

java 期末考试真题

答案解析 By CaesarChang

整理 By CaesarChang

QQ: 2272966840

免费改 bug 群: 1153132260

Java/python 期末考试 1V1 包过 一小时仅需 11 元,6 小时带你包过

Java->数据库->linux->SSM 框架->Springboot
cloud->容器化开发 Java 带你成为小牛，每日发布任务。

解决 bug。晚上远程直播今天学习内容并进行总结。然后过一段时间会
安排项目带你做。只需日结 感觉不好 那就不用付款第二天

一. 判断题

1. 即使一个类中未显式定义构造函数，也会有一个缺省的构造函数，缺省的构造函数是无参函数，函数体为

空。

(对)

2. 在 Java 的方法中定义一个常量要用 const 关键字。

(错)

3. 在异常处理中总是将可能产生异常的语句放在 try 块中, 用 catch 子句去处理异常, 而且一个 try 块之后只能对应一个 catch 语句。

(错)

4. 在 Java 中对象可以赋值, 只要使用赋值号(等号)即可, 相当于生成了一个各属性与赋值对象相同的新对象

(错)

如果是给对象引用赋值, 是改变了引用的指向, 并没有产生新对象。只有对象实例化(new)才会产生新对象。

5. 一个线程对象的具体操作是由 run()方法的内容确定的, 但是 Thread 类的 run()方法是空的, 其中没有内容; 所以用户程序要么派生一个 Thread 的子类并在子类里重新定义 run()方法, 要么使一个类实现 Runnable 接口并书写其中 run()方法的方法体。

(对)

(解析:实现多线程的方式 1 继承 thread 2 实现 Runnable 接口)

6. Java 的字符类型采用的是 Unicode 编码, 但所占字节由具体软

硬件环境决定。 (错) (解析:Java 的字符类型采用的是 Unicode 编码, java 为强类型语言,所有基本类型所占字节数都是固定的,与操作系统无关)

7. 所有的鼠标事件都由 MouseListener 监听接口的监听者来处理。 (错)

(解析:处理鼠标事件的类要么实现此接口 (及其包含的所有方法), 要么扩展抽象类 MouseAdapter (仅重写所需的方法)。然后使用组件的 addMouseListener 方法将从该类所创建的侦听器对象向该组件注册。

8. Java 语言中的数组元素下标总是从 0 开始, 下标可以是整数 (对)

9. 如果 p 是父类 Parent 的对象, 而 c 是子类 Child 的对象, 则语句 p=c 是正确的。 (错)

因为 child 是 parents 的子类 所以只能 c= (C) p; 需要强制转化
如果 p=c 则不需要

10. Java 程序里,创建新的类对象用关键字 new, 回收无用的类对象使用关键字 free。 (错)

没有关键字有这个功能,有方法 System.gc();

11. 由继承性可知, 程序中子类拥有的成员数目一定大于等于父类

拥有的成员数目。 (错)

可以等于

12. 静态初始化器是在其所属的类加载内存时由系统自动调用执行。
(对)

13.

有的类定义的时候可以不定义构造函数，所以构造函数不是必需的。

(错)

不定义构造函数的话，编译器会使用默认构造函数，并不代表构造函数不存在。

14. 14. 注释的作用是使程序在执行时在屏幕上显示//之后的内容。
(错)

15

类及其属性、方法可以同时有一个以上的修饰符来修饰

(对)



二. 选择题;

一、单选题 (本大题共 100 题, 小计 100.0 分)

1. 访问权限修饰符有 **public**、**private**、**protected** 和默认修饰符（没有写任何修饰符），他们既可以用来修饰类，也可以用来修饰类中的成员，使用 **private** 修饰符的成员可见情况有（ ）

- A、**同一类** [正确选项];
- B、不同包中的子类 ;
- C、同一包中的非子类 ;
- D、同一包中的子类 ;

参照答案: A

2. 下列关于变量的叙述哪个是错的? ()

- A、局部变量在使用前必须被初始化 ;
- B、实例变量是类的成员变量 ;
- C、**实例变量用关键字 static 声明;**
- D、在方法中定义的局部变量在该方法被执行时创建 ;

