**C#网络应用编程1-2章题目**

**小组成员：**黄娟 201458080101

吴紫沁 201458080102

翁秋娟 201458080103

黄莹莹 201458080105

李玲 201458080106

金梦 201458080107

赖宛彤 201458080108

陈进宇 201458080109

姜子言 201458080110

**20道选择：**

1. （黄娟）下列关于进程和线程的描述中哪个是错误的             （ C ）

A. 线程池适用于需要多个线程而实际运行时间比较短的场合。

B. 在C#中可使用lock语句实现线程同步。

C. .执行Thread实例的Start方法就意味着线程实例立即执行。

D. 一个线程要么是前台线程要么是后台线程。

2. （黄娟）关闭不带有Windows界面进程的方法为           （ B ）A. CloseMainWindow    B. Kill    C. Abort    D.Join

3. （黄娟） TCP/IP参考模型采用4层的层级结构，每一层都呼叫它的下一层所提供的网络来完成自己的需求，这4层分别为： （ C ）

A.物理层、数据链路层、传输层、应用层

B.物理层、数据链路层、网络层、应用层

C.网络接口层、网际层、传输层、应用层

D.网络接口层、数据链路层、传输层、应用层

1. （黄娟） 接收邮件经常使用的协议是                            （ C ）

A. TCP协议    B. UDP协议     C. POP3协议   D. SMTP协议

5. （吴紫沁）关于线程的常用基本操作说法不正确的一项是 （ D ）

1. Thread 类的Sleep方法暂停的是该语句所在的线程，而不是其他线程。该方法是静态的。
2. Thread t = new Thread(方法名)语句中，当将方法作为一个线程执行时，定义该方法的参数个数只能有一个，而且必须是Object类型。
3. 如果一个线程t1在执行过程中需要等待另一个线程t2结束后才能继续执行，可以在t1的代码块中调用Join方法。
4. 调用Thread类的Abort方法的最终效果是强行终止线程，线程便立即结束。

6. （吴紫沁）关于TCP/IP网络协议说法不正确的一项是 （ C ）

1. IP和TCP两个协议的功能是不一样的，可以分开单独使用。
2. IP协议是TCP/IP协议的心脏，也是网络层中最重要的协议。
3. TCP提供一个可靠地、可流控的、半双工的信息流传送服务。

D. TCP数据包中包括序号和确认，所以未按照顺序收到的包可以被排序，损坏的包可以被重传。

7. （翁秋娟）C#语言支持面向对象程序设计概念，（ C ）

1. 但不支持继承 B.而且支持多继承

C.但仅支持单继承 D.支持单继承和多继承

8. （金梦）关于线程和进程，下列说法正确的是（ D ）

1. 线程是操作系统分配处理器时间的基本单位
2. 进程是操作系统分配处理器时间的基本单位
3. 一个线程可以属于多个进程；
4. 一个进程可以有多个线程

9. （翁秋娟）同步是多线程中一个非常重要的概念。所谓同步是指（ A ）

1. 多个线程之间存在先后执行顺序的关联关系。
2. 多个线程之间不存在先后执行顺序的关联关系。
3. 多个线程之间同时进行执行。
4. 多个线程之间不能同时执行

