

一、选择题

1. 线性表  $L=(a_1, a_2, a_3, \dots, a_i, \dots, a_n)$ ，下列说法正确的是( )。

A. 每个元素都有一个直接前件和直接后件

B. 线性表中至少要有有一个元素

C. 表中诸元素的排列顺序必须是由小到大或由大到小

D. 除第一个元素和最后一个元素外，其余每个元素都有且只有一个直接前继和直接后继

2. 下列关于完全二叉树的叙述中，错误的是( )。

A. 除了最后一层外，每一层上的结点数均达到最大值

B. 可能缺少若干个左右叶子结点

C. 完全二叉树一般不是满二叉树

D. 具有结点的完全二叉树的深度为  $\lceil \log_2 n \rceil + 1$

3. 对长度为  $n$  的线性表进行顺序查找，在最坏情况下需要比较的次数为( )。

A. 125

B.  $n/2$

C.  $n$

D.  $n+1$

4. 下列选项中不属于结构化程序设计方法的是( )。

A. 自顶向下

B. 逐步求精

C. 模块化

D. 可复用

5. 软件需求分析阶段的工作，可以分为 4 个方面：需求获取、需求分析、编写需求规格说明书以及（ ）。

A. 阶段性报告

B. 需求评审

C. 总结

D. 都不正确

6. 下列叙述中，不属于测试的特征的是（ ）。

A. 测试的挑剔性

B. 完全测试的不可能性

C. 测试的可靠性

D. 测试的经济性

7. 模块独立性是软件模块化所提出的要求，衡量模块独立性的度量标准是模块的（ ）。

A. 抽象和信息隐蔽

B. 局部化和封装化

C. 内聚性和耦合性

D. 激活机制和控制方法

8. 下列关于软件测试的描述中正确的是（ ）。

A. 软件测试的目的是证明程序是否正确

B. 软件测试的目的是使程序运行结果正确

C. 软件测试的目的是尽可能多地发现程序中的错误

D. 软件测试的目的是使程序符合结构化原则

9. 下列工具中为需求分析常用工具的是( )。

A. PAD

B. PFD

C. N-S

D. DFD

10. 下列特征中不是面向对象方法的主要特征的是( )。

A. 多态性

B. 继承

C. 封装性

D. 模块化 A

11. 下列与数据元素有关的叙述中, 不正确的是( )。

A. 数据元素是数据的基本单位, 即数据集合中的个体

B. 数据元素是有独立含义的数据最小单位

C. 数据元素又称为结点

D. 数据元素又称为记录

12. 栈 S 最多能容纳 4 个元素, 现有 6 个元素按 A、B、C、D、E、F 的顺序进栈, 下列( ) 序列不是可能的出栈序列。

A. C、B、E、D、A、F

B. C、D、B、F、E、A

C. A、D、E、C、B、F

D. A、F、E、D、C、B

13. 在电子邮件程序向邮件服务器中发送邮件时，使用的是简单邮件传输协议，下列( )是简单邮件传输协议。

A. POP3

B. IMAP

C. HTTP

D. SMTP

14. 对一个由  $n$  个关键码组成的序列，借助排序过程选出其中最大的关键码，要求关键码比较次数和移动次数最少，则最佳排序方法是( )。

A. 归并排序

B. 直接插入排序

C. 直接选择排序

D. 快速排序

15. 对线性表进行二分法查找，其前提条件是( )。

A. 线性表以顺序方式存储，并已按关键码值排好序

B. 线性表以顺序方式存储，并已按关键码值的查找频率排好序

C. 线性表以有序方式存储，并已按关键码值排好序

D. 线性表以有序方式存储，并已按关键码值的查找频率排好序

16. Java 的核心包中，提供编程应用的基本类的包是( )。

A. java.lang

B. java.util

C. java.applet

D. java.rmi

17. 下列关于 Java 对 import 语句规定自叙述中，错误的是( )。

A. 在 Java 程序中 import 语句可以有多个

B. 在 Java 程序中 import 语句可以没有

C. 在 Java 程序中 import 语句必须有一个

D. 在 Java 程序中 import 语句必须引入在所有类定义之前

18. 在编译 Java 程序时，用于指定生成.class 文件位置的选项是( )。

A. -9

B. -d

C. -verbose

D. -nowarn

19. 下列方法中，不属于 WindowListener 接口的是( )。

A. windowOpened()

B. windowClosed()

C. windowActivated()

D. mouseDragged()

20. 运行 Java 程序需要的工具软件所在的目录是( )。

A. JDK 的 bin 目录

B. JDK 的 demo 目录

C. JDK 的 lib 目录

D. JDK 的 ire 目录

21. 下列关于 Java 语言特点的叙述中，错误的是( )。

- A. Java 是面向过程的编程语言
- B. Java 支持分布式计算
- C. Java 是跨平台的编程语言
- D. Java 支持多线程

22. 可以使当前同级线程重新获得运行机会的方法是( )。

- A. Sleep()
- B. join()
- C. yield()
- D. interrupt()

23. 下列语句中，属于多分支语句的是( )。

- A. if 语句
- B. for 语句
- C. switch 语句
- D. do while 语句

24. 阅读下列代码

```
public class Test2005{  
  
