

人民大学-雁栖湖人工智能学院第 2025/2026 学年

第 1 学期试卷

课程 _____ 班级 _____
姓名 _____ 学号 _____ 教师姓名 _____

题号	一	二	三	四	总评
计分					

一、填空题 (每空 2 分, 共 20 空):

- 1) Python 的格言是 人生苦短, 我用 Python;
- 2) 说程序设计体现 Python 简洁明了的风格的形容词是 pythonic ;
- 3) 为了实现“乘坐马斯克的星舰飞向太空”的梦想, 用户可先用 pip 下载具有该功能的 第三方库 (如starship), 然后在 Python 的脚本文件中使用 import 关键字导入;
- 4) 写出为变量 hello 赋值为字符串Hello, Professor 的语句: hello="Hello, Professor";
- 5) 运算符 + 可以将多个字符串拼接起来;
- 6) Python 中进行幂运算的运算符是 **;
- 7) 写出至少三种内建类型: int、float、str;
- 8) C 语言中的数组类似于 Python 中的 list 类型;
- 9) C 语言中的结构体类似于 Python 中的 dict 类型;
- 10) 程序工作目录为'/beijing/haidian', 文件'bimsa.txt' 在文件夹'/beijing/huairou' 中, 该文件的绝对路径和相对路径分别为: ../huairou/bimsa.txt、/beijing/huairou/bimsa.txt;
- 11) Python 脚本属于 文本 文件, 用 w 方法写入 (保存或另存为), 用 r 方法读取;
- 12) Word 文档属于 二进制 文件, 用 wb 方法写入 (保存或另存为), 用 rb 方法读取;
- 13) Python 脚本文件后缀是 .py ;
- 14) 如果函数没有返回语句, 那么它默认返回: None;

- 15) 函数返回语句的关键字是: return;
- 16) 定义函数的关键字是: def;
- 17) 匿名函数的关键字是: lambda;
- 18) 循环语句中, Python 的控制命令有: break、continue;
- 19) 读取文件内容前, 一般用 open 创建文件对象;
- 20) 文件操作结束时候要执行 close 命令;
- 21) 创建文件对象的常用语法糖是 with 语句;
- 22) 定义类方法的关键字是: def;
- 23) 至少写出两个你熟悉的标准库: os、pathlib;
- 24) 下载第三方库 numpy, 库中有子模块 random, 子模块中定义了函数 rand; 如何直接导入 rand: from numpy.random import rand
- 25) Python 网络爬虫中堪称绝配的两个第三方库/模块: 'requests'、'bs4';
- 26) 表示服务器已成功处理了客户端的请求, 并将请求的资源正常返回给客户端的状态码是: 200;
- 27) 连接某个主机时, 通常要先获得服务器的具体地址, 包括 IP 地址、端口号 两部分;
- 28) 下面代码打印出的结果是 Hello;

```
x = "Hello"
def f():
    x = "Nihao"
f()
print(x)
```

二、判断题 (每空 2 分, 共 10 空):

- 1) Python 比 C、Java 容易学; (☒)
- 2) 学习 Python 是一件非常快乐, 非常有成就感的事情; (☒)
- 3) lambda 符合标识符的文法, 因此可作为变量名; (☐)

- 4) Python 是一种动态类型面向对象的过程式解释型语言; (√)
- 5) 相比传统计算机语言, Python 运行速度比较慢, 但开发效率高; (√)
- 6) Python 的布尔型其实是特殊的整型; (√)
- 7) 对 Python 来说, 缩进具有语法功能; (√)
- 8) Python 没有 goto 语句; (√)
- 9) 字符串的值一旦改变 (比如接上其他字符串) 其 id 一定改变 (√)
- 10) 列表的值一旦改变 (比如接上其他列表) 其 id 一定改变 (√)
- 11) Python 的 for/while 循环语句和 if 语句一样可以接 else; (√)
- 12) Python 有 do-while 语句; (×)
- 13) Python 有 case 语句; (×)
- 14) Python 中没有函数指针的概念, 函数的行为和普通变量是一样的; (√)
- 15) Python 中的函数不能作为另一个函数的参数或返回值; (×)
- 16) 不能在 Python 的函数内部操作全局变量; (×)
- 17) 函数内部不能调用函数自身, 否则会陷入无限循环; (×)
- 18) 用 with 语句执行完文件后, 应该执行 close 方法以确保完成对硬盘中文件的操作; (×)
- 19) 用 open 函数打开文件得到的返回值是文件中的内容; (×)
- 20) 如果要为某个类定义 “+” 方法, 直接定义 `def +(self, other): pass` 即可; (×)
- 21) 类型 Hero 中定义了方法 attack。attack 可以像普通函数那样被直接访问; (×)
- 22) 继承时, 子类通常会自动拥有父类方法, 且可重写父类方法; (√)
- 23) 定义类 Animal 之后, 用 Animal() 新建对象时, 程序会自动调用方法 `__init__`; (√)
- 24) 无论包 mypackage 安装在哪里, import mypackage 都会自动搜索并导入该包; (×)

