浮点类型精度高
- D. 小数类型比浮点类型精度低

答案：C

21. 在 C# 中，可以标识不同的对象的属性是（ b ）。

- A. Text
- B. Name
- C. Title
- D. Index

答案：B

22. 在 VC#.Net 中，可以标识不同的对象的属性是（ b ）。

- A. Text
- B. Name
- C. Title
- D. Index

答案：B

23. 在 C# 中定义接口时，使用的关键字是（ a ）。

- A. interface
- B. :
- C. class
- D. overrides

答案：A

24. 属于 C# 语言的关键字（ a ）。

- A. abstract
- B. camel
- C. Salary
- D. Employ

答案：A

25. C# 语言中，值类型包括：基本值类型、结构类型和（ d ）。

- A. 小数类型
- B. 整数类型
- C. 类类型
- D. 枚举类型

答案：D

26. 假定一个 10 行 20 列的二维整型数组，下列哪个定义语句是正确的（ ）。

- A. `int[]arr = new int[10,20]`
- B. `int[]arr = int new[10,20]`
- C. `int[,]arr = new int[10,20]`
- D. `int[,]arr = new int[20;10]`

答案：C

27. 以下正确的描述是（ ）。

- A. 函数的定义可以嵌套，函数的调用不可以嵌套
- B. 函数的定义不可以嵌套，函数的调用可以嵌套
- C. 函数的定义和函数的调用均可以嵌套
- D. 函数的定义和函数的调用均不可以嵌套

答案：B

28. 以下说法正确的是（ c ）。

- A. 接口可以实例化
- B. 类只能实现一个接口
- C. 接口的成员都必须是未实现的
- D. 接口的成员前面可以加访问修饰符

答案：C

29. 下列关于抽象类的说法错误的是（ a ）。

- A. 抽象类可以实例化
- B. 抽象类可以包含抽象方法
- C. 抽象类可以包含抽象属性
- D. 抽象类可以引用派生类的实例

答案：A

30. 下列关于重载的说法，错误的是（ d ）。

- A. 方法可以通过指定不同的参数个数重载
- B. 方法可以通过指定不同的参数类型重载
- C. 方法可以通过指定不同的参数传递方式重载
- D. 方法可以通过指定不同的返回值类型重载

答案：D

31. 关于虚方法实现多态，下列说法错误的是（ b ）。

- A. 定义虚方法使用关键字 `virtual`
- B. 关键字 `virtual` 可以与 `override` 一起使用
- C. 虚方法是实现多态的一种应用形式

D. 派生类是实现多态的一种应用形式

答案：B

32. 以下关于继承的说法错误的是（ d ）。

A. .NET 框架类库中，object 类是所有类的基类

B. 派生类不能直接访问基类的私有成员

C. protected 修饰符既有公有成员的特点，又有私有成员的特点

D. 基类对象不能引用派生类对象

答案：D

33. 继承具有（ b ），即当基类本身也是某一类的派生类时，派生类会自动继承间接基类的成员。

A. 规律性

B. 传递性

C. 重复性

D. 多样性

答案：B

34. 下列说法中，正确的是（ a ）。

A. 派生类对象可以强制转换为基类对象

B. 在任何情况下，基类对象都不能转换为派生类对象

C. 接口不可以实例化，也不可以引用实现该接口的类的对象

D. 基类对象可以访问派生类的成员

答案：A

6.使用 Directory 类的下列方法，可以获取指定文件夹中的文件的是（ b ）。

A.Exists() B.GetFiles() C.GetDirectories() D.CreateDirectory()

答案：B

2.StreamWriter 对象的下列方法，可以向文本文件写入一行带回车和换行的文本的是（ a ）。

A.WriteLine() B.Write() C.WritetoEnd() D.Read()

