

Java 复习一

- 使用 Java 语言编写的源程序保存时的文件扩展名是 ()。
(A) .class (B) .java
(C) .cpp (D) .txt
- 设 `int a=-2`, 则表达式 `a>>>3` 的值为 ()。
(A) 0 (B) 3 (C) 8 (D) -1
- 设有数组的定义 `int[] a = new int[3]`, 则下面对数组元素的引用错误的是 ()。
(A) `a[0]`; (B) `a[a.length-1]`;
(C) `a[3]`; (D) `int i=1; a[i]`;
- 在类的定义中可以有二个同名函数, 这种现象称为函数 ()。
(A) 封装 (B) 继承
(C) 覆盖 (D) 重载
- 在类的定义中构造函数的作用是 ()。
(A) 保护成员变量 (B) 读取类的成员变量
(C) 描述类的特征 (D) 初始化成员变量
- 下面关键字中, 哪一个不是用于异常处理语句 ()。
(A) `try` (B) `break`
(C) `catch` (D) `finally`
- 类与对象的关系是 ()。
(A) 类是对象的抽象 (B) 对象是类的抽象
(C) 对象是类的子类 (D) 类是对象的具体实例
- 下面哪一个是 Java 中不合法的标识符 ()。
(A) `$persons` (B) `twoNum`
(C) `_myVar` (D) `*point`
- 为 AB 类的一个无形参无返回值的方法 `method` 书写方法头, 使得使用类名 AB 作为前缀就可以调用它, 该方法头的形式为 ()。
(A) `static void method()`
(B) `public void method()`
(C) `final void method()`
(D) `abstract void method()`
- 欲构造 `ArrayList` 类的一个实例, 此类继承了 `List` 接口, 下列哪个方法是正确的 ()。
(A) `ArrayList myList=new Object()`
(B) `List myList=new ArrayList()`
(C) `ArrayList myList=new List()`
(D) `List myList=new List()`
- Java 源文件和编译后的文件扩展名分别为 ()。
(A) .class 和 .java (B) .java 和 .class
(C) .class 和 .class (D) .java 和 .java
- 在 Java Applet 程序用户自定义的 Applet 子类中, 一般需要重载父类的 () 方法来完成一

些画图操作。

- (A) `start()` (B) `stop()`
(C) `init()` (D) `paint()`
- 对于一个 Java 源文件, `import`, `class` 定义以及 `package` 正确的顺序是:
(A) `package, import, class`
(B) `class, import, package`
(C) `import, package, class`
(D) `package, class, import`
- 下面哪个是非法的:
(A) `int I = 32;` (B) `float f = 45.0;`
(C) `double d = 45.0` (D) `char c = 'u'; //`
符号错
- Java 语言使用的字符码集是
(A) ASCII (B) BCD
(C) DCB (D) Unicode
- 如果一个类的成员变量只能在所在类中使用, 则该成员变量必须使用的修饰是
(A) `public` (B) `protected`
(C) `private` (D) `static`
- 下面关于 `main` 方法说明正确的是
(A) `public main(String args[])`
(B) `public static void main(String args[])`
(C) `private static void main(String args[])`
(D) `void main()`
- 哪个关键字可以对对象加互斥锁? ()
(A) `transient` (B) `synchronized`
(C) `serialize` (D) `static`
- 关于抽象方法的说法正确的是 ()
(A) 可以有方法体 (B) 可以出现在非抽象类中
(C) 是没有方法体的方法
(D) 抽象类中的方法都是抽象方法
- `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
- Java application 中的主类需包含 `main` 方法, 以下哪项是 `main` 方法的正确形参? ()
A、 `String args` B、 `String args[]`
C、 `Char arg` D `StringBuffer args[]`
- 以下代码段执行后的输出结果为 ()
`int x=-3; int y=-10;`
`System.out.println(y%x);`
A、 -1 B、 2 C、 1 D、 3
- 若有定义: `byte[] x={11,22,33,-66}`;
其中 $0 \leq k \leq 3$, 则对 `x` 数组元素错误的引用是 ()
A) `x[5-3]`
B) `x[k]`
C) `x[k+5]`
D) `x[0]`
- `paint()` 方法使用哪种类型的参数? ()
A、 `Graphics` B、 `Graphics2D`
C、 `String` D、 `Color`
- 以下哪个不是 Java 的原始数据类型 ()
A、 `int` B、 `Boolean` C、 `float` D、 `char`
- 在 Java 中, 一个类可同时定义许多同名的方法, 这些方法的形式参数的个数、类型或顺序各不相同, 传回的值也可以不相同。这种面向对象程序特性称为 ()
A) 隐藏