- 25) 命令`from mypackage import foo` 在导入包中的变量 `foo` 同时, 也会导入包`mypackage` 自身; (×)
- 26) 只要文件夹的名称正常, 并且在其中创建文件`__init__.py`, 那么它就是 Python 包; (√)
- 27) `requests` 的 `get` 方法可以不受限制地访问任何网站并下载其上的资源; (×)

三、选择题 (每空 4 分, 共 10 空):

- 1) Python 的吉祥物是; (D)
(A) 一只袋鼠 (B) 一只企鹅 (C) 一只章鱼 (D) 一条蟒蛇
- 2) Python 发明人是在什么情况下发明 Python 的? (C)
(A) 内心迷茫的时候 (B) 在实验室里专研 (C) 度假时候无聊打发时间 (D) 泡咖啡馆奇思妙想
- 3) 学习编程的第一个命令是? (A)
(A) 打印 Hello World (B) 打印 Hello Kitty (C) 打印 Hello Kugou (D) 打印 Hey dude
- 4) 下面哪个不能作为 Python 的变量? (D)
(A) `print` (B) `int` (C) `CONSTANT` (D) `def`
- 5) 下面哪个是可变变量的类型? (C)
(A) 字符串 (B) 数字 (C) 列表 (D) 元组
- 6) 存储个人信息时, 最适合采用什么数据类型? (B)
(A) 元组 (B) 字典 (C) 列表 (D) 集合
- 7) 关于内建变量解释正确的是? (B)
(A) 内建变量只能在函数内使用 (B) 内建变量是 Python 预先定义好可直接使用的 (C) 内建变量不可重新赋值 (D) 内建变量都以双下划线开头和结尾
- 8) 下面关于字典`card={"number":3, "suit":"club"}` 的使用 (语法上) 错误的是? (A)
(A) `card.number=3` (B) `card["number"]="A"` (C) `card[3]=card["number"]`
(D) `card["suit"]=input()`
- 9) 为学生名单列表 `students` 增加两位新同学"Mike" 和"Lucy", 可行的命令是?
(B)