    public static void main(String args[]){  
  
        String s="Test";  
  
        switch(s){  
  
            case "Java": System.out.print("Java");  

```

```
break;

case "Language": System.out.print("Language");

break;

case "Test": System.out.print("Test");

break;

}

}

}
```

其运行结果是( )。

- A. Java
- B. Language
- C. Test
- D. 编译时出错

25. 在程序读入字符文件时，能够以该文件作为直接参数的类是( )。

- A. FileReader
- B. BufferedReader
- C. FileInputStream
- D. ObjectInputStream

26. 下列描述中，正确的是( )。

- A. 在 Serializable 接口中定义了抽象方法

B. 在 Serializable 接口中定义了常量

C. 在 Serializable 接口中没有定义抽象方法，也没有定义常量

D. 在 Serializable 接口中定义了成员方法

27. 请阅读下面程序，说明该程序创建线程使用的方法是( )。

```
public class ThreadTest

{

    public static void main(String args[])

    {

        Thread t1=new Thread(new HelloWorld());

        Thread t2=new Thread(new HelloWorld());

        t1.start();

        t2.Start();

    }

}

class HelloWorld implements Runnable

{

    int i;

    public void run()

    {

        while(true)

        {
```



```
System.out.println("HolloWorld"+i++);
```

```
if(i==5)break;
```

```
}
```

```
}
```

```
}
```

A. 继承 Thread 类

B. 实现 Runnable 接口

C. t1.start()

D. t2.start()

28. java.io 包的 File 类是( )。

A. 字符流类

B. 字节流类

C. 对象流类

D. 非流类

29. 为保护本地主机，对 Applet 安全限制中正确的是( )。

A. Applet 可加载本地库或方法

B. Applet 可读、写本地计算机的文件系统

C. Applet 可向 Applet 之外的任何主机建立网络连接

D. Applet 不能运行任何本地可执行程序

30. 请阅读下面程序

```
public class ExampleStringBuffer{
```

```
public static void main(String[] args) {  
  
    StringBuffer sb=new StringBuffer("test");  
  
    System.out.println("buffer="+sb);  
  
    System.out.println("length="+sb.length  
  
    ());}}
```

程序运行结果中在"length="后输出的值是( )。

- A. 10
- B. 4
- C. 20
- D. 30

31. 每个 Java 小应用程序必须定义为( )。

- A. Applet 类或 JApplet 类的子类
- B. JFrame 类的子类
- C. Frame 的子类
- D. Window 的子类

32. 若特快订单是一种订单，则特快订单类和订单类的关系是( )。

- A. 使用关系
- B. 包含关系
- C. 继承关系
- D. 无关系

33. 下列关于 Applet 的安全限制的叙述中，错误的是( )。

- A. 通常情况下，禁止 Applet 读、写本地文件系统
- B. 通常情况下，禁止 Applet 向 Applet 源主机之外的任何主机建立网络连接
- C. 通常情况下，禁止 Applet 读取系统信息
- D. 通常情况下，禁止 Applet 加载本地库或方法

34. Swing 的选项面板是( )。

- A. JTabbedPane
- B. JLayeredPane
- C. JScrollPane
- D. JSplitPane

35. 提供 showDocument() 方法，使 Applet 能够请求浏览器访问特定 URL 的类是( )。

- A. Applet
- B. AppletContext
- C. JApplet
- D. URL

36. 阅读下面程序

```
1 public class Try extends Thread{  
2     public static void main(String args[]){  
3         Try t = new Try();  
4         t.start();  
5     }  
6 }
```