- B) 重写
C) 重载
D) Java 不支持此特性
28. 以下有关构造方法的说法, 正确的是: ()
A. 一个类的构造方法可以有多个
B. 构造方法在类定义时被调用
C. 构造方法只能由对象中的其它方法调用。
D. 构造方法可以和类同名, 也可以和类名不同
29. 在浏览器中执行 applet 程序, 以下选项中的哪个方法将被最先执行 ()。
A、init() B、start()
C、destroy() D、stop()
- 31、有以下方法的定义, 请选择该方法的返回类型 ()。
Return type method(byte x, double y)
{
 return (short)x/y*2;
}
- A、byte B、short C、int D、double
32. 下列类定义中哪些是合法的抽象类的定义? ()
A、abstract Animal{abstract void growl();}
B、class abstract Animal{abstract void growl();}
C、abstract class Animal{abstract void growl();}
D、abstract class Animal{abstract void growl(){System.out.println("growl");};}
33. 有以下程序片段, 下列哪个选项不能插入到行 1。()
1.
2. public class Interesting{
3. //do sth
4. }
A、import java.awt.*; B、package mypackage;
C、class OtherClass{ }
D、public class MyClass{ }
34. 设有下面两个赋值语句:
a = Integer.parseInt("12");
b=Integer.valueOf("12").intValue();
下述说法正确的是 ()。
A、a 是整数类型变量, b 是整数类对象。
B、a 是整数类对象, b 是整数类型变量。
C、a 和 b 都是整数类对象并且值相等。
D、a 和 b 都是整数类型变量并且值相等。
36. 下列哪一项不属于 Swing 的顶层容器? ()
A) JApplet B) JTree C) JDialog D) JFrame
37. 为了使包 ch4 在当前程序中可见, 可以使用的语句是 ()。
A) import ch4.*; B) package ch4.*;
C) ch4 import; D) ch4 package;
38. 请问所有的异常类皆继承哪一个类? ()。
A) java.io.Exception B) java.lang.Throwable
C) java.lang.Exception D) java.lang.Error
39. 进行 Java 基本的 GUI 设计需要用到的包是 ()。
A) java.io B) java.sql
C) java.awt D) java.rmi

40. 当点击鼠标或者拖动鼠标时, 触发的事件是下列的哪一个? ()

- A) KeyEvent B) ActionEvent
C) ItemEvent D) MouseEvent

填空题:

1. 数组 x 定义: String x[][]=new int[3][2];
x[0][0]="abc", x[0][1]="12345";
则 x.length 的值为 2,
x[0][1].length() 的值为 5。

2、Java 语言的变量由变量名、修饰符、变量属性、初值组成。

5、Java 语言中提供的 GUI 功能主要由 java.awt 包和 java.swing 包中的类和接口实现。

6、Java 源程序文件和字节码文件的扩展名分别为 .java 和 .class。

7、Java 语言的类型检查机制要求对于没有返回值的方法, 在其前面必须加 void 进行说明。

11、子类必须通过 super 关键字调用父类有参数的构造函数。

12、在 Java 语言中, 所有的类都是类 Object 的子类。

13、在 Java 程序中, 通过类的定义只能实现单重继承, 但通过 接口 的定义可以实现多重继承关系。

14、如果在 Java 程序中, 需要使用 java.util 包中的所有类, 则应该在程序开始处加上语句 import java.util.*。

15、下列程序的运行结果是 01234

```
public class ex2 {  
    public static void main(String[] args)  
    {  
        for(int cnt=0;cnt<10;cnt++)  
        {  
            if(cnt==5)  
                break;  
            System.out.print(cnt);  
        }  
    }  
}
```

16、下列程序的运行结果是 4

```
import java.io.*;  
public class ATest{  
    public static void main(String args[])  
    {  
        SubClass sb = new SubClass();  
        System.out.println(sb.fun());  
    }  
}  
class SuperClass{  
    int a =24, b =5;  
}  
class SubClass extends SuperClass  
{  
    int fun()  
{  
        return a%b;  
    }  
}
```

17、分析下列程序, 填上空白处的语句

```
class point //定义坐标类  
{ int x,y;
```

```

        test(int a,int b)
        {x=a;y=b;}
    }
    class rec_ extends point ____//定义长方形类
    {
        int length,width;
        rec(int a1,int b1,int l,int w)
        {super(a1,b1);
         length=l;width=w;
        }}
    class test
    {public static void main(String args[])
      {test r1=new test("0", "0", "10", "20")____
      //定义为 r1 的对象同时初始化坐标为 0, 0, 长
      度为 10, 宽度为 20
       r1.print();
      }}

```

19、Java 源文件中最多只能有 1 个公共类，其它类的个数不限。

21、设 $x = 15$ ，则表达式 $(x++)/4$ 的值是 3。

22、抽象 方法是一种仅有方法头，没有具体方法体和操作实现的方法，该方法必须在抽象类之中定义。

23、run() 方法用于定义线程的执行体。start() 方法用于启动线程。

25、Java 语言中，有一个类是所有类或接口的父类，这个类的名称是 Object。

29、设 $\text{int } x = 2$ ，则表达式 $(x++)/3$ 的值是 0。

JAVA 复习二

一、选择题 (2' *15=30')

1、如下哪个是 Java 中的标识符()

- A、fieldname B、super
C、3number D、#number

2、设 $x = 1$ ， $y = 2$ ， $z = 3$ ，则表达式 $y += z - - / ++ x$ 的值是()。

- A. 3 B. 3.5 C. 4 D. 5

3、下面的代码段执行之后 count 的值是什么()

```

int count = 1;
for (int i = 1; i <= 5; i++) {
    count += i;
}

```

System.out.println(count);

- A、5 B、1 C、15 D、16

4、为 AB 类的一个无形参无返回值的方法 method 书写方法头，使得使用类名 AB 作为前缀就可以调用它，该方法头的形式为()。

- A. static void method()
B. public void method()
C. final void method()
D. abstract void method()

5、下列程序段执行后的结果是()。

```

String s = new String("abcdefg");
for (int i=0; i<s.length(); i+=2){
    System.out.print(s.charAt(i));
}

```

- A) aceg B) ACEG C) abcdefg D) abcd

6、下面程序段执行后 b 的值是()。

```

Integer integ =new Integer(9);
boolean b = integ instanceof Object;

```

- A) 9 B) true C) 1 D) false

7、关于 for 循环和 while 循环的说法哪个正确?()

A. while 循环先判断后执行，for 循环先执行后判断。

B. while 循环判断条件一般是程序结果，for 循环的判断条件一般是非程序结果

C. 两种循环任何时候都不可以替换

D. 两种循环结构中都必须有循环体，循环体不能为空

8、关于对象成员占用内存的说法哪个正确?()