参照答案: C

在类的声明中，属性是用变量来表示的。这种变量就称为实例变量，是在类声明的内部但是在类的其他成员方法之外声明的。类的每个对象维护它自己的一份实例变量的副本。

是修饰,不是声明

3. 关于以下程序段，正确的说法是（ ）

```
1. String s1="abc"+"def";
2. String s2=new String (s1) ;
3. if (s1==s2)
4.     System.out.println("== succeeded");
5.     if (s1.equals(s2))
6.         System.out.println(".equals() succeeded");
```

A、行 6 执行，行 4 不执行；

B、行 4 与行 6 都将执行；

C、行 4 执行，行 6 不执行；

D、行 4、行 6 都不执行；

参考答案：A

4. 下列程序代码段运行后,变量 x 的结果是()

```
int x=0;
int y=3;
switch(y){
case 1:x++;
case 2:x++;x++;
case 3:x++;x++;x++;
case 4:x+=4;
}
```

A、10；

B、6；

C、7；

D、3；

参考答案：C

5. 已知 A 类被打包在 packageA , B 类被打包在 packageB , 且 B 类被声明为 public , 且有一个成员变量 x 被声明为 protected 控制方式。C 类也位于 packageA 包, 且继承了 B 类。则以下说法正确的是（ ）

A、A 类的实例不能访问到 B 类的实例；

B、A 类的实例能够访问到 B 类一个实例的 x 成员；

C、C 类的实例不能访问到 B 类的实例；

D、C 类的实例可以访问到 B 类一个实例的 x 成员 [正确选项]；

参考答案：D

6. 下列 Java 常见事件类中哪个是鼠标事件类？（ ）

A、WindowEvent；

B、KeyEvent；

C、InputEvent；

D、MouseEvent [正确选项]；

参考答案：D

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

A、private

B、protected

C、private protected

D、public

8. 编译并运行以下程序，以下描述哪个选项是正确的

```
public class Conditional{  
    public static void main(String args[ ]){  
        int x=4;  
        System.out.println("value is " + ((x>4) ? 99.9 :9));  
    }  
}
```

A、输出结果为：value is 99.99；

B、输出结果为：value is 9.0 [正确选项]；

C、编译错误；

D、输出结果为：value is 9；

参考答案：B

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

A、8

B、16

C、32

D、64

一个 UNICODE 字符占两字节，一字节是 8 位，所以，每个 UNICODE 码占用 16 个比特位。

；

11. 以下关于构造函数的描述错误的是（ A ）。

A、构造函数的返回类型只能是 void 型。（不能写,无返回值）

B、构造函数是类的一种特殊函数，它的方法名必须与类名相同。

C、构造函数的主要作用是完成对类的对象的初始化工作。 D、一般在创建新对象时，系统会自动调用构造函数。

12. 有程序如下，关于程序的描述哪个是正确的？（ C ）

```
public class Person{  
    static int arr[] = new int[10];  
    public static void main(String a[])  
    {    System.out.println(arr[1]); } }
```

A、编译将产生错误

B、B、编译时正确，但运行时将产生错误

C、正确，输出 0

D、正确，输出 null

13. 有语句 String s="hello world";，以下操作哪个是不合法的？

（ B ）

A、int i=s.length();

B、s>>>=3;(数值类型>>>右移)

C、String ts=s.trim();

D、String t=s+"!";

14. 给出如下代码:

```
class Test{  
    private int m;  
    public static void fun() {  
        // some code...
```



```
} }
```

如何使成员变量 m 被函数 fun()直接访问? (C)

A、将 private int m 改为 protected int m

B、将 private int m 改为 public int m

C、将 private int m 改为 static int m

D、将 private int m 改为 int m

16.

