设计模式的原理是？（ C）

A.面对实现编程   B.面向对象编程  C. 面向接口编程   D. 面向组合编程

以下关于Object类说法错误的是（B ）。

A. 一切类都直接或间接继承自Object类

B. 接口也继承Object类

C. Object类中定义了toString()方法

D. Object类在java.lang包中

Open-Close原则的含义是一个软件实体（ D ）

A.应当对修改开放，对扩展关闭.         B.对继承开放，对修改关闭

C.对修改开放，对继承关闭             D.应当对扩展开放，对修改关闭

在Java接口中，下列选项中属于有效的方法声明是（ A）。

A. public void aMethod();

B. final void aMethod();

C. void aMethod(){}

D. private void aMethod();

下面说法中错误的是(A)

A. 静态代码块类一加载只执行一次 , 以后再创建对象的时候不执行

B. 局部代码块的作用是为了限制变量的生命周期

C. 构造代码块在每创建一次对象就执行一次

D. 以上都不对

在Java中，欲定义某类所在的包外的所有类都能访问这个类，则应用的关键字是（C）。

A.protected             B.private

C.public                D:static

在Java中，如果父类中的某些方法不包含任何逻辑，并且需要有子类重写，应该使用（C）关键字来声明父类的这些方法。

A. final

B. static

C. abstract

D. void

实现游戏的场景切换功能时，应该使用那种模式？（A）

A.状态                      B.适配器

C.备忘录                    D.工厂

那个模式可以实现两个群组的有效分离，让两个群组彼此互相不影响。（B）

A.状态模式                    B.桥接模式

C.策略模式                    D.工厂模式

以下关于创建型模式说法正确的是（A）

A.创建型模式关注的是对象的创建

B.创建型模式关注的是功能的实现

C.创建型模式关注的是组织类和对象的常用方法

D.创建型模式关注的是对象间的协作

静态工厂的核心角色是（C)

A. 具体产品 B. 静态工厂 C. 抽象产品 D. 消费者

在Java中，多态的实现不仅能减少编码的工作量，还能大大提高程序的可维护性及可扩展性，下面哪一个选项不属于多态的条件（C）。

A. 子类重写父类的方法

B. 子类重载同一个方法

C. 要有继承或实现

D. 父类引用指向子类对象

下面关于方法的说法，不正确的是（C）。

A.Java中的构造方法名必须和类名相同

B.方法体是对方法的实现，包括变量声明和合法语句

C.如果一个类定义了构造方法，也可以用该类的默认构造方法

D.类的私有方法不能被其他类直接访问

依据设计模式思想,程序开发中应优先使用的是(B)关系实现复用。。

A.继承　B.继承、组合和聚合　C.创建　D.以上都不对

子类对象能否直接向其父类赋值？父类对象能否向其子类赋值？(B)

A．能，能  B．能，不能 C．不能，能   D．不能，不能

下面覆盖与重载的关系，说法正确的是　　（B）

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

下面关于 this和super描述正确的是()

A、都可以用在main()方法中

B、都是指一个对象的内存地址

C、不能用在main()方法中

D、意义相同

单例模式可以分为\_\_\_\_\_懒汉模式\_\_\_\_\_ 、\_\_\_\_\_饿汉模式\_\_\_\_\_\_\_。

面向对象的六条基本原则包括：开闭原则，\_\_\_\_\_**里氏代换原则**\_\_\_\_\_ ，\_\_\_\_\_**依赖倒转原则**\_\_\_\_\_ ，\_\_\_\_\_**接口隔离原则**\_\_\_\_\_ ，\_\_\_\_\_**迪米特法则**\_\_\_\_\_，\_\_\_**单一职责原则**\_\_\_\_\_\_\_

1、设计模式分为创建型、\_\_\_\_\_\_组合型\_\_\_\_ 、\_\_行为模式\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_。

1、abstract是抽象修饰符，可以用来修饰类及其属性和方法。（ 对 ）

2、Java支持多线程机制。（对 ）

4、重载的方法可以通过它们的返回值类型的不同来区分。（ 错 ）

6、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）

7、一个catch块也可以区分处理多个不同类型的异常，只要它们是该catch语句块异常参数的子类或其本身。（ 对 ）

8、程序中一旦执行了catch语句块，则不会执行finally语句块。（错 ）

11、Java中的的字符使用的是 16 位的Unicode 编码。 （ 对 ）

12、for 语句中的循环体不能为空。（对）

13、Java 仅支持类间的单重继承。 （对）

15、构造函数的方法名可由编程人员任意命名。（ 错 ）

16、使用静态属性必须以类名做前缀。 （ 错 ）

17、类的私有属性和私有方法可以被其子类访问。（ 错 ）

18、Java语言是面向过程的语言（错）

19、接口是行为的抽象（对）

20、抽象类是对类的抽象。（对）

21、学习设计模式可以缩短软件的开发周期。。（对）

22、懒汉式单例类在第一次被引用时将自己实例化。（对）

23、UML中的聚合和组合是相同的意思（对）

24、大多数设计模式让软件不具有可修改性。（错）

25、碰到if else过多的情况时，通常可以考虑设计模式进行优化（对）

26、抽象类是对类的抽象（对）

27.组合是一种强的拥有关系，体现了严格的部分和整体的关系，部分和整体的生命（对）

GOF模式分为几种，每种包含哪些模式？

什么是单例模式，以及它解决的问题，应用的环境，解决的方案，模式的本质。

针对接口编程，不针对实现编程的意义。

类和对象是什么？

抽象类是什么？

多态是什么？

面向对象分析的具体流程是什么？（葵花宝典）

状态模式可以实现对象不同状态的管理和切换，请写出一个红绿灯切换状态的大致代码。