A. 同一个类的对象共用同一段内存

B. 同一个类的对象使用不同的内存段，但静态成员共享相同的内存空间

C. 对象的方法不占用内存

D. 以上都不对

9、关于继承的说法正确的是：()

- A、子类将继承父类所有的属性和方法。
B、子类将继承父类的非私有属性和方法。
C、子类只继承父类 public 方法和属性
D、子类只继承父类的方法，而不继承属性
10. 覆盖与重载的关系是 ()
A、覆盖只有发生在父类与子类之间，而重载可以发生在同一个类中
B. 覆盖方法可以不同名，而重载方法必须同名
C. final 修饰的方法可以被覆盖，但不能被重载
D. 覆盖与重载是同一回事
- 11、下面哪一个 import 命令可以为我们提供编写网络应用程序的类 ()
A、import java.sql.*; B import java.util.*;
C、import java.io.*; **D、import java.net.*;**
- 12、如果容器组件 p 的布局是 BorderLayout，则在 p 的下边中添加一个按钮 b，应该使用的语句是()
A. p.add(b); B. p.add(b, "North");
C. p.add(b, "South"); D. b.add(p, "North");
- 13、Frame 对象默认的布局管理器是 ()
A、FlowLayout **B、BorderLayout**
C、CardLayout D、null
- 14、如果需要从文件中读取数据，则可以在程序中创建哪一个类的对象 ()
A、FileInputStream B、FileOutputStream
C、DataOutputStream D、FileWriter
- 15、下面的程序创建了一个文件输出流对象，用来向文件 test.txt 中输出数据，假设程序当前目录下不存在文件 test.txt，编译下面的程序 Test.java 后，将该程序运行 3 次，则文件 test.txt 的内容是()。

```
import java.io.*;

public class Test {

    public static void main(String
args[]) {
```

```
try {

    String s="ABCDE";

    Byte b[]=s.getBytes();

    FileOutputStream file= new

FileOutputStream("test.txt",true);

    file.write(b);

    file.close();

}

catch(IOException e) {

    System.out.println(e.toString

());

}

}
```

- A) ABCABC B) ABCDE
C) Test **D) ABCDE ABCDE ABCDE**

二、填空题(1' *10=10')

- 1、如果将类 MyClass 声明为 public，它的文件名必须是 MyClass.java 才能正常编译。
- 2、面向对象有三大特点分别是 **继承、封装、多态**。
- 4、在 Java 的基本数据类型中，char 型采用 Unicode 编码方案，每个 Unicode 码占用 2 字节内存空间
- 5、Java 中用于两个数相等比较的运算符是：(==)，用于不相等比较的运算符是 (< >)。
- 6、在 Java 中声明一个字符串类型的变量 str 的语句是： String str;，定义一个具有 10 个元素的整型数组 a 的语句是： int [] a=new int[10];。
- 8、定义接口的保留字是 (**interface**)。
- 9、异常处理是由 (**try**)、(**catch**) 和 (**finally**) 块三个关键所组成的程序块。

三、读题(6' *5=30')

- 1、以下程序的输出结果为：
- ```
public class Person {

 String name;
```

```

 int age;

 public Person(String name, int age)
 {
 this.name = name;
 this.age = age;
 }
 public static void main(String[] args)
 {
 Person c = new Person("Peter", 17);
 System.out.println(c.name + " is "
+ c.age + " years old!");
 }
 }

```

**Peter is 17 years old!**

2、输出结果为:

```

public class Sum{
 public static void main(String [] args){
 int j=10;
 System.out.println("j is : "+j);
 calculate(j);
 System.out.println("At last, j is : "+j);
 }
 static void calculate (int j){
 for (int i = 0;i<10;i++)
 j++;
 System.out.println("j in calculate() is:
"+j);
 }
}

```

**j is : 10**

**j in calculate() is : 20**

**At last j is : 10**

4、以下程序的输出结果为:

```

public class Tom {
 private float weight;
 private static String name;

```

```

 public void setWeight(float weight)
 {
 this.weight = weight;
 }

 private void out() {
 System.out.println(name + "体
重: " + weight + "斤");
 }

 public static void main(String[] args)
 {
 Tom.name = "汤姆猫";
 Tom cat = new Tom();
 cat.setWeight(20);
 cat.out();
 }
 }

```

**汤姆猫体重: 20.0 斤**

5、以下程序的输出结果为:

```

public class Test{
 public static void main(String args[]) {
 new Student("Tom", 'm', 90, 88);
 new Student("Jack", 'm', 66, 89);
 new Student("Mary", 'f', 76, 86);

 System.out.println("name\tsex\tchinese\teng
lish");

 Student.print();
 }
}

class Student {
 protected String name;
 protected char sex;
 protected int chinese;
 protected int english;
 protected Student next;
 static Student list;

```

| name | sex | chinese | english |
|------|-----|---------|---------|
| Mary | f   | 76      | 86      |
| Jack | m   | 66      | 89      |
| Tom  | m   | 90      | 88      |

### 一、单项选择题

5、抽象(abstract) 方法是一种仅有方法头，没有具体方法体和操作实现的方法，该方法必须在

抽象类之中定义。**最终(final)**方法是不能被当前类的子类重新定义的方法。

6、创建一个名为 MyPackage 的包的语句是 **package MyPackage ;**，该语句应该放在程序的位置为：**应该在程序第一句**。

8、在 Java 程序中,通过类的定义只能实现**单**重继承, 但通过接口的定义可以实现**多**重继承关系。

### 三、写出下面程序的运行结果

```
1、 import java.io.*;

public class abc
{
 public static void main(String args [])
 {
 AB s = new AB("Hello!", "I love JAVA.");
 System.out.println(s.toString());
 }
}

class AB {
 String s1;
 String s2;

 public AB(String str1, String str2)
 {
 s1 = str1;
 s2 = str2;
 }

 public String toString()
 {
 return s1+s2;
 }
}
```