有以下方法的定义, 请选择该方法的返回类型 (D) 。

```
ReturnType method(byte x, double y)
```

```
{
```

```
    return (short)x/y*2;
```

```
}
```

A、 byte B、 short C、 int D、 double

20. 设有下面两个赋值语句:

```
a = Integer.parseInt("123");
```

```
b= Integer.valueOf("123").intValue();
```

下述说法正确的是 (D) 。

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。

21. 编译并运行以下程序, 以下描述哪个选项是正确的

(C) 。

```
1. class A{  
2. protected String toString(){  
3. return super.toString();}  
4.}
```

- A、编译通过运行无异常
- B、编译通过但运行时出错
- C、行 2 出错，不能成功编译
- D、不能成功编译，行 3 出错

子类的访问可见性应该不低于父类的访问可见性,super 调用父类,但是父类为 public

23. 以下哪个不是 Java 的关键字? (A)

- A、TRUE
- B、const
- C、super
- D、void

27. 有程序片段如下，以下哪个表示式的结果为 true? (B)

```
Float s=new Float(0.1f);  
Float t=new Float(0.1f);  
Double u=new Double(0.1);
```

A、 S == t

B、 s.equals(t)

C、 u.equals(s)

D、 t.equals(u)

A: `bais==t` 判断的是两个对象的引用地址是否相等 du, 因为 zhi 不是同一个对象肯定不相 dao 等

B: `s.equals(t);` //这个判断, 首先判断 t 是不是 float 类型, 然后调用 `floatToIntBits` 方法, 将 float 转成 int 进行比较, 两个肯定相等了。

C: `u.equals(s);` //因为 s 不是 Double 类型, 不符合判断条件, 所以返回 false

D: `t.equals(u);` //因为 u 不是 Float 类型, 不能比较, 所以返回 false

三. 程序阅读题

1. 写出以下程序的运行结果。(54321)

```
public class TestArray
{
    public static void main(String args[]){
        int i, j; int a[] = {1,3,2,5,4};
        for ( i = 0 ; i < a.length-1; i ++ ) {
            int k = i;
```

```

        for ( j = i ; j < a.length ; j++ )

            if ( a[ j ]>a[ k ] )

                k = j;

        int temp =a[i];

        a[i] = a[k];

        a[k] = temp;

    }

    for ( i =0 ; i<a.length; i++ )

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

        System.out.println( );

    }}

```

4. 写出以下程序的运行结果。 int

```

class OverloadDemo{

    void testOverload( int i ){

        System.out.println( "int" );

    }

    void testOverload(String s){

        System.out.println( "String" );

    }

    public static void main(String args[ ]){

        OverloadDemo a=new OverloadDemo ( );

```

```
char    ch=' x' ;

    a.testOverload(ch);

}}
```

穿进去的 x 的 ASCII 码 x 的为 120

5. 阅读以下程序，写出输出结果。inSecondclass

```
class First{

    public First(){

        aMethod();}

    public void aMethod(){

        System.out.println( "in First class" );

    }

    public class Second extends First{

        public void aMethod(){

            System.out.println( "in Second class" );

        }

        public static void main(String[ ] args){

            new Second( );

        }

    }

}
```

阅读以下程序，写出输出结果。 Animal Cat

```
class Animal {

    public Animal() {
```

```

        System.out.print ("Animal ");

    }

public class Cat extends Animal {

    public Cat() {

        System.out.print ("Cat ");

    }

    public static void main(String[] args) {

        Cat kitty= new Cat();

    }
}

```

子类父类都是无参构造,那么子类实例化,子类父类的构造都会执行,

10. 以下程序段的输出结果为

int

,

int

.

```

class Cruncher{

```

```

    void crunch( int i ){

        System.out.print( "int" );

    }

    void crunch(String s){

        System.out.print( "String" );

    }
}

```

```

public static void main(String args[ ]){
    Cruncher  crun=new Cruncher ( );
    char    ch=' h' ;
    int     i=12;
    crun.crunch(ch);
    System.out.print( “,” );
    crun.crunch(i);
    }
}

```

11. 阅读以下程序，输出结果为 cooljava 。

```

import    java.io.*;

public class TestString
{
    public static void main(String args[ ])
    {
        StringC s = new StringC ("cool","java");
        System.out.println(s);
    }
}

class    StringC {
    String  s1;
    String  s2;
    StringC( String str1 , String str2 ) {

```

```
this.s1 = str1;  
  
this.s2 = str2;  
  
}  
  
public String toString() {  
  
return s1+s2;  
  
}}
```

四. 编程题

1(格式问题 首字母有的大写了 不对哈)

2.定义汽车类 Car,包含以下成员:

成员属性:

品牌 brand(String 类型)

电量 power(double 类型)

成员方法:

报警 warning() 调用方法,可以检验当前电量是否低于 10,如果低于 10,就打印"电量不足". 如果不低于 10,就打印"电量充足"

1.按照以上要求定义 Car,属性要私有,生成空参、有参构造, setter 和 getter 方法

2.定义测试类:根据如下需求创建多个对象,调用

warning()方法.