6

```
7 public void run(int j) {  
  
8     inti=0;  
  
9     while(i<5) {  
  
10        System.out.println("祝你成功!");  
  
11        i++;  
  
12    }  
  
13 }  
  
14 }
```

该程序要求打印 5 行“祝你成功!”, 必须改正程序中的某行代码, 程序才能完成。  
选择正确的修改是( )。

- A. 将第 1 行的 `extends Thread` 改为 `implements Runnable`
- B. 将第 3 行的 `new Try()` 改为 `new Thread()`
- C. 将第 4 行的 `start(t)` 改为 `start()`
- D. 将第 7 行的 `public void run(int i)` 改为 `public void run()`

37. 若数组 a 定义为 `int[][] a=new int[3][4]`, 则 a 是( )。

- A. 一维数组
- B. 二维数组
- C. 三维数组
- D. 四维数组

38. 下列标识符(名字)命名原则中, 正确的是( )。

- A. 类名的首字母小写

B. 变量和方法名的首字母大写

C. 接口名的首字母小写

D. 常量完全大写

39. Java 语言使用的字符码集是( )。

A. ASCII

B. BCD

C. DCB

D. Unicode

40. 下列事件监听器中，无法对 `TextField` 对象进行事件监听和处理的是( )。

A. `ActionListener`

B. `FocusListener`

C. `MouseMotionListener`

D. `ChangeListener`

## 二、基本操作题

本题中定义了一个长度为 20 的整数数组，然后将 1~20 分别赋给数组元素，计算该数组中所有下标为奇数的元素的和。

```
public class java14 {  
  
    public static void main(String args[]) {  
  
        int sum;  
  
        ;  
  
        int arrayList[]=new int[20];
```

```
for(int i=0;i<=19;i++)

arrayList[i]=i+1;

int pos=0;

while(pos<20) {

if( )

sum=sum+arrayList[pos];

;

}

System.out.println("sum="+sum)

}

}
```

### 三、简单应用题

本题的功能是通过按钮来选择窗口显示的风格。窗口

中有三个按钮：“Metal”、“Motif”和“Windows”，单击任何一个按钮，就能将窗口的风格改变为按钮名称所对应的风格。

```
import java.awt.*;

import java.awt.event.*;

import javax.swing.*;

class PlafPanel extends JPanel implements ActionListener

{

public ()
```

```

{metalButton=new JButton("Metal");

motifButton=new JButton("Motif");

windowsButton=new JButton("Windows");

add(metalButton);

add(motifButton);

add(windowsButton);

metalButton.addActionListener(this);

motifButton.addActionListener(this);

windowsButton.addActionListener(this);
}

public void actionPerformed(ActionEvent evt)
{Object source=evt.getSource();

String plaf="";

if(source==metalButton)

plaf="javax.swing.plaf.metal.MetalLookAndFeel-
Feel";

else if(source==motifButton)

plaf="com.sun.java.swing.plaf.motif.Moti-
fLookAndFeel";

else if(source==windowsButton)

Dlaf="com.sun.java.swing.plaf.windows.Win-

```

```
dowsLookAndFeel";

try

{UIManager.setLookAndFeel( );

SwingUtilities.updateComponentTreeUI(this);

}

catch(Exception e){}

}

private JButton metalButton;

private JButton motifButton;

private JButton windowsButton;

}

class PlafFrame extends JFrame

{public PlafFrame()

{ setTitle("simple");

setSize(300, 200);

addWindowListener(new WindowAdapter()

{public void windowClosing(WindowEvent e)

{System.exit(0);

}

});

Container contentPane=getContentPane();
```



```

contentPane.add(new PlafPanel());

}

}

public class java2

{public static void main(String[]args)

f JFrame frame=new PlafFrame();

frame.show();

}

```

#### 四、综合应用题

本程序的功能是获取文本框中的文本。窗口中有两个文本框“用户名”和“密码”，以及三个按钮“登录”、“其他用户登录”，和“关闭”，初始状态“用户名”文本框是只读的，单击“其他用户登录”按钮后变成可写的，“密码”文本框使用的不是密码文本框，在用户键入的时候设置显示为\*号。输入用户名和密码后，单击“登录”按钮后，如果输入的密码为空，则弹出提示消息框，否则后台将显示输入的用户名和密码。比如显示为“admin用户的密码：password”（admin为输入的用户名，password为输入密码）。

```

import java.awt.*;

import java.awt.event.*;

import javax.swing.JOptionPane;

public class java3

{

public static void main(String args[])

{

final Frame frmFrame=new Frame();

