

变量和常量、类、接口、容器类库

1. 在ArkTS语言中以下哪些变量声明方法是非法的？ A. `let hi: string = "hello"` B. `let hi = "hello"` C. `let 1hi: string = "hello"` D. `string hi = "hello"` 答案：CD（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P7）
2. 下列关于ArkTS语言变量命名要求的说法中，哪些是正确的？ A. 变量名称可以包含数字和字母。 B. 不可以使用关键字和保留字。 C. 除了下划线 `_` 和美元 `$` 符号外，不能包含其他特殊字符，包括空格。 D. 变量名能以数字开头。 答案：ABC（不能使用关键字和保留字，已经定义了特殊含义的单词）
3. 在ArkTS语言中想要声明引入只读常量需要怎么做？ A. `const hello: string = "hello"` B. `let hi: string = "hello"` C. `let hi = "hello"` D. `const string hi = "hello"` 答案：A（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P7）
4. 以下不是ArkTS语言变量基本类型的是？ A. Boolean B. Float C. String D. Void 答案：B（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P8）
5. 以下关于ArkTS语言字符串类型变量的声明中正确的是？ A. `let s1: string = "逝者如斯，而未尝往也。"` B. `let s2: string = '盈虚者如彼，而卒莫消长也。'` C. `let s3: string = `s1:${s1} , s2:${s2}`` D. `let s4: string = "拼接" + s3 + "引号内容"` 答案：ABCD（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P7）
6. 下列关于ArkTS语言变量基本类型的说法中正确的有？ A. ArkTS里面的所有数字都是浮点数，这些浮点数类型表示为 `number`。 B. ArkTS中定义数组有两种方式 `let 变量名: string[]`, `let 变量名: Array<number>`。 C. ArkTS里面 `boolean` 来表示这个变量是布尔值，可以赋值为 `True` 或者 `False`。 D. ArkTS中元组类型允许表示一个已知元素数量和类型的数组，各元素的类型不必相同。 答案：ABD（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P8）
7. 下列关于ArkTS语言变量基本类型的说法中错误的有？ A. `Object`：所有引用类型的基类型。 B. 使用枚举类型可以为一组数值赋予友好的名字，这样可以增加程序的可读性。 C. 联合类型（Union Types）表示取值可以为多种类型中的一种，是用在不确定类型的情况下。 D. `void` 类型的数据允许被赋值 `null` 与 `undefined` 以外的值。 答案：D（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P8）
8. 以下关于ArkTS语言函数说法错误的是？ A. 一个函数包含其名称、参数列表、返回类型和函数体。 B. 函数不可以缺省返回值。 C. 函数声明时仅有可选参数和默认参数。 D. `function goo() { return "goo" }` 该函数返回类型为 `string`。 答案：BC（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P9）
9. 以下关于ArkTS语言函数说法正确的是？ A. 函数声明时仅有可选参数和默认参数。 B. 函数声明可使用可选参数 `function add(x?: string): String` C. 函数声明可使用默认参数 `function add(x: string="hello"): String` D. 函数声明可使用Rest参数 `function add(...xs: string[]): String` 答案：BCD（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P9）
10. 以下关于ArkTS语言类的说法中正确的是？ A. 类声明即引入一个新类型，并定义其字段、方法和构造函数。 B. 不支持静态方法。 C. 可见性修饰符包括 `public`、`private`、`protected`。 D.

setter和getter可用于提供对对象属性的受控访问。 答案：ACD（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P10）

11. 以下关于ArkTS语言创建实例的方法中正确的是？ A. let p = new Person("John", "Smith") B. let p: Person = {name : "John", surname : "Smith"} C. Person p = new Person("John", "Smith") D. Person p = Person 答案：AB（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P10）
12. 以下关于ArkTS接口的说法中不正确的是？ A. 接口可以继承其他接口。 B. 接口实现需要implements关键字。 C. 实现接口的类只能使用短标识法。 D. 接口继承需要使用extends关键字。 答案：C（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P11）
13. ArkTS当前提供的容器类型有几类？多少种？ A. 3,14 B. 2,10 C. 3,10 D. 2,14 答案：D（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P12）
14. ArkTS容器类库的作用是什么？ A. 可用来保存对象。 B. 存储各种数据类型的元素。 C. 是类模板与算法的汇集。 D. 具备一系列处理数据元素的方法。 答案：BD（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P12）
15. 关于ArkTS容器类库的说法正确的是？ A. 容器类采用了类似静态语言的方式来实现。 B. 对存储位置以及属性不加限制。 C. 每种类型的数据都能在完成自身功能的基础上去除冗余逻辑。 D. 保证了数据的高效访问，但稍微牺牲了应用的性能。 答案：AC（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P12）
16. 以下哪些不属于线性容器库？ A. HashMap B. Vector C. Stack D. TreeMap 答案：AD（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P13）
17. 以下操作解释错误的是？ A. import Stack from '@ohos.util.Stack';// 导入Stack模块 B. console.info(`result: \${stack[0]}`); // 访问元素 C. stack.push(1); // 弹出元素 D. arrayList.add(1); // 增加元素 答案：C（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P14）
18. 以下哪些线性容器增加元素时使用方法相同？ A. ArrayList B. Vector C. Deque D. List 答案：ABD（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P14）
19. 下列关于非线性容器推荐场景说法正确的是？ A. 需要快速存取、删除以及插入键值对数据时，推荐使用HashSet。 B. 一般需要存储有序键值对的场景，可以使用TreeMap。 C. 当需要存取key-value键值对时，推荐使用占用内存更小的LightWeightSet。 D. 当需要存储key值为number类型的键值对时，可以使用TreeSet。 答案：B（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P16）
20. 下列说法正确的是？ A. 与HashMap不同TreeMap存储元素中key值唯一，每个key对应一个value。 B. HashMap和TreeMap相比，HashMap依据键的hashCode存取数据，访问速度较快 C. LightWeightMap依据泛型定义，采用轻量级结构，初始默认容量大小为16 D. HashMap底层使用数组+链表+红黑树的方式实现 答案：BD（参考Ppt"12-HarmonyOS开发中级篇"P16）