答案：A

3.建立访问键时，需在菜单标题的字母前添加的符号是（ d ）。

A.! B.# C.\$ D.&

答案：D

4.在 C#.Net 中，用来创建主菜单的对象是（ c ）。

A. Menu B.MenuItem C.MenuStrip D.Item

答案: C

5.下面所列举的应用程序中，不是多文档应用程序的是（ d ）

A.Word B.Excel C.PowerPoint D.记事本

答案: D

7.下面所列举的应用程序中，不是多文档应用程序的是（ ）

A.Word B.Excel C.PowerPoint D.记事本

答案: D

5.在 Array 类中,可以对一维数组中的元素查找的方法是()。

A.Sort() B.BinarySearch() C.Convert() D.Index()

答案: B

二、填空题（每空 2 分，共 20 分）

1. 当在程序中执行到_____语句时，将结束所在循环语句中循环体的一次执行。

答案: continue

2. 枚举是从 System._____类继承而来的类型。

答案: Enum

3.类中声明的属性往往具有 get()和 _____ 两个访问器。

答案: set()

4.C#提供一个默认的无参构造函数，当我实现了另外一个有一个参数的构造函数时，还想保留这个无参数的构造函数。这样我应该写 _____ 构造函数。

答: 两个

5.接口（interface）是指: _____。

答: 只含有公有抽象方法（public abstract method）的类。这些方法必须在子类中被实现。

6. 在 switch 语句中，每个语句标号所含关键字 case 后面的表达式必须是 _____。

答案: 常量表达式

7. 在 **while** 循环语句中，一定要有修改循环条件的语句，否则，可能造成 。。

答案：死循环

8.传入某个属性的 **SET** 方法的隐含参数的名称是 。

答：value

9.C#的类不支持多重继承，但可以用 来实现。

答案：接口

10.C#数组类型是一种引用类型，所有的数组都是从 **System** 命名空间的 类继承而来的引用对象。

答案：object

12. 一般将类的构造方法声明为 访问权限。如果声明为 **private**，就不能创建该类的对象。

答案：public 或公有

13.在方法定义中，**virtual** 含义： 。

答案：被 **virtual** 修饰的方法可以被子类覆写

14. **C#**数组元素的下标从 开始。

答案：0

15. 元素类型为 **double** 的 2 行 5 列的二维数组共占用 字节的存储空间。

答案：80

16.对于方法，参数传递分为值传递和 两种。

答案：引用传递

三、判断题（每题 2 分, 20 分）

1.不能指定接口中方法的修饰符。

答：对

2.DotNet 包含两个部分，即公共语言运行时和框架类库

答案：对

3.在同一行上可以书写多条语句，每条语句间用分号分隔。

答案：对

4.在数据类型转化时，只能通过类型转换关键字或 **Convert** 类实现。

答案：错

5.在定义数组时不允许为数组中的元素赋值。

答案：错

6.定义枚举时至少为其中的一个枚举成员赋值。

答案：错

7.接口与类同样是面向对象程序设计的核心，是创建对象的模版。

答案：对

8.委托是将方法作为参数传递给另一方法的一种数据类型。事件与委托没有关系。

答案：错

9.如果要想实现重写，在基类的方法中必须使用 **virtual** 关键字，在派生类的方法中必须使用 **overrides** 关键字。

答案：错

10.在 **C#**类中，**this** 代表了当前类本身。

答案：错

11.静态类和实例类的区别在于：静态类不需要初始化即可直接使用，实例类需要进行实例化，生成对象才可使用。

答案：对

12.用 **Interval** 属性设置 **Timer** 控件 **Tick** 事件发生的时间间隔单位为秒。

答案：错

13.设置图片框控件的 **SizeMode** 属性为 **StretchImage** 时，图片可以按图片框的大小比例缩放显示。

答案：对

14.可以重写私有的虚方法。

答：错

15.在 **C#**中，所有类都是直接或间接地继承 **System.Object** 类而得来的。

答案：对

16.在 **C#**中，任何方法都不能实现多继承。

答案：错

17.在 **C#**中，子类不能继承父类中用 **private** 修饰的成员变量和成员方法。

答案：对

18.菜单项标题中有含有带下划线的字符，这是快捷键。

答案：错

2.可以阻止某一个类被其他类继承。

答：对

14.一个窗体中可以有多多个弹出式菜单。

答案：对

5.在 **C#Net** 中，窗体父子关系通过“属性”窗口来创建。

答案：对

7.使用 **Directory** 类的 **Move()**方法可以删除文件。

答案：错

8.使用 **FileInfo** 类的 **Copy()**方法可以复制文件。

答案：对

9.**DataSet** 对象中的表可以和数据库中的表同名，也可以不同名。

答案：对

10.Command 对象可以执行 SQL 语句。

答案：对

5.使用 Directory 类的 Move()方法可以删除文件。

答案：错

6.使用 FileInfo 类的 Copy()方法可以复制文件。

答案：对

、

四、程序阅读题（每小题 5 分，共 30 分）

1. 写出以下程序的运行结果。

```
using System;