```

```
Panel pnlPanel=new Panel();

Label lblUsername=new Label("用户名");

Label lblPassword=new Label("密码");

final TextField txtUsername=new TextField("

Student");

final TextField txtPassword=new TextFidd("",

8);

txtUsername.setEditable(false);

txtPassword.setChar(' *' );

Button btnButton1=new Button("登录");

Button btnButton2=new Button("其他用户登录");

Button btnButton3=new Button("关闭");

btnButton1.addActionListener(new ActionListener()

{

public void actionPerformed(ActionEvent e)

{

if((txtPassword.getText()).length()= =0)

{

JOptionPane.showMessageDialog(frmFrame, "密码不能为空");

return;

}

}
```

```
txtPassword.setColumns(16);

System.out.println(txtUsername.getText()+"

用户的密码: "

+txtPassword.getPassword());

}

});

btnButton2.addActionListener(new ActionListen-

er()

{

public void actionPerformed(ActionEvent)

{

txtUsername.setEnabled(true);

}

});

btnButton3.addActionListener(new ActionListen-

er()

{

public void actionPerformed(ActionEvent)

{

System.exit(0);

}
```

```
});

pnlPanel.add(lblUsername);

pnlPanel.add(txtUsername);

pnlPanel.add(lblPassword);

pnlPanel.add(txtPassword);

pnlPanel.add(btnButton1);

pnlPanel.add(btnButton2);

pnlPanel.add(btnButton3);

frmFrame.add(pnlPanel);

frmFrame.setTitle("advance");

frmFrame.pack();

frmFrame.show();

}

}
```

#### 一、选择题

1. F。解析：线性表可以为空表；第一个元素没有直接前驱，最后一个元素没有直接后继；线性表的定义中，元素的排列并没有规定大小顺序。

2. B。解析：满二叉树指除最后一层外，每一层上所有结点都有两个子结点的二叉树。完全二叉树指除最后一层外，每一层上的结点数均达到最大值，在最后一层上只缺少右边的若干叶子结点的二叉树。由定义可知，满二叉树肯定是完全二叉树，而完全二叉树一般不是满二叉树。