10. （黄莹莹）关于C/S模型，下列说法错误的是（ C ）。

A. C/S是在分散式、集中式以及分布式的基础上发展起来的一种新的模型。

B. C/S模型的优点是它既适用于实际应用，又适用于真正的计算装置。

C. C/S模型的可靠性不如P2P模型

D.C/S模型将一个网络事务处理分为两部分，一部分是客户端，另一部分是服务器端。

11. （黄莹莹）每个进程都有一个线程池。线程池的默认大小为每个可用处理器有（ C ）个线程。

1. 15 B. 20 C. 25 D. 30

12. （李玲）以下关于volatile修饰符的说法错误的是（ C ）

A volatile修饰符可用于指针类型

B volatile修饰符具有整数基类型的枚举类型

C volatile修饰符可以用于修饰局部变量

D volatile修饰符可用于引用类型

13.（李玲） 以下关于线程池的说法错误的是（ D ）

A 线程池是一个静态类

B 线程池适用于线程多而实际执行时间不多的场合

C 线程池可以限制同一时刻处理的线程数目。

D 线程池在线程繁忙时会占用主线程。

14. （李玲）以下关于Abort方法正确的是（ A ）

A Abort方法用于强行终止进程

B Abort方法一旦被调用，线程一定会立即结束

C Abort方法安全性较低

D 调用Abort方法时一定要带参数

15.（金梦） 在C#中，通过调用Thread 类的Sleep(int x)方法来实现禁止线程运行，其中x代表（ B ）

 A、禁止线程运行的微秒数

 B、禁止线程运行的毫秒数

 C、禁止线程运行的秒数

D、禁止线程以内性的CPU时间数

16. （金梦）在．NET框架类库中，所有与多线程机制应用相关的类都放在（ B ）命名空间中。

 A、System.SysThread

 B、System.Thread

 C、System.Threading

D、NetException

17. （赖宛彤）为了指定进程启动信息，该使用Process组件中的（B ）属性。

A. HasExited B. StartInfo C. StartTime D. Modules

18. （翁秋娟）在C#的Windows应用程序中，无论哪种控件，共同具有的是（ A ）属性

1. Text B.Name C.ForeColor D.Caption
2. （赖宛彤）BasePriority属性中，表示空闲优先级的取值是（ A ）

A. 4 B. 8 C. 13 D. 24

20. （翁秋娟）多线程C#程序中，类MyClass定义如下：

Class MyClass{

ReaderWriterLock rwl=new ReaderWriterLock();

Private int i;

Public void Read(){

rwl.AcquireReaderLock(Timeout.Infinite);

Interlocked.Increment(ref i);

Thread.Sleep(1000);

rwl.ReleaseReaderLock();

}

Public void Write(){

rwl.AcquireWriterLock(Timeout.Infinite);

Interlocked.Decrement(ref i);

Thread.Sleep(1000);

rwl.ReleaseWriterLock();

}

}

请问，可以有多少个线程同时调用Read（）并将i的值加1？（ B ）

A.0个 B.1个 C.多个 D.两个

**20道填空：**

1. （黄莹莹）在早期的计算机网络中，为了有效利用计算机资源，一般将数据通信模型分为 、 、 。

（分散式、集中式、分布式）

1. （黄娟） 是最常用的基于ICMP的服务。

（ Ping程序）

1. （黄娟）一个进程可以划分为若干个独立的执行流，这些独立的执行流称为 。

（线程）

1. （黄娟）如果在进程正要终止的同时调用了Kill方法，由于可能会因为访问被拒绝而引发Win32Exception异常，所以调用Kill方法时最好使用 。

（try/catch语句）

5. （赖宛彤）B/S模型是一种基于\_\_\_\_\_的通信模型，使用\_\_\_\_\_\_(协议)通信。

（Web HTTP）

6.（吴紫沁） 可以使用Process组件的\_\_\_\_\_\_\_\_\_属性指定启动进程的信息；当不再希望该程序运行时，可以调用该实例的\_\_\_\_\_\_\_方法或\_\_\_\_\_\_\_\_方法停止该进程，这两种方法其中,\_\_\_\_\_\_\_\_方法是异步执行的。

（StartInfo 、 CloseMainWindow 、 Kill 、 Kill）

7. （金梦）一个线程要么是\_\_\_\_\_\_线程要么是\_\_\_\_\_\_\_线程。两者的区别是\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_。

（前台 后台 后台线程不会影响进程终止）

8. （吴紫沁）请列举P2P模型的优点（至少三项）：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

（配置容易、 通信方便 、 成本低）

1. （翁秋娟）线程同步可以采取以下四种方法 、 、 、 。

（ wait()、sleep()、notify()、notityAll() ）

10. （黄莹莹）获取关联进程的唯一标识符，是 属性的作用。

（ Id ）

11. （黄莹莹）当线程之间争夺CPU时间片时，CPU是按照 进行服务的。

（线程的优先级）

12. （李玲） 可以通过两种方法来实现在一个线程中访问另一个线程的控件的功能，一种是使用\_\_\_\_\_\_\_和\_\_\_\_\_\_\_来完成这个工作，另一种是利用\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_组件实现这个功能。

