1.下列哪些语句关于内存回收的说明是正确的? ( )

A、 程序员必须创建一个线程来释放内存

B、 内存回收程序负责释放无用内存

C、 内存回收程序允许程序员直接释放内存

D、 内存回收程序可以在指定的时间释放内存对象

2.下面异常是属于Runtime Exception 的是（ ）(多选)

A、ArithmeticException

B、IllegalArgumentException

C、NullPointerException

D、BufferUnderflowException

3.Math.round(11.5)等于多少(). Math.round(-11.5)等于多少( ).

A、11 ,-11 B、11 ,-12 C、12 ,-11 D、12 ,-12

4.下列程序段的输出结果是:( )

1. <span style="font-size:18px;">void complicatedexpression\_r(){

2. int x=20, y=30;

3. boolean b;

4. b=x>50&&y>60||x>50&&y<-60||x<-50&&y>60||x<-50&&y<-60;

5. System.out.println(b);

6. }</span>

A、true B、false C、1 D、011.activity

5.对一些资源以及状态的操作保存，最好是保存在生命周期的哪个函数中进行( )

A、onPause() B、onCreate()C、onResume()D、onStart()

6.Intent传递数据时，下列的数据类型哪些可以被传递（ ）(多选)

A、Serializable B、charsequenceC、ParcelableD、Bundle

7.android 中下列属于Intent的作用的是( )

A、实现应用程序间的数据共享

B、是一段长的生命周期，没有用户界面的程序，可以保持应用在后台运行，而不会因为切换页面而消失

C、可以实现界面间的切换，可以包含动作和动作数据，连接四大组件的纽带

D、处理一个应用程序整体性的工作

8.下列属于SAX解析xml文件的优点的是( )

A、将整个文档树在内存中，便于操作，支持删除，修改，重新排列等多种功能

B、不用事先调入整个文档，占用资源少

C、整个文档调入内存，浪费时间和空间

D、不是长久驻留在内存，数据不是持久的，事件过后，若没有保存数据，数据就会消失

9.下面的对自定style的方式正确的是（ ）

A、

<resources>

<style name="myStyle">

<item name="android:layout\_width">fill\_parent</item>

</style>

</resources>

B、

<style name="myStyle">

<itemname="android:layout\_width">fill\_parent</item>

</style>

C、

<resources>

<itemname="android:layout\_width">fill\_parent</item>

</resources>

D、

<resources>

<stylename="android:layout\_width">fill\_parent</style>

</resources>

10.在android中使用Menu时可能需要重写的方法有（ ）(多选)

A、onCreateOptionsMenu()

B、onCreateMenu()

C、onOptionsItemSelected()

D、onItemSelected()

11.在SQL ServerManagement Studio 中运行下列T-SQL语句，其输出值（ ）

SELECT @@IDENTITY

A、可能为0.1

B、可能为3

C、不可能为-100

D、肯定为0

12.在SQL Server2005中运行如下T-SQL语句，假定SALES表中有多行数据，执行查询之 后的结果是（ ）

BEGIN TRANSACTION A

Update SALES Set qty=30 WHERE qty<30

BEGIN TRANSACTION B

Update SALES Set qty=40 WHEREqty<40

Update SALES Set qty=50 WHEREqty<50

Update SALES Set qty=60 WHEREqty<60

COMMITTRANSACTION B

COMMIT TRANSACTION A

A、SALES表中qty列最小值大于等于30

B、SALES表中qty列最小值大于等于40

C、SALES表中qty列的数据全部为50

D、SALES表中qty列最小值大于等于60

13.在android中使用SQLiteOpenHelper这个辅助类时，可以生成一个数据库，并可以对数据库版本进行管理的方法可以是( ) (多选题)

A、getWriteableDatabase()

B、getReadableDatabase()

C、getDatabase()

D、getAbleDatabase()

14.android 关于service生命周期的onCreate()和onStart()说法正确的是( )(多选题)

A、当第一次启动的时候先后调用onCreate()和onStart()方法

B、当第一次启动的时候只会调用onCreate()方法

C、如果service已经启动，将先后调用onCreate()和onStart()方法

D、如果service已经启动，只会执行onStart()方法，不在执行onCreate()方法

15.下面是属于GLSurFaceView特性的是( )(多选)

A、管理一个surface，这个surface就是一块特殊的内存，能直接排版到android的视图view上。

B、管理一个EGL display，它能让opengl把内容渲染到上述的surface上。

C、让渲染器在独立的线程里运作，和UI线程分离。

D、可以直接从内存或者DMA等硬件接口取得图像数据

16.下面在AndroidManifest.xml文件中注册BroadcastReceiver方式正确的( )