3. C。解析：对线性表进行顺序查找时，最坏情况下，要查找的元素是表的最后一个元素或查找失败，这两种情况都需要将这个元素与表中的所有元素进行比较，因此比较次数为  $n$ 。

4. D. 解析：结构化程序设计的主要原则概括为自顶向下，逐步求精，模块化。

5. B. 解析：需求分析是软件定义时期的最后一个阶段。可以概括为四个方面：需求获取；需求分析；编写需求规格说明书；需求评审。

6. C. 解析：软件测试的目标是在精心控制的环境下执行程序，以发现程序中的错误，给出程序可靠性的鉴定。软件测试有 3 个重要特征：测试的挑剔性、完全测试的不可能性及测试的经济性。

7. C. 解析：模块的独立性是评价设计好坏的重要度量标准。衡量软件的模块独立性使用耦合性和内聚性两个定性的度量标准。

8. C. 解析：软件测试是为了尽可能多地发现程序中的错误，尤其是至今尚未发现的错误。

9. D. 解析：需求分析常用工具有数据流图 (DFD)、数据字典 (DD)、判定树和判定表。问题分析图 (PAD)、程序流程图 (PFD)、盒式图 (Nassi-Shneiderman) 都是详细设计的常用工具，不是需求分析的工具。

10. D. 解析：模块化是结构化程序设计的特点。面向对象设计方法使用现实世界的概念抽象地思考问题从而自然地解决问题。他的特点包括：分类性、封装性、模块独立性、继承和多态性等。

11. B. 解析：数据元素是数据的基本单位，即数据集合中的个体。有些情况下也把数据元素称为结点、记录、表目等。一个数据元素可由一个或多个数据项组成，数据项是有独立含义的数据最小单位，其值能唯一确定一个数据元素的数据项。

12. D. 解析：栈的特性为后进先出，而栈 S 只能容纳 4 个元素。当 F 进栈时，说明栈中已有 B、C、D、E 四个元素，所以 F 无法进栈。

13. D. 解析：在电子邮件程序向邮件服务器中发送邮件时，使用的是简单邮件传输协议 (SMTP)，而在电子邮件程序从邮件服务器中读取邮件时，可以使用邮局协议 (POP3)。

14. C. 解析：直接选择排序第一遍扫描就可以把最大的关键码找出来 (不必等到排序结束)，而其他几种排序方法都必须等到排序完成才能找到最大关键码。

15. A. 解析：二分法查找是一种效率较高的线性表查找方法。要进行二分法查找，则线性表结点必须是按关键码值排好序的，且线性表以顺序方式存储。

16. A. 解析: Java 的核心包一共有 12 个, 其中: java.lang 包中封装了所有编程应用的基本类; java.util 包提供实用程序类和集合类, 如系统特性定义和使用、日期函数类、集合等常用工具; java.applet 包为 Applet 提供执行需要的所有类, 主要是访问 Applet 内容的通信类; java.rmi 包提供程序远程方法调用所需的类。因此, 本题的正确答案是 A。

17. C. 解析: Java 程序中使用 import 关键字导入一个包中的类。在一个 Java 源程序中, 可以有 0 个或多个 import 语句, 但是必须在所有类定义之前引入标准类。因此, 本题中选项 C 的说法是错误的。

18. B. 解析: javac.exe 是 Java 编译器, 能将源程序代码编译成字节码, 以 .class 扩展名存入 Java 工作目录中。它的命令格式为: javac[选项]文件名。其中[选项]包括以下几个: -g。输出文件中加行号以及局部变量信息, 为调试程序时用。-o 对类文件进行优化编译。-nowarn 关闭警告信息, 只显示错误信息。-verbose 显示源代码文件和字节码文件的相关信息。-d<目录> 指定生成类(.class)文件的位置根据上述介绍可知, 在编译 Java 程序时, 可以通过选项来指定生成的 .class 文件的位置。因此, 本题的正确答案是 B。

19. D. 解析: WindowListener 接口包含的方法是: ①WindowActivated(WindowEvent); ②WindowClosed(WindowEvent); ③WindowClosing(WindowEvent); ④WindowDeactivated(WindowEvent); ⑤WindowIconified(WindowEvent); ⑥WindowResized(WindowEvent); ⑦WindowUniconified(WindowEvent)。所以 D 选项错误。

20. A. 解析: 运行 Java 的 JDK 一共包含五个目录, 分别是: bin 目录, 该目录包含 Java 编译器、解释器和许多工具(如服务器工具、IDL、package 工具等); lib 目录, 该目录包含 Java 库文件; jre 目录, 该目录是 Java 程序运行环境的根目录, 它下面包含 bin 子目录, 包括平台所用工具和库的可执行文件以及 DLL 文件; demo 目录, 该目录包含源代码的程序示例; include 目录, 该目录包含 Win32 子目录, 都是本地方法的文件。

21. A. 解析: Java 是新一代编程语言, 具有很多特点: 简单易学; 利用面向对象技术; 分布式计算; 健壮性(鲁棒性); 安全性; 跨平台(即体系结构中立); 可移植性; 解释执行; 高性能; 多线程; 动态性。因此, 本题的正确答案是 A。

22. C. 解析: 本题考查线程的基本控制。Thread 类提供的基本线程控制方法包括: sleep()——使比其低的优先级线程运行, 可以让一个线程暂停运行一段固定的时间; yield()——使具有与当前线程相同优先级的线程有运行的机会; join()——使当前线程暂停执行, 等待调用该方法的线程结束后, 再恢复执行; interrupt()——中断线

程的阻塞状态，并且线程接收到 InterruptedException 异常。根据上述介绍可知，只有 yield() 方法可以使当前同级线程重新获得运行机会。因此，本题的正确答案是 C。

23.C。解析：do while 语句和 for 语句是循环语句；it 语句和 switch 语句是分支语句。而 if 语句称为条件语句， switch 语句称为多分支语句。

24.D。解析：本题考查 switch 语句的用法。switch 语句是多分支语句，即根据表达式的值来执行多个操作中的一个。在 switch 语句中，“表达式”的返回值类型必须是这几种类型