（委托 、 事件 、 BackgroundWorker）

1. （李玲）通过创建并启动新的Thread对象而生成的线程都是 。

（ 前台线程 ）

14. （金梦）C/S模型将一个网络办事处理分为两部分，一部分是 ，它为用户提供向网络 服务的接口；另一部分是 ，它负责 用户对服务的请求，并将这些服务透明地提供给用户。

（ 客户端 、请求 、服务器端 、接受 ）

15. （金梦）对线程的常用操作有： 、 、 、 。（ 启动线程 、终止线程 、暂停线程 、合并线程 ）

16. （金梦）OSI七层网络模型中 、 对应TCP/IP四层模型中的网络接口层。

（ 数据链路层 、物理层 ）

17.（赖宛彤） 进程是一段静态执行指令序列的 过程。

（ 动态执行 ）

18. （赖宛彤）为了防止资源不足，服务器端应用程序可以采用 来限制同一时刻处理的线程数目。

（ 线程池 ）

1. （翁秋娟）使用System.Diagnostics命名空间提供的进程Process，用户可以查看和管理大部分Windows进程任务，包括启动和 进程，以及 进程信息。启动一个已经定位的进程可以使用Process类的 方法。

（ 终止、管理、start() ）

20.（翁秋娟） 通过 类可以开始新的线程,并在线程堆栈中运行静态或实例方法。

（ System.Threading.Thread ）

**6道简答：**

1.（姜子言） 简答什么是分散式、集中式和分布式通信模型。

答:分散式指用户只负责管理自己的计算机系统，各自独立的系统之间没有资源或信息的交换或共享。

集中式指用一台主计算机保存一个企业组织的全部数据，而用户则通过终端连接到这台主计算机系统并与之通信，从而达到访问数据的目的。终端是包含键盘和显示器的端设备，通过通信链路发送和接收数据。

分布式是分散式系统和集中式系统的混合，它由一个又一个连接起来的独立计算机组成。

2.（姜子言） TCP/IP四层模型中各层的主要功能是什么？

答：应用层：负责实现一切与应用程序相关的功能，对应OSI参考模型的上三层。

传输层：负责提供可靠的传输服务，对应OSI参考模型的第四层。

网际层：负责网络间的寻址，数据传输，对应OSI参考模型的第三层。

网络接口层：负责实际数据的传输，对应OSI参考模型的下两层。

3. （陈进宇）C#中线程优先级有多少种，分别是啥？创建进程时，如果不指定其优先级，则系统默认为什么？

答：有5个不同的优先级，由高到低分别是Highest、AboveNormal、Normal、BelowNormal、Lowest。创建进程时，如果不指定其优先级，则系统默认为Normal。

4. （姜子言）进程和线程有什么区别？

答：进程和线程都是一个时间段的描述，是CPU工作时间段的描述，不过是颗粒大小不同。进程是应用程序的执行实例。线程是执行进程中的路径。另外，一个过程可以包含多个线程。

5. （姜子言）什么是线程同步？为什么需要线程同步？

答：多个线程同时运行时，可能会因为线程之间的逻辑关系而决定谁先执行，谁后执行，这就是线程同步；当多个线程同时读写同一份共享资源的时候，可能会引起冲突。这时候，我们需要引入线程“同步”机制，即各位线程之间要有个先来后到，不能一窝蜂挤上去抢作一团。

6. （陈进宇）在Process类中，Kill方法和CloseMainWindow方法有什么不同？

答：Kill方法用于强行终止进程，而CloseMainWindow只是“请求”终止进程。Kill方法会导致进程非正常终止，因而只在必要时才使用该方法。CloseMainWindow方法使进程能够有序终止并关闭所有窗口。如果调用CloseMainWinodw方法失败，则可以使用Kill方法终止进程。