**参考答案及解析**

一、单选题

1.D

解析：栈、队列、线性表都是常见的线性结构，二叉树则属于典型的树结构。

2. A

解析：常识

1. C

解析：try中一旦出现异常，catch结构将被触发执行，finally负责扫尾工作，有无异常都必然执行。

1. B

解析：异常结构中，紧记一点：任何时候return返回的都是“表达式”的值，而不是某个变量的值。

5. C

6. B

解析：火车站中排队买票，队伍中的购票人先到购票窗口先买票，购好票后离开（删除），后来的人依此从队尾入队（增加），这一特点正好与“队列”这一数据结构的特点复合。

1. A
2. A

解析：InputStream/OutStream属于字节流，Reader/Writer属于字符流。

1. C

解析：Set通常都是元素无序不可重复的集合，其容量是会根据元素的增加进行扩充的。

1. C

解析：如果对 Thread 对象直接调用 run() 方法，在运行时不会抛出异常。开始一个线程的正确方法是调用 start() 方法，这会使 run() 方法被新线程执行。

A 说法成立，多次调用同一 Thread 对象的 start() 方法会导致在运行的线程抛出IllegalThreadStateException 异常。

B 说法成立，因为线程运行的顺序是由线程调度程序决定的，与哪个线程首先开始的无必然关系。

D 说法成立，因为线程在进入 sleep 状态时不会释放它所拥有的锁。

1. B

解析：Socket中获取IP地址通过Socket的getInetAddress()方法即可获得Socket中的Ip地址。其中Socket中还可以通过getLocalAddress()获取Socket绑定的本地地址

1. C

解析：

public Method[] getMethods()返回某个类的所有公用（public）方法包括其继承类的公用方法，当然也包括它所实现接口的方法。

public Method[] getDeclaredMethods()返回类或接口声明的所有方法， 包括公共、保护、默认（包）访问和私有方法，但不包括继承的方法。当然也包括它所实现接口的方法。

13. B

解析：

Collection是java.util下的接口，它是各种集合结构的父接口；

Collections是java.util下的类，它包含有各种有关集合操作的静态方法

1. D

解析：list存储的元素有顺序，值可以相同；set元素无顺序，值不能重复。

1. D

解析：

静态变量为所有该类的对象所共享

try里没有异常时不执行catch语句块，try里有异常时执行catch语句块（此时除了finally语句块，其余内容不再执行），无论有没有异常，finally语句块都执行。

1. D

解析：优先级高的并不一定会马上执行；sleep方法会阻塞一个线程并不会终止；创建一个新的线程时也不会终止另一个线程；当抛出一个异常后程序会结束，所以线程也会被终止。

1. A

解析：thread.join()把指定的线程加入到当前线程，可以将两个交替执行的线程合并为顺序执行的线程。比如在线程B中调用了线程A的join()方法，直到线程A执行完毕后，才会继续执行线程B。本题中t启动,主线程让t线程先执行,再执行主线程后续代码,因此输出为21。

1. C

解析：数组a的长度为5，而for循环循环6次，当执行sum+=a[5]时程序出现异常，被catch捕获，执行该方法体里的操作，输出“数组下标越界”；finally语句块是一定会被执行的语句块，无论是否出现异常；

1. C
2. A

解析：TCP是传输层协议 ，其他是应用层协议

1. C

解析：略。

1. D

解析：Map用来存放键值对

List集合里的元素有序，允许重复，查询效率高，但是插入删除的效率低下

Set集合里的元素无序，不允许重复，查询效率低，但是插入删除的效率高

SortedSet结合了List和Set的特点，里面的元素既有序又不允许重复

1. C

解析：它们都实现了Map接口，HashTable是线程安全的,HashMap是线程不安全的。

1. A

解析：@SuppressWarnings为抑制警告注解，通常不带参，但也可以带参数

@Override 注解修饰的方法为重写方法

@Deprecated注解表明该方法已过时，但还是可以使用

注解可以用在方法上，也可以用在属性上，同样可以用在类型上

1. C

解析：线程共享同一进程的资源，并不能独立占用资源；main方法即为主线程。

1. D
2. 解析：InputStreamReader是一个输入转换流用于，是一个字节流通往字符流的桥梁。可以用字符流的方式来读取字节流中的数据。
3. D

解析：通过实现Serializable或Externalizable接口，可以实现对象的序列化，如果对象的某些属性不想被序列化，通常有两种做法：一是用transient修饰成员，二是用static修饰成员。

1. D
2. D
3. C

解析：略

1. C

解析：略

1. B

解析：Array大小是固定的，ArrayList的大小是动态变化的。

1. A

解析：TreeSet是由一个树形的结构实现的，其中的元素并不像其它Set实现一样无序，相反它是有序的。

1. A
2. D

解析：一个ServerSocket可以接收来自不同Socket客户端的请求，而不是仅限于一个客户端

1. B

解析：wait方法属于Object类的方法，所以任何对象都有wait方法，而不是哪一个类独有。调用对象的wait方法只能使其所在的当前线程等待，而不是让任意线程都能等待。

1. D

解析：若文件中有若干个Object对象，你用ObjectInputStream中的readObject()去读，何时判读到结尾？

方法之一：（常用的方法）将若干个对象（数量不定）都装入一个容器中（如：ArrayList之类），然后将容器这一个对象写入就行了。读取时，只要读取一个对象（即容器对象）就行了。

方法之二：（若不想用容器），则由于数量不定，正是用EOFException来判断结束。

1. D

解析：syncheronized可以实现同步机制，既可以对代码块实现同步，也可以对方法实现同步；同步块或同步方法同一时间只允许单个线程执行

1. C

解析：略

40. B