- (A) `students.append("Mike, Lucy")` (B) `students.append("Mike"); students.append("Lucy")`
(C) `students.extend("Mike", "Lucy")` (D) `students + ["Mike", "Lucy"]`
- 10) 关于列表说法正确的是? (D)
(A) 列表中的元素不能再是列表 (B) 列表中的元素不能是元组 (C) 列表中的元素类型必须相同 (D) 在表示数据方面, 列表和元组没有明显区别
- 11) 下面那个命令会导致变量 `id` 的变化? (D)
(A) `x="League of Legends"; print(x)` (B) `x=["League of Legends"]; x.append("Honor of Kings")`
(C) `x=["League of Legends"]; x += ["Honor of Kings"]` (D) `x="League of Legends"; x.append("Honor of Kings")`
- 12) 将列表 `cmd=["pip", "install", "pygame"]` 拆分为 `cmd="pip", args=["install", "pygame"]` 两部分, 最便捷的有效方法是? (D)
(A) `cmd = cmd[0]; args = cmd[1:]` (B) `args = cmd[1:]; cmd = cmd[0]`
(C) `cmd, *args = cmd` (D) `cmd, args = cmd`
- 13) 文件操作完毕后, 应该; (D)
(A) 直接退出程序 (B) 关机 (C) 拔电源 (D) 关闭文件对象
- 14) 下面哪个起到流程控制作用的关键字不是 Python 的关键字; (D)
(A) `break` (B) `continue` (C) `return` (D) `goto`
- 15) `for` 循环不能用于遍历什么类型的数据; (C)
(A) 元组 (B) 字典 (C) 整数 (D) 字符串
- 16) 方法 `.item` 常用与什么类型数据的遍历; (B)
(A) 元组 (B) 字典 (C) 列表 (D) 字符串
- 17) 下面哪个是 Python 创建函数的关键字; (A)
(A) `def` (B) `func` (C) `class` (D) `function`
- 18) 定义函数 `def foo(x, y, z:int=1, *args, **args): pass`。正确调用这个函数的命令是; (B)
(A) `foo(1)` (B) `foo(1, 2, 3, 'hello')` (C) `foo(1, y=2, z='hello')` (D) `foo(y=3, z=2, 3)`
- 19) 下面哪个是 Python 创建类的关键字; (C)
(A) `def` (B) `classdef` (C) `class` (D) `cls`
- 20) 下面哪个是 Python 新建对象的关键字; (C)
(A) `init` (B) `new` (C) 没有关键字 (D) `cls`

- 21) 设Card 是类名, card 是其对象, 则下述说法错误的是; (D)
(A) Card 也是变量 (B) Card 可像函数一样调用 (C) card 的类型是 Card (D) Card 本身无类型
- 22) 下面哪个是 Python 初始化对象的方法; (B)
(A) __new__ (B) __init__ (C) _new_ (D) _init_
- 23) 设类Hero 中定义了方法attack, hero 是Hero 的对象。正确调用这个方法
的命令是; (A)
(A) hero.attack (B) hero['attack'] (C) herro(attack) (D) attack.hero
- 24) 子类继承父类的关键字是; (D)
(A) subclass (B) extend (C) child (D) class
- 25) 下面哪个是 Python 导入包的关键字; (B)
(A) include (B) import (C) export (D) use
- 26) 安装包bs4 后, 用户想直接在脚本中使用包中的类BeautifulSoup, 那么应
该先做什么; (C)
(A) 无需导入直接使用 BeautifulSoup (B) import bs4 as BeautifulSoup (C)
from bs4 import BeautifulSoup (D) import BeautifulSoup from bs4
- 27) 通过from PIL import Image 导入包之后, 下面不可以做的是; (A)
(A) 使用变量PIL (B) 使用变量Image (C) 为变量Image 赋值 (D) 为变
量PIL 赋值
- 28) 下面哪个是不合法的命令; (A)
(A) class=520 (B) class_ = 520 (C) print=520 (D) print(520)
- 29) 实现主机之间网络连接的标准方法是建立; (C)
(A) Wifi (B) 接口对象 (C) 套接字对象 (D) 局域网

四、计算题 (每题 10 分, 共 2 题):

- 1) 下面是函数定义与调用代码. 请指出的所有 Bug.

```
def play(name, game='Royal_Crash', time):  
    # 定义函数 play  
    # 本程序用于调查学生玩游戏时间  
  
    print('Student: ', name)  
    print(f'play {game} with {time} hours!')
```

```
if time > 3
    print(f'{name} is a bad student.')
else time > 1:
    print(f'Just so so.')
else:
    print(f'Teachers will like {name}.')

play(name='Mario', 'Pokemon', 3)    # 第一次调用
play(0.5, game='CS', name='Steve')  ## 第二次调用
```

2) 下面是函数定义与调用代码. 请指出三处 Bug.

```
function guess_price():
    # 定义函数 guess_price
    # 本程序用于实现一个多轮猜价格游戏

    price = 50
    guess_times = 0
    while guess_times < 3:
        guess = input("请输入你的猜测: ")
        guess_times += 1
```

```
    if guess == price:
        print("恭喜你猜对了!")
        return
    elif guess > price:
        print("你的猜测太高了.")
    else:
        print("你的猜测太低了.")
print("你已经用完了所有的猜测机会.")
print("正确的价格是:", price)

guess_price()  # 调用函数
```