

## 1214 隨堂測驗

請在背面作答，並寫上姓名、學號、序號(漏寫或寫錯扣分)

---

1. 在 **Spinner** 視覺元件中，只要使用者選取某項目時，就要進行對應的動作時。若要監聽是否有此事件發生必須 implements (1) 介面，它必須實作的方法有 (2)、(3)。
2. (4) 視覺元件的用法和 **Spinner** 類似，是以條列的方式來顯示資料。另外，要監聽此視覺元件是否有任何項目按下，則必須 implements (5) 介面。
3. (6) 是Java語言中和陣列類似，但更有彈性的一種資料結構。在這種資料結構中，我們可以任意新增或刪除集合中的元素。假設 `alist` 是該資料結構中用來存放整數資料的一個物件，則我們可使用以下指令來完成對應的功能：
  - (a) 將10加入集合中：`alist.(7)(10);`
  - (b) 將10從集合中刪除：`alist.(8)(10);`
4. 在**Spinner**視覺元件中，若要顯示的清單項目無法在執行前確定，在此情況下，我們必須藉助(9)。假設 `temp` 是此形態的物件，`sp`是**Spinner**型態的物件，若我們要指定**Spinner**使用此物件，則可使用：`sp.(10)(temp);`