class Test
{
    public static void Main()
    {
        int x = 5;
        int y = x++;
        Console.WriteLine(y);
        y=++x;
        Console.WriteLine(y);
    }
}
```

答案：5

7

2. 写出下列函数的功能。

```
static int SA(int a,int b)
{
    if (a>b)
        return 1;
    else if (a==b)
        return 0;
    else
        return -1;
```

```
}
```

答案：比较两个整数 a 和 b 的大小，若 $a > b$ 则返回 1，若 $a = b$ 则返回 0，若 $a < b$ 则返回 -1。

3. 写出下列函数的功能。

```
static float FH() {  
    float y=0,n=0;  
    int x = Convert.ToInt32(Console.ReadLine()); //从键盘读入整型数据赋给 x  
    while (x!=-1) {  
        n++; y+=x;  
        x = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());  
    }  
    if (n==0)  
        return y;  
    else  
        return y/n;  
}
```

答案：求出从键盘上输入的一批常数的平均值，以 -1 作为结束输入的标志。

4. 写出以下程序运行结果。

```
using System;  
  
class Test  
{  
  
    static int[] a = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 };  
  
    public static void Main()  
    {  
  
        int s0, s1, s2;
```

```

s0 = s1 = s2 = 0;

for (int i = 0; i < 8; i++)

{

    switch (a[i] % 3)

    {

        case 0: s0 += Test.a[i]; break;

        case 1: s1 += Test.a[i]; break;

        case 2: s2 += Test.a[i]; break;

    }

}

Console.WriteLine(s0 + " " + s1 + " " + s2);

}

}

```

答案：9 12 15

5. 写出以下程序的功能。

```

static void f2(ref double[] a, int n)
{
    int i; double sum=0;
    for(i=0;i<n;i++) sum+=a[i];
    sum/=n;
    for(i=0;i<n;i++)
        if(a[i]>=sum)
            Console.write( a[i] + " " );
}

```

```
        Console.WriteLine ();  
    }  
}
```

答案：显示输出数组 a 中大于等于平均值的所有元素值。

6. 写出以下程序运行结果。

```
using System;  
class Test  
{  
    const int N=5;  
    public static void Main (){  
        int a = 0;  
        for(int i=1; i<N; i++)  
        {  
            int c=0, b=2;  
            a+=3; c=a+b;  
            Console.write (c + " ");  
        }  
    }  
}
```

答案：5 8 11 14

7. 写出以下程序运行结果。

```
using System;  
class Test  
{  
    static void LE(ref int a, ref int b) {  
        int x = a;  
        a = b; b = x;  
        Console.WriteLine (a + " " +b);  
    }  
    public static void Main ()  
    {  
        int x=10, y=25;
```

```

        LE(ref x, ref y);
    Console.WriteLine (x + " " + y);
}
}

```

答案：25 10

25 10

8. 写出以下程序的功能。

```

static void WA(ref int[] a, int n) {
    for(int i=0;i<n-1;i++) {
        int k=i;
        for(int j=i+1;j<n;j++)
            if(a[j]<a[k]) k=j;
        int x=a[i]; a[i]=a[k]; a[k]=x;    }
}