特斯拉-50 比亚迪-9

汽车类:

```
package person;
```

```
public class Car extends Demo06{
```

```
    String brand;
```

```
    double power;
```

```
    void Car(){
```

```
    }
```

```
    void Car(String brand,double power){
```

```
    }
```

```
    void warning(){
```

```
        System.out.println("品牌为"+brand+" 电  
量为"+power);
```

```
    }
```

```
    public String getBrand() {
```

```
        return brand;
```

```
}

public void setBrand(String brand) {
    this.brand = brand;
}

public double getPower() {
    return power;
}

public void setPower(double power) {
    this.power = power;
}
}
```

主方法:

```
public class Demo06 {
    public static void main(String[] args) {
        Car c1=new Car();
        c1.setBrand("特斯拉");
    }
}
```

```
        c1.setPower(50.2);
        c1.warning();
        Car c2=new Car();
        c2.setBrand("比亚迪");
        c2.setPower(9.6);
        c2.warning();
        if (c1.power<10){
            System.out.println(c1.brand+"电量不
足,请注意安全驾驶");
        }else{
            System.out.println(c1.brand+"电量充
足,请勿疲劳驾驶");
        }
        if (c2.power<10) {
            System.out.println(c2.brand+"电量不
足,请注意安全驾驶");
        }else{
            System.out.println(c2.brand+"电量充
足,请勿疲劳驾驶");
        }
    }
}
```

2 编写一个完整的 JavaApplication 程序。包含接口 ShapeArea，类 Circle、Rectangle、Test，具体要求如下：

(1)接口 ShapeArea：

①接口方法

doublegetArea()：求一个形状的面积

doublegetPerimeter()：求一个形状的周长

(2)类 Rectangle：

实现 ShapeArea 接口，并有以下属性和方法：

① 属性

width:double 型，表示长方形的宽度

height： double 型，表示长方形的长度

② 方法

Rectangle(doublew,doubleh)：构造函数

toString()：输出矩形的描述信息，

如“width=1.0,height=2.0,perimeter=6.0,area=2.0”

(3)Test 类作为主类要完成测试功能

① 生成 Rectangle 对象

②调用对象的 toString 方法，输出对象的描述信息

Public class Test{//主类定义 2 分

Public static void main(Stringargs[]){

Rectangler=new Rectangle(1,2);

```

System.out.println(r.toString());

    }}

interface ShapeArea    //接口定义 2 分
{
    public abstract double    getPerimeter();
    public abstract double getArea();}

class Rectangle implements ShapeArea{
    double width,height;//属性定义 1 分
    Rectangle(double w,double h)    //构造函数定义 1 分
    {
        width=w;height=h;
    }
    public double getPerimeter()//1 分 {
        return 2*(width+height);}
    public double getArea()//1 分 {
        return width*height; }
    public String toString()//2 分
    {

        return "width="+width+",height="+height+",perimeter="+getPerimeter()+",area="+getArea();

    }}

```

4 论述题:

- (1)java 语言有哪些特点
- (2) 什么是抽象类,什么是接口,抽象类接口 的区别(必考)
- (3)面向对象的特点,三大特征
- (4)什么是方法的重载 重写,区别是啥(必考)
- (5)java 中==和 equals 区别
- (6)异常的分类,区别是什么
- (7)什么是多态,实现的三种形式是什么

(1)答案:

1、简单性: Java 语言继承了 C++语言的优点, 去掉了 C++中学习起来比较难的多继承、指针等概念, 所以Java 语言学习起来更简单, 使用起来也更方便。