**运行结果: Hello! I love JAVA.**

```
2、 import java.io.* ;

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="+s);
 }
}
```

**运行结果: s = 180**

```
3、 import java.io.* ;

public class abc
{
 public static void main(String args[])
 {
 System.out.println("a="+a+"\nb="+b);
 }
}

class SubClass extends SuperClass
{
 int c;

 SubClass(int aa, int bb, int cc)
 {
 super(aa, bb);
 c=cc;
 }
}

class SubSubClass extends SubClass
{
 int a;

 SubSubClass(int aa, int bb, int cc)
 {
 super(aa, bb, cc);
 }
}
```

```

 A = aa+bb+cc;
 }

 void show()
 {
System.out.println("a="+a+"\nb="+b+"\nc="+c)
;

 }

}

```

运行结果: a=60 b=20 c=30

## JAVA 二

### 一、填空题

1. 定义类的保留字是( **class** ), 定义接口的保留字是( **interface** )。
2. Socket 通常也称为 ( **套接字** ), 用于描述 ( **IP 地址** ) 和 ( **端口** )。
3. 线程的优先级在( **1** )至( **10** )之间, 数值越大( **任务越紧急** )。
4. 构造方法是一种特殊的成员方法, 构造方法名与( **类名** )相同。
5. Java 语言只允许单继承, 指每个类只能有一个( **父类** )。
6. Java 源程序的扩展名是( **.java** ), 经过编译后的程序的扩展名是 ( **.class** )。
7. 在一个时间只能由一个线程访问的资源称为 ( **临界资源** )。访问临界资源的代码( **临界代码** )。
8. 在多线程系统中, 多个线程之间有 ( **同步** ) 和 ( **互斥** ) 两种关系。

### 二、选择题

1. 关于选择结构下列哪个说法正确? ( )  
A. if 语句和 else 语句必须成对出现  
**B. if 语句可以没有 else 语句对应**

C. switch 结构中每个 case 语句中必须用 break 语句

D. switch 结构中必须有 default 语句

2. while 循环和 do...while 循环的区别是:

( )

A. 没有区别, 这两个结构任何情况下效果一样

B. while 循环比 do...while 循环执行效率高

C. while 循环是先循环后判断, 所以循环体至少被执行一次

**D. do...while 循环是先循环后判断, 所以循环体至少被执行一次**

3. 关于 for 循环和 while 循环的说法哪个正确?

( )

A. while 循环先判断后执行, for 循环先执行后判断。

**B. while 循环判断条件一般是程序结果, for 循环的判断条件一般是非程序结果**

C. 两种循环任何时候都不可以替换

D. 两种循环结构中都必须有循环体, 循环体不能为空

4. 下列修饰符中与访问控制无关的是 ( )

A. private B. public

C. protected **D. final**

5. void 的含义: ( )

**A. 方法没有返回值** B. 方法体为空

C. 没有意义 D. 定义方法时必须使用

6. return 语句: ( )

A. 只能让方法返回数值 B. 方法都必须含有

**C. 方法中可以有多句 return** D 不能用来返回对象

7. 关于对象成员占用内存的说法哪个正确?

( )



- A. 同一个类的对象共用同一段内存  
**B. 同一个类的对象使用不同的内存段，但静态成员共享相同的内存空间**  
C. 对象的方法不占用内存  
D. 以上都不对
8. 下列说法哪个正确？  
A. 不需要定义类，就能创建对象  
B. 对象中必须有属性和方法  
**C. 属性可以是简单变量，也可以是一个对象**  
D. 属性必须是简单变量
9. 下列说法哪个正确？（ ）  
**A. 一个程序可以包含多个源文件**  
B. 一个源文件中只能有一个类  
C. 一个源文件中可以有多个公共类  
D. 一个源文件只能供一个程序使用
10. 关于方法 main（）的说法哪个正确？（ ）  
A. 方法 main（）只能放在公共类中  
B. main()的头定义可以根据情况任意更改  
**C. 一个类中可以没有 main() 方法**  
D. 所有对象的创建都必须放在 main() 方法中
11. 构造函数何时被调用？（ ）  
**A. 创建对象时** B. 类定义时  
C. 使用对象的方法时 D. 使用对象的属性时
12. 抽象方法：（ ）  
A. 可以有方法体  
B. 可以出现在非抽象类中  
**C. 是没有方法体的方法**  
D. 抽象类中的方法都是抽象方法
13. 关于继承的说法正确的是：（ ）  
A. 子类将继承父类所有的属性和方法。  
**B. 子类将继承父类的非私有属性和方法。**  
C. 子类只继承父类 public 方法和属性  
D. 子类只继承父类的方法，而不继承属性
14. 关于构造函数的说法哪个正确？（ ）