```

答案：采用选择排序的方法对数组 a 中的 n 个整数按照从小到大的次序重新排列。

9. 写出以下程序的运行结果。

```

using System;
class Test
{
    public static void Main ()
    {
        int[ ] a ={2,4,6,8,10,12,14,16,18};
        for (int i=0; i<9; i++) {
            Console.write(" "+a[i]);
            if ((i+1)%3==0) Console.WriteLine();
        } }
}

```

答案：2 4 6

8 10 12

14 16 18

10. 写出以下程序运行结果。

```
using System;
class Test
{
    public static void Main ()
    {
        int s=0;
        for (int i=1; ; i++) {
            if (s>50) break;
            if (i%2==0) s+=i;
        }
        Console.WriteLine ("i, s=" + i + ", " + s);
    } }
```

答案: i, s = 15, 56

五、简答题（10 分，每题 5 分）

1. 如何区别重载方法？

不同的参数类型，不同的参数个数，不同的参数顺序

2. C#用多种修饰符来表达类的不同性质。根据其保护级 C#的类有五种不同的限制修饰符，请写出并指出它们之间的区别是什么？

答：

public 可以被任意存取

protected 只可以被本类和其继承子类存取

internal 只可以被本组合体（**Assembly**）内所有的类存取，组合体是 C#语言中类被组合后的逻辑单位和物理单位，其编译后的文件扩展名往往是“.DLL”或“.EXE”。

protected internal 唯一的一种组合限制修饰符，它只可以被本组合体内所有的类和这些类的继承子类所存取。

private 只可以被本类所存取。

3. 接口和抽象类的区别是什么？

答：接口用于规范，抽象类用于共性。接口中只能声明方法，属性，事件，索引器。而抽象类中可以有方法的实现，也可以定义非静态的类变量。抽象类是类，所以只能被单继承，但是接口却可以一次实现多个。抽象类可以提供某些方法的部分实现，接口不可以。抽象类的实例是它的子类给出的。接口的实例是实现接口的类给出的。在抽象类中加入一个方法，那么它的子类就同时有了这个方法。而在接口中加入新的方法，那么实现它的类就要重新编写（这就是为什么说接口是一个类的规范了）。接口成员被定义为公共的，但抽象类的成员也可以是私有的、受保护的、内部的或受保护的内部成员（其中受保护的内部成员只能在应用程序的代码或派生类中访问）。此外接口不能包含字段、构造函数、析构函数、静态成员或常量。

4. 什么是抽象类？

答案：抽象类是含有一个或多个抽象方法的类，抽象类不能实例化。

基于 C# 的 OOP 技术课程 复习题

一、判断题（本大题共 10 个小题，每小题 1 分，共 10 分）

1. 在同一行上可以书写多条语句，每条语句间用分号分隔。(t)
2. 在数据类型转化时，只能通过类型转换关键字或 Convert 类实现。(f)
3. 接口与类同样是面向对象程序设计的核心，是创建对象的模版。(F)
4. 委托是将方法作为参数传递给另一方法的一种数据类型。事件与委托没有关系。(F)
5. 可以重写私有的虚方法。(T)
6. 使用 Directory 类的 Move() 方法可以删除文件。(T)
7. 不能指定接口中方法的修饰符。(T)
8. 在定义数组时不允许为数组中的元素赋值。(F)
9. 接口与类同样是面向对象程序设计的核心，是创建对象的模版。()
10. 如果来实现重写，在基类的方法中必须使用 virtual 关键字，在派生类的方法中必须使用 overrides 关键字。(T)
11. 在 C# 中，所有类都是直接或间接地继承 System.Object 类而得来的。(T)
12. 在 C# 中，任何方法都不能实现多继承。(F)
13. 在 C# 中，子类不能继承父类中用 private 修饰的成员变量和成员方法。(F)
14. 可以阻止某一个类被其他类继承。(T)
15. 使用 FileInfo 类的 Copy() 方法可以复制文件。(T)

二、选择题（本大题共 20 个小题，每小题 2 分，共 40 分）

1. 在 C#中, 表示一个字符串的变量应使用以下哪条语句定义? B

- A. CString str;
- B. string str;
- C. Dim str as string
- D. char * str;