之一：int、byte、char、short。本题中，switch 的表达式 s 是一个字符串 String 类型的值，它不是 int、byte、char、short 中的任意一个。因此表达式 s 的类型不对编译时出错。

25.A。解析：FileReader、BufferedReader 是字符类输入流。FileInputStream 是字节输入流。对象串行化时，需要使用 ObjectOutputStream 类中提供的方法从对象流中读取对象。所以，在程序读入字符文件时，应使用字符流 FileReader 或 BufferedReader。但是 FileReader 的参数是读入的文件，而 BufferedReader 的参数是 FileReader 流的一个对象。因此，本题的正确答案是 A。

26.C。解析：在 java.io 包中，接口 Serializable 是实现对象串行化的工具。实际上，Serializable 接口是一个空接口，它里面既没有定义抽象方法，也没有定义常量。Serializable 接口的目的只是简单地标识一个类的对象是可以被串行化的。

27.D。解析：本题考查线程的创建。在 Java 中，创建线程有两种方法：①通过实现 Runnable 接口创建线程。Runnable 接口中只定义了一个 run() 方法作为线程体。②通过继承 Thread 类创建线程，Thread 类本身实现了 Runnable 接口。创建的新的线程不会自动运行，必须调用 start() 方法才能运行。本题中 HelloWorld 类实现了 Runnable 接口。

28.D。解析：java.io 包中的类可以处理不同类型的流，比如字节流、字符流、对象流、非流类等。File 类就是一个重要的非流类，它是以一种系统无关的方式表示一个文件对象的属性。

29.D。解析：Java 平台为了防范恶意程序的攻击，保护本地主机，对 Applet 作了如下安全限制：①Applet 不能运行任何本地可执行程序。②禁止加载本地库或方法。③禁止读、写本地计算机的文件系统。④禁止向提供 Applet 之外的任何主机建立网络连接。⑤不能读取某些系统信息。⑥由一个 Applet 弹出的窗口外观上与应用 Application

弹出的窗口不同, Applet 弹出的窗口中会有警告提示信息, 帮助用户区分 Applet 窗口与可信的 Application 窗口。

30. B. 解析: 本题对 StringBuffer(String str) 构造方法, 用 str 给出字符串的初始值, 并分配 16 个字符的缓存。因此, 字符串 sb 的初始值是 "test", 并且包含 16 个字符的缓存。length() 方法用来获得字符串长度, 不包含缓存。故程序运行结果中在 "length=" 后输出的值应该是字符串 sb 的长度, 即 4。

31. A. 解析: 本题考查 Applet 的基本知识。Applet 类定义了小应用程序(Applet) 与其运行环境之间的一个接口; JApplet 是 Applet 类的扩展, 它继承了 Applet 的方法和执行机制, 同时也增加了对 Swing 构件的支持。每个 Java 小应用程序都必须是 Applet 类或 JApplet 类的子类。因此, 本题的正确答案是 A。

32. C. 解析: 继承是允许将一个类定义为一个更通用类的特例。特殊类称为子类, 通用类称为父类。除了订单类的属性外, 特快订单类可能还有其他一些特殊属性。显然, 订单类是通用类, 即父类; 而特快订单类是订单类的一个特例, 是子类。订单类和特快订单类是继承关系。

33. C. 解析: 本题考查 Applet 的安全限制。许多浏览器为了保护本地主机, 一般情况下, 对 Applet 作了如下安全限制: Applet 不能运行任何本地可执行程序; 禁止 Applet 读、写本地计算机的文件系统; 禁止加载本地库或方法。Applet 只能使用自身的代码或 Applet 浏览器提供的 JavaAPI; 禁止向提供 Applet 之外的任何主机建立网络连接; 不能读取某些系统信息。除了 Java 版本号、操作系统名等一些简单信息外, Applet 不能获得与本地计算机有关的任何信息。根据上述介绍可知, Applet 只能读取有限的系统信息, 但并不是一点儿都不能读取。因此, 本题的正确答案是 C。