- A. 一个类只能有一个构造函数  
B. 一个类可以有多个不同名的构造函数  
**C. 构造函数与类同名**  
D. 构造函数必须自己定义，不能使用父类的构造函数
15. this 和 super:  
A. 都可以用在 main() 方法中  
B. 都是指一个内存地址  
**C. 不能用在 main() 方法中**  
D. 意义相同
16. 关于 super 的说法正确的是:  
A. 是指当前对象的内存地址  
**B. 是指当前对象的父类对象的内存地址**  
C. 是指当前对象的父类  
D. 可以用在 main() 方法中
17. 覆盖与重载的关系是（ ）  
**A. 覆盖只有发生在父类与子类之间，而重载可以发生在同一个类中**  
B. 覆盖方法可以不同名，而重载方法必须同名  
C. final 修饰的方法可以被覆盖，但不能被重载  
D. 覆盖与重载是同一回事
18. 关于接口哪个正确？（ ）  
**A. 实现一个接口必须实现接口的所有方法**  
B. 一个类只能实现一个接口  
C. 接口间不能有继承关系  
D. 接口和抽象类是同一回事
19. 异常包含下列哪些内容？（ ）  
**A. 程序执行过程中遇到的事先没有预料到的情况**  
B. 程序中的语法错误  
C. 程序的编译错误  
D. 以上都是
20. 对于已经被定义过可能抛出异常的语句，在编程时：（ ）  
**A. 必须使用 try / catch 语句处理异常，或用 throws**

将其抛出

B. 如果程序错误, 必须使用 try / catch 语句处理异常

C. 可以置之不理

D. 只能使用 try / catch 语句处理

21. 字符流与字节流的区别在于 ( )

A. 前者带有缓冲, 后者没有

B. 前者是块读写, 后者是字节读写

C. 二者没有区别, 可以互换使用

**D. 每次读写的字节数不同**

22. 下列流中哪个不属于字节流 ( )

A. FileInputStream

B. BufferedInputStream

C. FilterInputStream

**D. InputStreamReader**

### 三、程序填空题

```
1. public class Sum{
 public static void main(String [] args){
 int j=10;
 System.out.println("j is : "+j);
 calculate(j);
 System.out.println("At last, j is : "+j);
 }
 static void calculate (int j){
 for (int i = 0;i<10;i++)
 j++;
 System.out.println("j in calculate() is: "+j);
 }
}
```

输出结果为:

j is : (1)

j in calculate() is : (2)

At last j is : (3)

**答案: (1) 10; (2) 20; (3) 10。**

### 2. 按要求填空

```
abstract class SuperAbstract{
 void a() {...}
 abstract void b();
 abstract int c(int i);
}

interface AsSuper
{
 void x();
}

abstract class SubAbstract extends
SuperAbstract implements AsSuper
{
 public void b() {...}
 abstract String f();
}

public class InheritAbstract extends
SubAbstract{
 public void x() {...}
 public int c(int i) {...}
 public String f() {...}
 public static void main(String args[]){
 InheritAbstract instance = new
 InheritAbstract();
 instance.x();
 instance.a();
 instance.b();
 instance.c(100);
 System.out.println(instance.f());
 }
}
```

在以上这段程序中:

抽象类有：SuperAbstract 和 (1) (写出类名)

非抽象类有： (2) (写出类名)

接口有： (3) (写出接口名)

AsSuper 中的 x() 方法是 (4) 方法，所以在

InheritAbstract 中必须对它进行 (5)

**答案：**

(1) SuperAbstract;

(2) InheritAbstract;

(3) AsSuper;

(4) 抽象;

(5) 覆盖和实现。

3. 按注释完成程序

```
public class Leaf {
 private int i = 0;
 Leaf increment() {
 i++;
 return (1) ;
 }
 void print() {
 System.out.println(" i = " + i);
 }
 public static void main(String args[]){
 Leaf x = (2);
 x.increment().increment().increment().print
 ();
 }//多次调用方法 increment(),返回的都是 x
 的地址, i 值表示调用次数
 }
}
```

输出结果为 i = (3)

**答案：**

(1) this;

(2) new Leaf();

(3) 3

4. 按注释提示完成文件复制的程序

//FileStream 源代码如下:

```
import java.io.*;

class FileStream {
 public static void main(String args [])
 {
 try {
 File inFile = new File("file1.txt");
 //指定源文件
 File outFile = new File("file2.txt");
 //指定目标文件
 FileInputStream fis = (1) ;
 FileOutputStream fos = new
 FileOutputStream(outFile);
 int c;
 while ((c = fis.read ())!= -1)
 (2)
 fis.close();
 fos.close();
 }
 catch (Exception e) {
 System.out.println("FileStreamsTest: "+e);
 }
 }
}
```

**答案：**

(1) new FileInputStream(inFile);

(2) fos.write(c);

## JAVA 复习四

一、选择题 (20 题, 每题 2 分, 共 40 分)

1. 在面向对象的方法中, 一个对象请求另一个对象为其服务的方式是通过发送 ( D )

A、调用语句

B、命令

C、口令

**D、消息**

2. Java 语言具有许多优点和特点, 下列选项中, 哪个反映了 Java 程序并行机制的特点: ( B )

A、安全性

**B、多线程**

C、跨平台

D、可移值

3. 编写和运行 Java applet 程序与编写和运行 Java application 程序不同的步骤是: ( B )

A、编写源代码

**B、编写 HTML 文件调用该小程序, 以 .html 为扩展名存入相同文件夹**

C、编译过程

D、解释执行

4. Java 的字符类型采用的是 Unicode 编码方案, 每个 Unicode 码占用\_\_\_\_个比特位。( B )

A、8

**B、16**

C、32

D、64

5. 关于下列程序段的输出结果, 说法正确的是: ( D )  
**基本类型数值数据的默认初始值为 0**

```
public class MyClass{
 static int i;
 public static void main(String argv[]){
 System.out.println(i);
 }
}
```

A、有错误, 变量 i 没有初始化。 B、null

C、1 **D、0**

6. 下列代码的执行结果是: ( B )

```
public class Test3{
 public static void main(String args[]){
 System.out.print(100%3);
 System.out.print(",");
 System.out.println(100%3.0);
 }
}
```

A、1,1 **B、1,1.0**

C、1.0,1 D、1.0,1.0

7. 下列程序段的输出结果是: ( B )

```
void complicatedExpression(){
 int x=20, y=30;
 boolean b;
```

```
b=x>50&&y>60||x>50&&y<-60||x<-50&&y>60||x<-50&&y<-60;
```

```
System.out.println(b);
}
```

A、true **B、false**

C、1 D、0

8. 给出下列代码片段: ( D )

```
if(x>0){System.out.println("first");}
else if(x>-3){ System.out.println("second");}
else {System.out.println("third");}
```

请问 x 处于什么范围时将打印字符串 "second" ?