2、面向对象: Java 是一种面向对象的编程语言。

3、分布性: Java 设计成支持在网络上应用, 它是分布式语言。所以只要用 Java 编写了一个程序, 就可以到处应用。可以节省大量人力物力。

4、编译和解释性: Java 编译程序生成字节码, 而不是通常的机器码, 这使得 Java 开发程序比用其他语言开发程序快很多。

5、稳健性：Java 刚开始被设计出来就是为了写高可靠和稳健的软件的。所以用 Java 写可靠的软件很容易。目前许多第三方交易系统、银行平台的前台和后台电子交易系统等都会用 Java 语言开发。

6、安全性：Java 的存储分配模型是它防御恶意代码的主要方法之一。所以很多大型企业级项目开发都会选择用 Java 开发。

7、可移植性：Java 并不依赖平台，用 Java 编写的程序可以运用到任何操作系统上。

8、高性能：Java 是一种先编译后解释的语言，所以它不如全编译性语言快。但 Java 设计者制作了“及时”编译程序，这样就可以实现全编译了。

9、多线索性：Java 是多线索语言，它可以同时执行多个程序，能处理不同任务。

10、动态性：Java 语言设计成适应于变化的环境，它是一个动态的语言。

(2) 答案

抽象类是一种特殊的类,不能被实例化,通过 abstract 关键字修饰

接口是引用类型,类似于类,通过 interface 修饰,java 接口的方法默认都是 public abstract 类型,

区别:

2. 接口要被子类实现,抽象类要被^{子类}继承:
1. 接口中变量全为公共静态常量,而抽象类中可有普通变量.
2. 接口中全为方法的声明,抽象类中可以有方法的实现.
3. 接口中不可以有构造函数,抽象类中可以有构造函数.
4. 接口可以多实现,而抽象类必须被单继承.
5. 接口中方法全为抽象方法,而抽象类中也可有非抽象方法.

(3)答案

(4)

特点：

- 1.注重对象和职责，不同的对象承担不同的职责
- 2.更加适合对复杂的需求变化，是专门应对复杂项目的开发，提供的固定套路
- 3.需要在面向过程的基础上，再学习一些面向对象的语法

三大特征：

- 面向对象的三大特征：**
1. **封装**
通过 `private`、`default`、`protected`、`public` 关键字实现属性或方法的封装。
 2. **“高内聚，低耦合”**
继承
通过 `extends`。两个好处：
 1. 代码重用
 2. 通过继承实现对现实世界更加准确的建模
 3. **多态(polymorphism)**
三个必要条件：1. 继承、2. 方法的重写、3. 父类引用指向子类对象

(4)答案：

- 1.重写必须继承，重载不用。
- 2.重写的方法名，参数数目相同，参数类型兼容，重载的方法名相同，参数列表不同。
- 3.重写的方法修饰符大于等于父类的方法，重载和修饰符无关。
- 4.重写不可以抛出父类没有抛出的一般异常，可以抛出运行时异常

(5)答案

1)对于==, 如果作用于基本数据类型的变量, 则直接比较其存储的 “值” 是否相等;

如果作用于引用类型的变量, 则比较的是所指向的对象的地址

2) 对于 equals 方法, 注意: equals 方法不能作用于基本数据类型的变量

如果没有对 equals 方法进行重写, 则比较的是引用类型的变量所指向的对象的地址;

诸如 String、Date 等类对 equals 方法进行了重写的话, 比较的是所指向的对象的内容。

(6)答案

Exception 分为两类: 非运行是异常和 **bai** 运行时异常。

区别:

1 非运行异常是异常该程序在编译时就会发生错误无法编译。这体现了 Java 的设计哲学: 没有完善错误处理的代码根本没有机会被执行。

2 运行时异常如除数是 0 和数组下标越界等, 你可以抛出异常或者捕获他们

(7)答案：

可以描述一个事物的多种形态

一、要有继承；

二、要有重写；

三、父类引用指向子类对象。

提分加餐：

2、下面哪项可以得到数组元素的个数，假设 Java 中定义数组名为 `arr`。[A]