2. C#中 MyClass 为一自定义类, 其中有以下方法定义: A

public void Hello() {…}

使用以下语句创 建了该类的对象, 并使变量 obj 引用该对象, 那么, 访问类 MyClass 的 Hello 方法正确的是:

MyClass obj = new MyClass();

- A. obj.Hello();
- B. obj::Hello();
- C. MyClass.Hello();
- D. MyClass::Hello();

3. 分析下列程序中类 MyClass 的定义 D

```
class BaseClass
{ public int i; }
```

```
class MyClass:BaseClass
{ public new int i;}
```

则下列语句在 Console 上的输出为_____.

```
MyClass y = new MyClass();
```

```
BaseClass x = y;
```

```
x.i = 100;
```

Console.WriteLine("{0}, {1}", x.i, y.i); //(提示:注意类 MyClass 中的 new 关键字)

- A. 0, 0
- B. 100, 100
- C. 0, 100
- D. 100, 0

4. 在定义类时, 如果希望类的某个方法能够在派生类中进一步进行改进, 以处理不同的派生类的需要, 则应将该方法声明成_C___。

- A. sealed 方法
- B. public 方法
- C. virtual 方法
- D. override 方法

5. 为了将字符串 str=“123, 456”转换成整数 123456, 应该使用以下哪条语句? A

A. int Num = int.Parse(str);

B. int Num = str.Parse(int);

C. int Num = (int)str;

D. int Num = int.Parse(str, Globalization.NumberStyles.AllowThousands);

6. 在 C#语言中, 下列能够作为变量名的是_C_____。

A. if

B. 3ab

C. a_3b

D. a-bc

7. 以下程序的输出结果是_C_____。

```
Using system;
```

```
Class Example1
```

```
{
```

```
Public Static void main() {
```

```
    Int a=5, b=4, c=6, d;
```

```
    Console.WriteLine( “ {0} ” , d=a>b?(a>c?a:c):b);
```

```
}
```

```
}
```

A. 5

B. 4

C. 6

D. 不确定

8. 能正确表示逻辑关系 “a>=10 或 a<=0” 的 C#语言表达式是_D_____。

A. a>=10 or a<=0

B. a>=10|a<=0

C. a>=10&&a<=0

D. a>=10||a<=0

9. 以下关于 for 循环的说法不正确的是__A_____。

A. for 循环只能用于循环次数已经确定的情况

B. for 循环是先判定表达式, 后执行循环体语句

C. for 循环中, 可以用 break 语句跳出循环体

D. for 循环体语句中, 可以包含多条语句, 但要用花括号括起来。

10. 有如下程序 Using system; C

```
Class Example1
```

```
{
```

```

Public Static void main()
{
    Int x=1, a=0, b=0;
    Switch(x)
    {
    Case 0:b++, break;
    Case 1:a++, break;
    Case 2:a++, b++;break;
    } Console.WriteLine( "a={0}, b={1}" , a, b);
    } }的输出结果是

```

A. a=2, b=1

B. a=1, b=1

C. a=1, b=0

D. a=2, b=2

11. 关于 C#语言的方法, 下列叙述中正确的是_A_____。

A. 方法的定义不能嵌套, 但方法调用可以嵌套

B. 方法的定义可以嵌套, 但方法调用不能嵌套

C. 方法的定义和调用都不能嵌套

D. 方法的定义和调用都可以嵌套

12. 下列程序的结果是: B

```

Using system;
Class Example1
{
    Static long fib(int n)
    {
        If(n>2) return(fib(n-1)+fib(n-2));
        Else rerurn(2);
    } Public Static void main()
    { Console.WriteLine( "{0}" , fib(3));
    } }