A、x>0 B、x>-3

C、x<=-3 **D、x<=0 && x>-3**

10. 在 Java 中, 一个类可同时定义许多同名的方法, 这些方法的形式参数的个数、类型或顺序各不相同, 传回的值也可以不相同, 这种面向对象程序特性称为: ( C )

A、隐藏 B、覆盖

**C、重载** D、Java 不支持此特性

11. 如要抛出异常, 应用下列哪种子句? ( B )

A、catch **B、throws**

C、try D、finally

12. 在使用 interface 声明一个接口时, 只可以使用\_\_\_\_修饰符修饰该接口。( D )

A、private B、protected

C、private protected **D、public**

13. 下列代码的输出结果是: ( A )

```
class Parent{
 void printMe() {
 System.out.println("parent");
 }
};
class Child extends Parent {
 void printMe() {
 System.out.println("child");
 }
 void printall() {
 super.printMe();
 this.printMe();
 printMe();
 }
}
```

```
public class Test_this {
 public static void main(String args[]) {
```

```

Child myC=new Child();
myC.printall();
}
}

```

A、parent

child

child

B、parent

child

parent

C、parent

child

D、编译错误

14. 为读取的内容进行处理后再输出，需要使用下列哪种流？（D）

A、File stream

B、Pipe stream

C、Random stream

D、Filter stream

16. Swing 与 aWT 的区别不包括：（D）

A、Swing 是由纯 Java 实现的轻量级构件

B、Swing 没有本地代码

C、Swing 不依赖操作系统的支持

D、Swing 支持图形用户界面

17. 在编写 Java applet 程序时，若需要对发生事件作出响应和处理，一般需要在程序的开头写上\_\_\_\_语句。（D）

A、import java.awt.\*;

B、import java.applet.\*;

C、import java.io.\*;

D、import java.awt.event.\*;

18. 注释的基本原则不包括：（D）

A、注释应该增加代码的清晰度

B、注释要简洁

C、在写代码之前写注释

D、尽量给每一条语句加注释

19. java.io 包中定义了多个流类型来实现输入和输出功能，可以从不同的角度对其进行分类，按功能分为：（C）

A、输入流和输出流（方向）

B、字节流和字符流（内容）

C、节点流和处理流（分工）

20. 以下程序的运行结果为（B）

```
public class IfTest{
```

```

public static void main(String args[]){
 int x=3;
 int y=1;
 if(x==y)
 System.out.println("Not equal");
 else
 System.out.println("Equal");
 }
}

```

A) Not equal B) Equal C) 无输出 D) 编译出错

二、填空题（每空 1.5 分，共 15 分）

2. 在编写异常处理的 Java 程序中，每个 catch 语句块都应该与\_\_try\_\_语句块对应，使得用该语句块来启动 Java 的异常处理机制。

3. 顺序执行以下两个语句的输出结果是：10\_\_。  
String s="我喜欢学习 Java! ";

System.out.println(s.length());

4. Java 语言通过接口支持\_\_多重\_\_继承，使类继承具有更灵活的扩展性。

5. 实例化对象：就是创建一个对象。用\_\_new\_\_运算符来实现对象的实例化。

6. 我们用\_\_int\_\_来定义一个整数，用\_\_char\_\_来定义一个字符类型，称为原始数据类型。

7. 当用户在 TextField 中输入一行文字后，按回车，实现\_\_ActionListner\_\_接口可实现对事件的响应。

三、写出下列程序的运行结果（每空 5 分，共 15 分）

1. 下列程序的输出结果为：

```

public class TestApple {
 int i=0;
 Apple(int i){
 this.i=i;
 }
 Apple increament(){
 i++;
 return this;
 }
 void print(){
 System.out.println("i="+i);
 }
}

```

```
public static void main(String[] args) {
```

```

 Apple redapple=new Apple(1000);
 redapple.increament().increament().print
 ();
 }

```

**i=1002**

2. 下列程序的输出结果为:

```

class SuperClass{
 private int n;
 SuperClass() {
 System.out.println("SuperClass()");
 }
 SuperClass(int n){
 System.out.println("SuperClass("+n+")");
 }
}
class SubClass extends SuperClass{
 private int n;
 SubClass(int n){
 super();
 System.out.println("SubClass("+n+")");
 this.n=n;
 }
 SubClass() {
 super(300);
 System.out.println("SubClass()");
 }
}
public class TestSuperSub {
 public static void main(String args[]){
 SubClass sc=new SubClass(400);
 }
}

```

结果: **SuperClass()**    **SubClass(400)**

说明对象先调用 **SubClass** 的有参构造函数, 接着调用 **Super()** 的无参构造函数, 输出 **SuperClass()**, 接着输出 **SubClass(400)**

#### 四、程序设计 (每题 10 分, 共 30 分)

1. 编写一个“Student”类, 该类拥有属性: 校名、学号、性别、出生日期。方法包含设置姓名和成绩 (**setName()**, **setScore()**)。再编写“Student”类的子类: **Undergraduate** (大学生)。**Undergraduate** 类除拥有父类属性和方法外, 还有其自己的属性和方法: 附加属性包括系 (**department**)、专业