A) `arr.length`

B) `arr.length()`

C) `len(arr)`

D) `ubound(arr)`

3、如果类中的成员变量可以被同一包访问，而不能被不同包访问，则使用如下的[D]

A) `private`

B) `public`

C) `protected`

D) `default` (缺省)

`protected` 不同包下子类可以访问

但是`default`(友好型) 只有本包 本类

71.定义“电脑类”Computer，包含以下成员：

成员属性：

品牌 `brand`(`String` 类型)

价格 `price`(`double` 类型)

成员方法：

编码 coding(), 调用方法打印 ***电脑正在使用 Java 语言编程
玩游戏,playGame(), 调用方法打印 ***电脑正在玩王者荣耀 s

- 1.按照以上要求定义 Computer,属性要私有,生成空参、有参构造, setter 和 getter 方法
- 2.定义测试类a.创建一个电脑对象, 设置品牌为 ThinkPad, 价格为 7399, 调用方法 coding
- b.创建一个电脑对象, 设置品牌为 Acer, 价格为 5399,调用方法 playGame

电脑类:

```
package person;
public class Computer {
    String brand;
    double price;
    void Computer(){

    }
    void Computer(String brand,double price){

    }
    void coding(){
        System.out.println(brand+"电脑正在使用 Java 语言编程");//---
-①
        System.out.println("品牌为"+brand+"价格为"+price);//-----
②
    }
    void playGame(){
        System.out.println(brand+"正在玩 Python 动画");//-----①
        System.out.println("品牌为"+brand+"价格为"+price);//-----
-②
    }
    public String getBrand() {
        return brand;
    }

    public void setBrand(String brand) {
        this.brand = brand;
    }

    public double getPrice() {
        return price;
    }
}
```

```

        public void setPrice(double price) {
            this.price = price;
        }
    }
}

```

主方法:

```

public class Demo05 {
    public static void main(String[] args) {
        Computer c1=new Computer();
        c1.setBrand("ThinkPad");
        c1.setPrice(7399);
        c1.coding();//-----①②
        //c1.playGame();//-----①
        Computer c2=new Computer();
        c2.setBrand("Acer");
        c2.setPrice(5399);
        c2.playGame();//-----②
    }
}

```

3. 下面有关方法覆盖说法正确的是：（ ）
- A. 方法覆盖要求覆盖和被覆盖的方法不能有相同的名字，参数列以及返回值
 - B. 方法覆盖要求覆盖和被覆盖的方法必须具有相同的访问权限
 - C. 被覆盖的方法不能比覆盖的方法抛出更多的异常
 - D. 覆盖的方法一定不能是 private 的

解析：子类重写的方法不能比父类中被重写的方法拥有更严格的访问权限。

所以选 D。

4. throws 关键字和 throw 关键字有什么区别和联系？

答案：throw 用来在方法体内抛出异常，而 throws 用来在方法声明处声明异常。这两个关键字有着一定的联系。如果一个方法中使用了 throw 关键字抛出了异常，那么要么立即用 try/catch 语句进行捕获，要么就是用 throws 进行声明，否则将出现编译错误。然而，并不是只有使用了 throw 关键字之后才能使用 throws 关键字，语法上来说，任何一个方法都可以直接使用 throws 关键字，抽象方法也可以使用。

5. 什么是多态？如何实现多态？

答案：多态性(Polymorphism)是指在基类中定义的属性或方法被派生类继承后，可以具有不同的数据类型，或表现出不同的行为，从而使得同一个属性或方法在基类及其各个派生类中具有不同的语义。Java 的多态性体现在两个方面：(1) 方法重载实现的静态多态性，又 称为编译时多态；(2) 方法覆盖/重写实现的动态多态性，又称为运行时多态。

6.静态变量和实例变量的区别？

答案：实例变量属于某个对象的属性，必须创建了实例对象，其中的实例变量才会被分配空间，才能使用这个实例变量。静态变量不属于某个实例对象，而是属于类，只要程序加载了类的字节码，不用创建任何实例对象，静态变量就会被分配空间，静态变量就可以被使用了。总之，实例变量必须创建对象后才可以通过这个对象来使用，静态变量则可以直接使用类名来引用。