```

A. 2

B. 4

C. 6

D. 8

13. 调用重载方法时, 系统根据____B_____来选择具体的方法。

A. 方法名

B. 参数的个数和类型

C. 参数名及参数个数

- D. 方法的返回值类型
14. 下列的___D___不是构造函数的特征。
- A. 构造函数的函数名和类名相同
 - B. 构造函数可以重载
 - C. 构造函数可以带有参数
 - D. 可以指定构造函数的返回值
15. 已知类 B 是由类 A 继承而来, 类 A 中有一个为 M 的非虚方法, 现在希望在类 B 中也 定义一个名为 M 的方法, 若希望编译时不出现警告信息, 则在类 B 中声明该方法时, 应使 用___B___方法。
- A. static
 - B. new
 - C. override
 - D. virtual
16. 下列关于 try...catch...finaly 语句的说明中, 不正确的是___D___。
- A. catch 块可以有多个
 - B. finaly
 - C. catch 块也是可选的
 - D. 可以只有 try 块
17. 以下标识符中, 正确的是_A___。
- A. _nName
 - B. typeof
 - C. 6b
 - D. x5#
18. 下面有关运算符的说法正确的是_D___
- A. 算术运算符不能对布尔类型, String*(字符串类型)和 Object*(对象类型) 进行算术运算
 - B. 关系运算中的” = =” 和赋值运算符中的” =” 是相同的
 - C. sizeof 运算符用来查询某种数据类型或表达式的值在内存中所占懂得内存空间大小(字 节数)
 - D. 括号在运算符中的优先级中是最高的, 它可以改变表达式的运算顺序
19. 下面对抽象类描述不正确的是__C___。
- A. 抽象类只能作为基类使用
 - B. 抽象类不能定义对象
 - C. 抽象类可以实例对象
 - D. 可以实现多态
20. 下面对异常说法不正确的是_D___
- A. try/catch 块为基本引发异常的组合
 - B. 在捕获异常时, 可以有多个 catch 块

C. 无论异常是否发生, finally 块总会执行

D. try 块和 finally 不能连用

1. C#中, 新建一字符串变量 str, 并将字符串"Tom's Living Room"保存到串中, 则应该使用下列哪条语句? A

A. string str = "Tom\'s Living Room";

B. string str = "Tom's Living Room";

C. string str("Tom's Living Room");

D. string str("Tom"s Living Room");

2. 分析下列程序: A

```
public class class4
{
private string _sData = "";
public string sData{set{_sData = value;}}
}
```

在 Main 函数中, 在成功创建该类的对象 obj 后, 下列哪些语句是合法的?

A. obj.sData = "It is funny!";

B. Console.WriteLine(obj.sData);

C. obj._sData = 100;

D. obj.set(obj.sData);

3. 分析下列程序中类 MyClass 的定义

```
class BaseClass
{ public int i; }
class MyClass:BaseClass
{ public new int i;}
```

则下列语句在 Console 上的输出为__D__.

```
MyClass y = new MyClass();
```

```
BaseClass x = y;
```

```
x.i = 100;
```

Console.WriteLine("{0}, {1}", x.i, y.i); //(提示:注意类 MyClass 中的 new 关键字)

A. 0, 0

B. 100, 100

C. 0, 100

D. 100, 0

4. 在类的定义中, 类的__B__描述了该类的对象的行为特征。

A. 类名

B. 方法

- C. 所属的名字空间
D. 私有域
5. 关于 C#程序的书写, 下列不正确的说法是__D__。
- A. 区分大小写
B. 一行可以写多条语句
C. 一条语句可写成多行
D. 一个类中只能有一个 Main() 方法, 因此多个类中可以有多多个 Main() 方法
6. 能正确表示逻辑关系 “a>=10 或 a<=0” 的 C#语言表达式是_D__。
- A. a>=10 or a<=0
B. a>=10|a<=0
C. a>=10&&a<=0
D. a>=10||a<=0
7. if 语句后面的表达式应该是_B__。
- A. 逻辑表达式
B. 条件表达式
C. 算术表达式
D. 任意表达式
8. 以下叙述正确的是__D__。
- A. do...while 语句构成的循环不能用其他语句构成的循环来代替
B. do...while 语句构成的循环只能用 break 语句退出
C. 用 do...while 语句构成的循环, 在 while 后的表达式为 true 时结束循环
D. 用 do...while 语句构成的循环, 在 while 后的表达式应为关系表达式或逻辑表达式
9. 以下程序的输出结果是: C
- ```
Class Example1
{
 Public Static void main()
 {
 Int I;
 Int []a=new int[10];
 For(i=9;i>=0;i--) a[i]=10-I;
 Console.WriteLine(“ {0}, {1} {2} ” , a[2], a[5], a[8]);
 }
}
```
- A. 258  
B. 741  
C. 852