(**major**); 方法包含设置系别和专业。**(setDepartment(), setMajor())**。

```

class Student {
 String name="湖南****学院"; int sNum=888888;
 String sex="男"; String birth="1988/08/08";
 String sname;
 int Score;
 void setName(String a) {
 sname=a;
 }
 void setScore(int b) {
 Score=b;
 }
 void show() {
 System.out.println("所在学校: "+name);
 System.out.println("学号: "+sNum);
 System.out.println("性别: "+sex);
 System.out.println("生日: "+birth);
 System.out.println("姓名: "+sname);
 System.out.println("成绩: "+Score);
 }
}
class Undergraduate extends Student {
 String department;
 String major;
 void setDeparment(String c) {
 department=c;
 }
 void setMajor(String d) {
 major=d;
 }
 void show1() {
 super.show();
 System.out.println("系部: "+department);
 System.out.println("专业: "+major);
 }
}
class Student {
 public static void main(String arg[]) {
 Student A=new Student();
 Undergraduate B=new Undergraduate();
 B.setName("许翼");
 B.setScore(95);
 }
}

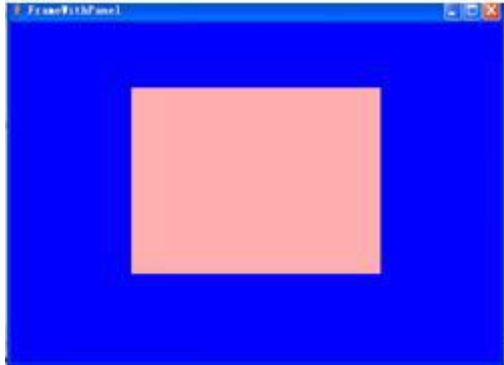
```

```

 B. setDepartment("信息工程系");
 B. setMajor("计算机网络");
 B. show1();
 }
}

```

3. 设计一个含有 Panel 的自定义的 Frame 类, 形式如下所示:



```

import java.awt.*;

public class TestCenterPanel {
 public static void main(String args[]) {
 new MyFrame3(300, 300, 600, 400, Color. BLUE);
 }
}

class MyFrame3 extends Frame{
 //private Panel p;
 MyFrame3(int x,int y,int w,int h,Color c){
 super("FrameWithPanel");
 setLayout (null);
 setBounds (x,y,w,h);
 setBackground(c);
 Panel p = new Panel(null);
 p.setBounds (w/4,h/4,w/2,h/2);
 p.setBackground(Color.pink);
 add(p);
 setVisible(true);
 }
}

```

## JAVA 复习五

### 一、单项选择题

1、如下哪个是 Java 中的标识符 ( )

A、public      B、super

C、3number      D、width

2、如下哪个是 Java 中的标识符 ( )

A、fieldname      B、super

C、3number      D、#number

3、已知如下定义: String s = "story"; 下面哪个语句不是合法的 ( )

A、s += "books";      B、s = s + 100;

C、int len = s.length;

D、String t = s + "abc";

4、如下哪个是 Java 中有效的关键字 ( )

A、name      B、hello

C、false      D、good

5、下面的代码段执行之后 count 的值是什么 ( )

```

int count = 1;
for (int i = 1; i <= 5; i++) {
 count += i;
}

```

System.out.println(count);

A、5      B、1      C、15      D、16

6、定义一个类, 必须使用的关键字是 ( )

A、public      B、class

C、interface      D、static

7、定义一个接口必须使用的关键字是 ( )

A、public      B、class

C、interface      D、static

8、如果容器组件 p 的布局是 BorderLayout, 则在 p 的下边中添加一个按钮 b, 应该使用的语句是 ( )

A、p.add(b);      B、p.add(b, "North");

C、p.add(b, "South"); D、b.add(p, "North");

9、声明并创建一个按钮对象 b, 应该使用的语句是 ( )

A、Button b=new Button();

B、button b=new button();

C、Button b=new b();

D、b.setLabel("确定");

10、Frame 对象默认的布局管理器是 ( )

- A、FlowLayout                      B、BorderLayout  
C、CardLayout                      D、null

11、下列哪一个 import 命令可以使我们在程序中创建输入/输出流对象（）

- A、import java.sql.\*; B import java.util.\*;  
C、import java.io.\*; D、import java.net.\*;

12、下面哪一个 import 命令可以为我们提供编写网络应用程序的类（）

- A、import java.sql.\*; B import java.util.\*;  
C、import java.io.\*; D、import java.net.\*;

13、如果需要从文件中读取数据，则可以在程序中创建哪一个类的对象（）

- A、FileInputStream B、FileOutputStream  
C、DataOutputStream D、FileWriter

## 二、填空题

3、Java 中布尔类型的常量有两种，它们是（true）和（false）。

8、当声明一个数组 int arr[] = new int[5]; 时，这代表这个数组所保存的变量类型是（int），数组名是（arr），数组的大小为（5），数组元素下标的使用范围是（0 到 4）。

9、假设 x=13, y=4, 则表达式 x%y != 0 的值是（true），其数据类型是（boolean）。

11、以下程序段的输出结果是（三角形）

```
int x = 5, y = 6, z = 4;
if (x + y > z && x + z > y && z + y > x)
 System.out.println("三角形");
else
 System.out.println("不是三角形");
```

12、下面程序段的执行结果是（6 5 4 3 2）

```
int a[] = { 2, 3, 4, 5, 6 };
for (int i = a.length - 1; i >= 0; i--)
```

```
System.out.print(a[i] + " ");
```