A、

<receiver android:name="NewBroad">

<intent-filter>

<action android:name="android.provider.action.NewBroad"/>

<action>

</intent-filter>

</receiver>

B、

<receiver android:name="NewBroad">

<intent-filter>

android:name="android.provider.action.NewBroad"/>

</intent-filter>

</receiver>

C、

<receiver android:name="NewBroad">

<action android:name="android.provider.action.NewBroad"/>

<action></receiver>

D、

<intent-filter>

<receiver android:name="NewBroad">

<action> android:name="android.provider.action.NewBroad"/>

<action>

</receiver>

</intent-filter>

17.关于ContenValues类说法正确的是( )

A、他和Hashtable比较类似，也是负责存储一些名值对，但是他存储的名值对当中的

名是String类型，而值都是基本类型

B、他和Hashtable比较类似，也是负责存储一些名值对，但是他存储的名值对当中的

名是任意类型，而值都是基本类型

C、他和Hashtable比较类似，也是负责存储一些名值对，但是他存储的名值对当中的

名，可以为空，而值都是String类型

D、他和Hashtable比较类似，也是负责存储一些名值对，但是他存储的名值对当中

的名是String类型，而值也是String类型

18.我们都知道Hanlder是线程与Activity通信的桥梁,如果线程处理不当，你的机器就会变得越慢，那么线程销毁的方法是( )

A、onDestroy()

B、onClear()

C、onFinish()

D、onStop()

19.下面退出Activity错误的方法是（ ）

A、finish()

B、抛异常强制退出

C、System.exit()

D、onStop()

20.下面属于android的动画分类的有( )(多项)

A、Tween B、Frame C、Draw D、Animation

21.下面关于Androiddvm的进程和Linux的进程,应用程序的进程说法正确的是( )

A、DVM指dalivk的虚拟机.每一个Android应用程序都在它自己的进程中运行,不一定拥有一个独立 的Dalvik虚拟机实例.而每一个DVM都是在Linux 中的一个进程,所以说可以认为是同一个概念.

B、DVM指dalivk的虚拟机.每一个Android应用程序都在它自己的进程中运行,不一定拥有一个独立的Dalvik虚拟机实例.而每一个DVM不一定都是在Linux 中的一个进程,所以说不是一个概念.

C、DVM指dalivk的虚拟机.每一个Android应用程序都在它自己的进程中运行,都拥有一个独立的Dalvik虚拟机实例.而每一个DVM不一定都是在Linux 中的一个进程,所以说不是一个概念.

D、DVM指dalivk的虚拟机.每一个Android应用程序都在它自己的进程中运行,都拥有一个独立的 Dalvik虚拟机实例.而每一个DVM都是在Linux 中的一个进程,所以说可以认为是同一个概念.

22.Android项目工程下面的assets目录的作用是什么( )

A、放置应用到的图片资源。

B、主要放置多媒体等数据文件

C、放置字符串，颜色，数组等常量数据

D、放置一些与UI相应的布局文件，都是xml文件

23. 关于res/raw目录说法正确的是( )

A、这里的文件是原封不动的存储到设备上不会转换为二进制的格式

B、 这里的文件是原封不动的存储到设备上会转换为二进制的格式

C、这里的文件最终以二进制的格式存储到指定的包中

D、 这里的文件最终不会以二进制的格式存储到指定的包中

24.下列对android NDK的理解正确的是( )

A、 NDK是一系列工具的集合

B、 NDK 提供了一份稳定、功能有限的API 头文件声明。

C、 使 “Java+C”的开发方式终于转正，成为官方支持的开发方式

D、 NDK 将是 Android 平台支持 C 开发的开端

25、android中常用的四个布局是\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_，\_\_\_\_\_\_\_\_\_，\_\_\_\_\_\_\_\_\_和\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_。

26、android 的四大组件是\_\_\_\_\_\_\_\_\_，\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_，\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_和\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_。

27、android 中service的实现方法是：\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_和\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_。

28、activity一般会重载7个方法用来维护其生命周期，除了\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_外还有\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_。

29、android的数据存储的方式\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_,\_\_\_\_\_\_\_\_,\_\_\_\_\_\_\_\_\_,\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_。

30、当启动一个Activity并且新的Activity执行完后需要返回到启动它的Activity来执行 的回调函数是\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_。