D. 369

10. 关于 C#语言的方法, 下列叙述中正确的是\_A\_\_\_\_\_。

- A. 方法的定义不能嵌套, 但方法调用可以嵌套
- B. 方法的定义可以嵌套, 但方法调用不能嵌套
- C. 方法的定义和调用都不能嵌套
- D. 方法的定义和调用都可以嵌套

11. 下列程序的结果是: B

```
Using system;
Class Example1
{
 Static long fib(int n)
 {
 If(n>2) return(fib(n-1)+fib(n-2));
 Else rerurn(2);
 } Public Static void main()
 { Console.WriteLine("{0} ", fib(3));
 } }
```

A. 2

B. 4

C. 6

D. 8

12. 调用重载方法时, 系统根据\_\_\_\_B\_\_\_\_\_来选择具体的方法。

- A. 方法名
- B. 参数的个数和类型
- C. 参数名及参数个数
- D. 方法的返回值类型

13. 下列的\_\_D\_\_\_\_\_不是构造函数的特征。

- A. 构造函数的函数名和类名相同
- B. 构造函数可以重载
- C. 构造函数可以带有参数
- D. 可以指定构造函数的返回值

14. 类 Class A 有一个名为 M1 的方法, 在程序中有如下一段代码, 假设该段代码是可以执行的, 则修饰 M1 方法时一定使用了\_\_\_\_B\_\_\_\_\_修饰符。 C1

```
assA obj=new Class A();
 ClassA.M1();
```

A. public

B. static

C. private



- D. virtual
15. 为了能够在程序中捕获所有的异常, 在 catch 语句的括号中使用的类名为\_\_\_\_A\_\_\_\_。
- A. Exception
  - B. DivideByZeroException
  - C. FormatException
  - D. 以上三个均可
16. 关于异常, 下列的说法中不正确的是\_\_D\_\_。
- A. 用户可以根据需要抛出异常
  - B. 在被调用方法可通过 throw 语句把异常传回给调用方法
  - C. 用户可以自己定义异常
  - D. 在 C#中有的异常不能被捕获
17. 以下类型中, 不属于值类型的是\_\_D\_\_。
- A. 整数类型
  - B. 布尔类型
  - C. 字符类型
  - D. 类类型
18. 下列给出的变量名正确的是\_A\_\_。
- A. int NO.1
  - B. char use
  - C. float Main
  - D. char @use
19. 在定义类时, 如果希望类的某个方法能够在派生类中进一步进行改进, 以处理不同的派生类的需要, 则应将该方法声明成\_\_C\_\_。
- A. sealed 方法
  - B. public 方法
  - C. virtual 方法
  - D. override 方法
20. 为了将字符串 str=“123, 456”转换成整数 123456, 应该使用以下哪条语句?A
- A. int Num = int.Parse(str);
  - B. int Num = str.Parse(int);
  - C. int Num = (int)str;
  - D. int Num = int.Parse(str, Globalization.NumberStyles.AllowThousands);

### 三、程序阅读题（本大题共 5 个小题，每小题 5，共 25

1. 写出以下程序的运行结果。

```
using System;

class Test
{
 public static void Main()
 {
 int x = 5;

 int y = x++;

 Console.WriteLine(y);

 y=++x;

 Console.WriteLine(y);
 }
}
```

2. 写出下列函数的功能。

```
static float FH() {
 float y=0, n=0;

 int x = Convert.ToInt32(Console.ReadLine()); //从键盘读入整
型数据赋给 x

 while (x!=-1) {
 n++; y+=x;

 x = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
 }

 if (n==0)
 return y;
}
```

```
 else
 return y/n;
}
```