## 三、程序阅读题

1、以下程序的输出结果为\_ Peter is 17 years

old!\_\_\_。

```
public class Person {
 String name;
 int age;

 public Person(String name, int age)
 {
 this.name = name;
 this.age = age;
 }

 public static void main(String[] args) {
 Person c = new Person("Peter",
17);
 System.out.println(c.name + "
is " + c.age + " years old!");
 }
}
```

2、以下程序的输出结果为\_\_

课程号:101 课程名:ASP 学分:3\_\_\_。

```
public class Course {
 private String cNumber;
 private String cName;
 private int cUnit;

 public Course(String number,
String name, int unit) {
 cNumber = number;
 cName = name;
 cUnit = unit;
 }

 public void printCourseInfo() {
 System.out.println("课程号:" +
cNumber + " 课程名:" + cName + " 学分:"
+ cUnit);
 }
}
```



```

}

class CourseTest {
 public static void main(String[]
args) {
 Course c;
 c = new Course("101", "ASP",
3);
 c.printCourseInfo();
 }
}

```

4、以下程序的输出结果\_\_

姓名:Tom 年龄:15 家庭住址:金水区 电  
话:66123456 学校: 九中\_。

```

public class Father {
 String name, address, tel;
 int age;

 public Father(String name, int age)
{
 this.name = name;
 this.age = age;
 }

 void out() {
 System.out.print("姓名:" +
name);
 System.out.print(" 年龄:" +
age);
 }

 void outOther() {
 System.out.print(" 家庭住址:"
+ address);
 System.out.print(" 电话:" +
tel);
 }
}

class Son extends Father {
 String school;

 public Son(String name, int age) {

```

```

 super(name, age);
 }

 void out() {
 super.out();
 super.outOther();
 System.out.println(" 学校: " +
school);
 }

 public static void main(String
args[]) {
 Son son = new Son("Tom", 15);
 son.address = "金水区";
 son.school = "九中";
 son.tel = "66123456";
 son.out();
 }
}

```

5、下列程序的运行结果是\_\_12345\_\_。

```

public class MyClass {
 int a[] = { 1, 2, 3, 4, 5 };

 void out() {
 for (int j = 0; j < a.length;
j++)
 System.out.print(a[j] +
"");
 }

 public static void main(String[]
args) {
 MyClass my = new MyClass();
 my.out();
 }
}

```

#### 四、简答题

##### 1. 抽象类和接口的关系区别 P155

区别: a. 接口中的所有方法都是抽象的, 而抽象类可以定义带有方法体的不同方法。

b. 一个类可以实现多个接口, 而只能继承一个抽象父类。

c. 接口与实现它的类不构成继承体系, 而抽象类

是属于一个类的继承体系。

d. 接口中的方法默认是 `public abstract` 的，而成员变量默认是 `public static` 常量。

e. `implements` 关键字用于实现接口，`extends` 关键字用于继承。

## 2. 多线程机制 p368-p373

### 3、什么是继承？ P113、p115

**答：**通过必要的说明能够实现某个类无需重新定义就拥有另一个类的某些属性和方法，并把这种关系称为继承，先定义的类称为父类，后定义的类称为子类，并且允许多层的继承关系。所谓子类继承父类的成员变量作为自己的一个成员变量。

### 4、多态

定义：多态意为一个名字可具有多种语义。在程序设计语言中，多态性是指“一种定义，多种实现”

形式：继承与多态 p128、接口与多态 p153

方法重写与方法重载定义域区别：

方法重载：一个类中可以有多个方法具有相同的名字，但这些方法的参数不同（参数的个数相同、参数个数相同，但参数列表中的某个参数的类型不同）

方法重写：子类中定义一个方法，这个方法类型和父类的方法类型一致或者是父类的方法类型的子类型，并且这个方法的名字、参数个数、参数类型和父类的方法完全形同。

区别：方法的重写 `Overriding` 和重载 `Overloading` 是 Java 多态性的不同表现。

重写 `Overriding` 是父类与子类之间多态性的一种表现，重载 `Overloading` 是一个类中多态性的如果在子类中定义某方法与其父类有相同的名称和参数，我们说该方法被重写（`Overriding`）。子类的对象使用这个方法时，将调用子类中的定义，对它而言，父类中的定义如同被“屏蔽”了。

如果在一个类中定义了多个同名的方法，它们或有不同的参数个数或有不同的参数类型，则称为方法的重载（`Overloading`）。Overloaded 的方法是可以改变返回值的类型

## 5、连接数据库步骤 P334-p338

简述 Java 中异常处理的机制？

**答：**首先 Java 的异常是面向对象的。一个 Java 的 `Exception` 是一个描述异常情况的对象。当出现异常情况时，一个 `Exception` 对象就产生了，并放到

异常的成员函数里。

Java 的异常处理是通过 5 个关键词来实现的：

`try`, `catch`, `throw`, `throws` 和 `finally`。

1. 异常处理：在 Java 语言的错误处理结构由 `try`, `catch`, `finally` 三个块组成。其中 `try` 块存放将可能发生异常的 Java 语言，并管理相关的异常指针；`catch` 块紧跟在 `try` 块后面，用来激发被捕获的异常；`finally` 块包含清除程序没有释放的资源，句柄等。不管 `try` 块中的代码如何退出，都将执行 `finally` 块。

2. 抛出异常：Java 语言可以不在方法中直接捕获，而用 `throw` 语句将异常抛给上层的调用者。`Throw` 语句就是来明确地抛出一个异常；首先你必需得到一个 `Throwable` 的实例句柄，通过参数传到 `catch` 中，或者采用 `new` 操作符来创建一个。