考试时间：2018年10月26日 下午14点到17点整

考试不得查阅资料，交头接耳

答题完成后 答案编写在world文件中，以自己的班级+姓名 命名文件

例如： 张三

“java1805张三”.docx

以附件的形式发送至

[3426088968@qq.com](mailto:3426088968@qq.com)邮箱内。

谢谢合作

编码题在21页 可以优先做

陌铭

2018年10月26日

1. 类的成员变量 猜数字游戏一个类A有一个成员变量v有一个初值100。定义一个类对A类的成员变量v进行猜。如果大了则提示大了小了则提示小了。等于则提示猜测成功。

03.类的成员变量与方法、构造方法 在程序中经常要对时间进行操作但是并没有时间类型的数据。那么我们可以自己实现一个时间类来满足程序中的需要。 定义名为MyTime的类其中应有三个整型成员时hour分minute秒second为了保证数据的安全性这三个成员变量应声明为私有。 为MyTime类定义构造方法以方便创建对象时初始化成员变量。 再定义diaplay方法用于将时间信息打印出来。 为MyTime类添加以下方法 addSecond(int sec) addMinute(int min) addHour(int hou) subSecond(int sec) subMinute(int min) subHour(int hou) 分别对时、分、秒进行加减运算。

04.构造方法 编写Java程序模拟简单的计算器。 定义名为Number的类其中有两个整型数据成员n1和n2应声明为私有。编写构造方法赋予n1和n2初始值再为该类定义加addition、减subtration、乘multiplication、除division等公有成员方法分别对两个成员变量执行加、减、乘、除的运算。 在main方法中创建Number类的对象调用各个方法并显示计算结果。

05.构造方法 编写Java程序用于显示人的姓名和年龄。 定义一个人类Person该类中应该有两个私有属性姓名name和年龄age。定义构造方法用来初始化数据成员。再定义显示display方法将姓名和年龄打印出来。 在main方法中创建人类的实例然后将信息显示。

06.get方法和set方法 定义一个类该类有一个私有成员变量通过构造方法将其进行赋初值并提供该成员的getXXX()和setXXX()方法 提示假设有private String name;则有

07.构造方法与重载 为“无名的粉”写一个类class WuMingFen 要求： 1.有三个属性 面码:String theMa 粉的分量(两) int quantity 是否带汤 boolean likeSoup 2.写一个构造方法 以便于简化初始化过程 如 WuMingFen f1 = new WuMingFen("牛肉",3,true); 3.重载构造方法 使得初始化过程可以多样化 WuMingFen f2 = new WuMingFen("牛肉",2); 4.如何使得下列语句构造出来的粉对象是酸辣面码、2两、带汤的 WuMingFen f3 = new WuMingFen(); 5.写一个普通方法 check() 用于查看粉是否符合要求。即 将对象的三个属性打印在控制台上。  
已完成  
08.构造方法的重载 定义一个名为Vehicles 交通工具 的基类 该类中应包含String类型的成员属性brand 商标 和color 颜色 还应包含成员方法run 行驶 在控制台显示“我已经开动了” 和showInfo 显示信息 在控制台显示商标和颜色 并编写构造方法初始化其成员属性。 编写Car 小汽车 类继承于Vehicles类 增加int型成员属性seats 座位 还应增加成员方法showCar 在控制台显示小汽车的信息 并编写构造方法。 编写Truck 卡车 类继承于Vehicles类 增加float型成员属性load 载重 还应增加成员方法showTruck 在控制台显示卡车的信息 并编写构造方法。 在main方法中测试以上各类。

已完成  
  
12.构造方法与重载 建立一个汽车类 包括轮胎个数 汽车颜色 车身重量等属性。并通过不同的构造方法创建事例。 至少要求 汽车能够加速 减速 停车。 要求 命名规范 代码体现层次 有友好的操作提示。

已完成

1. Static关键字与普通变量的区别 创建一个名称为StaticDemo的类 并声明一个静态变量和一个普通变量。对变量分别赋予10和5的初始值。在main()方法中输出变量值。

已完成

1. 覆盖、继承 建立一个汽车Auto类 包括轮胎个数 汽车颜色 车身重量、速度等成员变量。并通过不同的构造方法创建实例。至少要求 汽车能够加速 减速 停车。 再定义一个小汽车类Car 继承Auto 并添加空调、CD等成员变量 覆盖加速 减速的方法

**未完成**

20.抽象类 创建一个Vehicle类并将它声明为抽象类。在Vehicle类中声明一个NoOfWheels方法 使它返回一个字符串值。创建两个类Car和Motorbike从Vehicle类继承 并在这两个类中实现NoOfWheels方法。在Car类中 应当显示“四轮车”信息 而在Motorbike类中 应当显示“双轮车”信息。创建另一个带main方法的类 在该类中创建Car和Motorbike的实例 并在控制台中显示消息。

22.接口 创建一个名称为Vehicle的接口 在接口中添加两个带有一个参数的方法start()和stop()。在两个名称分别为Bike和Bus的类中实现Vehicle接口。创建一个名称为interfaceDemo的类 在interfaceDemo的main()方法中创建Bike和Bus对象 并访问start()和stop()方法。

24.抽象类、继承、接口综合 设计一个系统 XXX门的实现过程 流程 设计一张抽象的门Door 那么对于这张门来说 就应该拥有所有门的共性 开门openDoor()和关门closeDoor() 然后对门进行另外的功能设计,防盗--theftproof()、防水--waterproof()、防弹--bulletproof()、防火、防锈…… 要求 利用继承、抽象类、接口的知识设计该门  
接口 Imen

26.综合题 定义一个抽象的"Role"类 有姓名 年龄 性别等成员变量 1. 要求尽可能隐藏所有变量(能够私有就私有,能够保护就不要公有) 再通过GetXXX()和SetXXX()方法对各变量进行读写。具有一个抽象的play()方法 该方法不返回任何值 同时至少定义两个构造方法。Role类中要体现出this的几种用法。 2. 从Role类派生出一个"Employee"类 该类具有Role类的所有成员 构造方法除外 并扩展 salary成员变量 同时增加一个静态成员变量“职工编号 ID ”。同样要有至少两个构造方法 要体现出this和super的几种用法 还要求覆盖play()方法 并提供一个final sing()方法。 3. "Manager"类继承"Employee"类 有一个final成员变量"vehicle" 4. 在main()方法中制造Manager和Employee对象,并测试这些对象的方法。