3. 写出以下程序的功能。

```
static void f2(ref double[] a, int n)
{
 int i; double sum=0;
 for(i=0;i<n;i++) sum+=a[i];
 sum/=n;
 for(i=0;i<n;i++)
 if(a[i]>=sum)
 Console.write(a[i] + “ “);
 Console.WriteLine ();
}
```

4. 写出以下程序运行结果。

```
using System;
class Test
{
 static void LE(ref int a, ref int b) {
 int x = a;
 a = b; b = x;
 Console.WriteLine (a + “ “ +b);
 }
 public static void Main ()
 {
```

```

 int x=10, y=25;
 LE(ref x, ref y);
 Console.WriteLine (x + “ ” +y);
 }
}

```

5. 写出以下程序的运行结果。

```

using System;
class Test
{
 public static void Main ()
 {
 int[] a ={2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18};
 for (int i=0; i<9; i++) {
 Console.write(“ ” +a[i]);
 if ((i+1)%3==0) Console.WriteLine();
 }
 }
}

```

6. . 写出下列函数的功能。

```

static int SA(int a,int b)
{
 if (a>b)
 return 1;
 else if (a==b)
 return 0;
}

```

```
 else
 return -1;
 }
```

7. 写出以下程序运行结果。

```
using System;

class Test
{
 static int[] a = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 };
 public static void Main()
 {
 int s0, s1, s2;

 s0 = s1 = s2 = 0;
 for (int i = 0; i < 8; i++)
 {
 switch (a[i] % 3)
 {
 case 0: s0 += Test.a[i]; break;
 case 1: s1 += Test.a[i]; break;
 case 2: s2 += Test.a[i]; break;
 }
 }

 Console.WriteLine(s0 + " " + s1 + " " + s2);
 }
}
```

```
 }
}
```

8. 写出以下程序运行结果。

```
using System;
class Test
{
 const int N=5;
 public static void Main () {
 int a = 0;
 for(int i=1; i<N; i++)
 {
 int c=0, b=2;
 a+=3; c=a+b;
 Console.write (c + “ “);
 }
 }
}
```

9. 写出以下程序的功能。

```
static void WA(ref int[] a, int n) {
 for(int i=0;i<n-1;i++) {
 int k=i;
 for(int j=i+1;j<n;j++)
 if(a[j]<a[k]) k=j;
 int x=a[i]; a[i]=a[k]; a[k]=x; }
}
```

10. 写出以下程序运行结果。

```
using System;

class Test
{
 public static void Main ()

 {

 int s=0;
 for (int i=1; ; i++) {

 if (s>50) break;

 if (i%2==0) s+=i;

 }

 Console.WriteLine ("i, s=" + i + ", " + s);

 } }
```

**四、编程题**（本大题共 2 个小题，第一小题 10 分，第二小题 15 分，共 25 分）

- 1.
2. 编写一个程序，定义三个float类型的变量，分别从键盘上输入值给它们，然后用if else选择语句找出它们中的最小数，最后输出结果。



3. 编一个程序，输入一个整数,使用if else语句，如果该数大于0，则加上100，否则加上500，输出结果。
4. 编一个程序，定义一个类，该类中定义二个非静态方法，一个方法用来求出这个三角形的周长，另一个方法用来求出这个三角形的面积。已知三角形三条边a, b, c, 计算其面积可以用Math类中的Sqrt()方法，有表达式 $\text{Math.Sqrt}(s*(s-a)*(s-b)*(s-c))$ ，可以利用它计算指定数的开方，其中 $s=(a+b+c)/2$ 。在主方法中输入一个三角形三条边a, b, c, 要求调用这二个非静态方法计算三角形的周长和面积。注意：在输入三角形三条边时，必须检查它们的数据合法性。
- 5.
6. 编一个程序，定义类student和它的成员（学号, 姓名, 年龄和c\_sharp程序设计成绩），用类student生成对象s, 分别对对象s的成员赋值，然后输出对象s。