34. A. 解析: 本题考查 Swing 的容器面板。在 Swing 的容器面板中: 选项板 (JTabbedPane) 提供一组可供用户选择的带有标签或图标的选项, 每个选项下面都可以显示一个构件; Swing 提供两种分层面板: JLayeredPane 和 JDesktopPane。JDesktopPane 是 JLayeredPane 的子类, 专门为容纳内部框架 (JInternalFrame) 而设计; 滚动窗口 (JScrollPane) 是带滚动条的面板, 主要是通过移动 JViewport (视口) 来实现的; 分隔板 (JSplitPane) 用于分隔两个构件, 这两个构件可以按照水平方向分隔, 也可以按照垂直方向分隔。根据上述介绍可知, Swing 中的选项面板是 JTabbedPane。因此, 本题的正确答案是 A。

35. B. 解析: AppletContext 类是一个接口类, Applet 通过 AppletContext 接口与环境进行通信。可以利用这个类从 Applet 环境获取信息, 而这个环境一般是指浏览器。



Applet 使用 AppletContext 类的 showDocument() 方法可以通知浏览器在指定窗口中显示另一个 URL 的内容。因此，本题的正确答案是 B。

36. D. 解析：本题考查线程的创建。Java 语言中提供两种创建线程的方法，一种是通过实现 Runnable 接口来创建线程，另一种是通过继承 Thread 类创建线程。显然，题目中的程序是使用第二种方法来创建线程。Thread 类中定义了 run() 方法，所以通过继承 Thread 类来创建线程时还要重写 Thread 类中的 run() 方法。而 run() 方法的定义如下：

```
public void run() {}
```

题目中的代码比较简单，就是创建了一个线程，这个线程完成的操作就是打印 5 行“祝你成功”。仔细阅读程序，不难发现第 7 行有错。在 run() 方法的定义中是没有参数的，而题目程序中的 run 方法却带有一个参数。因此，要把第 7 行的代码改为“public void run()”。因此，本题的正确答案是 D。

37. B. 解析：二维数组有两种定义方式：① type arrayName[][]; ② type[][] arrayName; 从题目中的语句可以看出，本题定义了一个二维数组。

38. D. 解析：Java 命名的基本原则包括如下几条：\_ 和 \$ 不作为变量名、方法名的开头；变量名、方法名首单词小写，其余单词只有首字母大写；接口名、类名首单词第一个字母大写；常量完全大写。根据上述命名规则，选项 D 的说法是正确的。

39. B. 解析：Java 语言使用的是 Unicode 字符集。而 ASCII 是国际上使用最广泛的字符编码，BZIP 是一种数字压缩存储编码方法。

40. D. 解析：本题考查 AWT 事件处理。事件就是发生在用户界面上的用户交互行为所产生的一种效果。每类事件都有对应的事件监听器，监听器就是接口。在单行文本输入 (TextField) 构件上可能发生的事件包括：FocusEvent 焦点事件——焦点的获得和丢失，这类事件所对应的事件监听器是 FocusListener; ActionEvent 动作事件——按钮按下、TextField 中按键，这类事件所对应的事件监听器是 ActionListener; MouseEvent 鼠标事件——鼠标单击、释放、拖动、移动，这类事件所对应的事件监听器是 MouseMotionListener。虽然还包括其他一些监听器，但是在所有事件及其所对应的事件监听器中，并不包括 ChangeListener 这样一个事件监听器。因此，本题的正确答案是 D。

## 二、基本操作题

第 1 处: `sum=0`

第 2 处: `pos%2==1` 或 `pos%2 !=0`

第 3 处: `pos++`或 `pos+=1` 或 `pos=pos+1`

解析: 第 1 处给整型变量 `sum` 赋初值;第 2 处为判断数组中元素下标为奇数的条件;  
第 3 处是元素下标加 1 继续遍历。

### 三、简单应用题

第 1 处: `PlafPanel`

第 2 处: `plaf`

解析: 第一处由题意可知, 类 `PlafPanel` 缺少构造函数, 所以填 `PlafPanel`。第二处是通过 `String` 类型的对象 `plaf`, 和 `UIManager.setLookAndFeel()` 方法实现显示风格的切换。

### 四、综合应用题

第 1 处: `txtPassword.setEchoChar('*')`

第 2 处: `txtPassword.getText()`

第 3 处: `txtUsername.setEditable(true)`

解析: 第一处是通过 `TextField` 类的 `setEchoChar` 函数设置用户输入时, 文本框显示的文本。第二处是通过 `TextField` 类的 `getText` 函数获取用户的输入, 即得到密码值。第三处是使用户名文本框变为可用, 使用户可以输入。