一、单选题（共6题，每题1分）

1.ArrayList类的底层数据结构是

  A 数组结构

  B 链表结构

  C 哈希表结构

  D 红黑树结构

2.定义了int型二维数组a[6][7]后，数组元素a[3][4]前的数组元素个数为

  A 24

  B 25

  C 18

  D  17

3.以下饿汉式单例模式正确的是

  A public class SingleTon(){ private SingleTon(){} private static SingleTon s = new SingleTon(); public static SingleTon getInstance(){ return s; } }

  B public class SingleTon(){ public SingleTon(){} private static SingleTon s = new SingleTon(); public static SingleTon getInstance(){ return s; } }

  C public class SingleTon(){ private SingleTon(){} public static SingleTon s = new SingleTon(); public static SingleTon getInstance(){ return s; } }

  D public class SingleTon(){ private SingleTon(){} private static SingleTon s = null; public static SingleTon getInstance(){ if(s == null){s = new SingleTon();} return s; } }

4.以下程序的运行结果是： public class Increment{

public static void main(String args[]){

int c;

c = 2;

System.out.println(c);

System.out.println(c++);

System.out.println(c);

} }

  A 2 2 2

  B 2 2 3

  C 2 3 3

  D 3 4 4

5.表达式：(6 << 2) + (8 >> 1) + (~7) + (7^4) + (6&4) + (7|3)的计算结果是什么

  A 28

  B 34

  C 40

  D 20

6.分析如下Java程序段，程序编译运行结果是( )。 public class A { public static void main(String[] args) {

int num=0;

switch(num){

default: System.out.println("Default"); num++;

case 1: System.out.println("num="+ num); num+=2;

case 2: System.out.println("num=" + ++num); break;

case 3: System.out.println("num="+ ++num); break; } } }

  A 输出：Default; num=1 ; num=3

  B 输出：Default

  C 输出：Default ; num=1 ; num=4

  D 程序编译出错

二、多选题（共5题，每题1分）

1.按照课堂要求重写equals和hashCode后，下面关于这两个方法说法正确的是

  A 两个对象的hashCode值相同，那么他们调用equals()方法返回值一定为true

  B 两个对象的hashCode值相同，那么他们调用equals()方法返回值可以为false

  C hashCode值一般与对象的成员变量有关

  D 只要重写equals方法，就一定要重写hashCode方法

2.下列案例适用于封装的是：

  A 学生是一个抽象的概念，具体存在的学生如：张三，则是学生中个一个对象

  B 找朋友帮自己砍价，朋友不必将砍价的细节告知

  C 将房屋看做一个类，封装就是保护了自己的私有物品，同时又提供了门以便于他人访问

  D 到饭店吃饭,无需知道蔬菜和肉是从哪里进货的以及烹饪的具体过程,只需要下单付款即可想用美食.

3.下列对this关键字描述正确的是

  A this关键字代表当前对象

  B this关键字只是用来在形式参数名和成员变量名发生重名时用来调用成员变量的

  C this关键字可以调用构造函数，必须用在构造方法的第一行

  D this关键字可以在static方法,语句块中使用

4.以下关于super关键字的使用说法错误的是

  A 父类被封装之后，我们可以使用super关键字调用父类的所有属性

  B 子类不能继承父类的构造方法，但是可以使用super在子类构造中调用父类的构造方法

  C super只能出现在子类的普通方法和构造方法中，并且都必须是第一句

  D super用于在子类中调用与父类重名的属性，或者是被子类重写的方法。

5.关于==号和equals方法 下列说法正确的是

  A ==是一个比较运算符号,只可以比较基本数据类型

  B equals方法是一个方法,可以比较引用数据类型和基本数据类型。

  C 如果没有重写Object类中的equals方法,equals方法和==号比较引用数据类型无区别

  D == 号在比较引用数据类型的时候 比较的是地址值

三、判断题（共5题，每题1分）

1.集合（set）中可以包含相同对象

  A 正确

  B 错误

2.下标用于指出数组中某个元素位置的数字

  A 正确

  B 错误

3.在循环中, break表示立即跳出循环, continue表示结束本次循环, 立即开始下次循环

  A 正确

  B 错误

4.Java语言标识符中可以使用美元符

  A 正确

  B 错误

5.Java语言的复合数据类型有3种：数据、类和包 类 接口 数组

  A 正确

  B 错误

四、填空题（共5题，每题1分）

1.输入流的唯一目的是提供通往数据的通道，程序可以通过这个通道读取数据， 方法给程序提供了一个从输入流中读取数据的基本方法。

2. Math类提供了许多用于数学运算的静态方法

3.java.lang 包中的System 类有两个重要的类成员：in 和 ，分别是输入流和输出流类型的对象

4.数组最小的下标是 0

5.java语言认为那些可预料和不可预料的出错称为 异常

五、简答题（共5题，每题3分）

1.简述抽象类和接口之间的区别

 抽象类里可以没有抽象方法，接口一定有。接口一般没有成员变量。

2.在Java中，子类可以从父类中继承哪些

 属性和方法

3.在循环中, break和contiue的区别是

 break结束真个循环，continue结束本次循环

4.switch语句后，default关键字起什么作用？break起什么作用？

 default相当于else，break跳出循环

5.什么是编译执行的语言？什么是解释执行的语言？

 需要先编译才能执行的语言，解释性语言不需要编译

六、编程题（共8题，每题8分）

1.将一个字符数组的值拷贝到另一个字符数组中。（用至少两种方式）



2.已知方法原型: MyArrays.getArray(); 能获取到一个全局唯一的MyArrays对象, 实现这个方法



3.建立一个汽车类Auto，包括轮胎个数，汽车颜色，车身重量，速度等成员变量，并通过一个有参, 一个无参的构造方法创建实例。至少要求 汽车能够加速 减速 停车。 再定义一个小汽车类CarAuto 继承Auto 并添加空调、CD等成员变量 重写加速 减速的方法



4.创建一个交通工具类Transport作为父类 1)属性：类型、颜色、价格 2)方法：启动、停止的方法 3)创建子类继承自Transport类 货车：Freight Freight自己的属性：载货量 、里程，Owner owner（所有者） Freight重写父类的启动（货车载着XXX吨东西出发了）和停止（货车形式了XXXX里程之后到达了目的地开始卸货）的方法 定义一个show()方法打印 ：货车的主人是XXX，该车行驶的里程数 和载货量 所以需要封装一个Owner实体类： 属性：name age sex 方法：set/get 4)创建测试类，分别定义以上公交车类与货车类的对象，并赋值，及调用其启动与停止的方法。观查其不同。



5.接口 创建一个名称为Vehicle的接口 在接口中添加两个带有一个参数的方法start()和stop()。在两个名称分别为Bike和Bus的类中实现Vehicle接口。创建一个名称为interfaceDemo的类 在interfaceDemo的main()方法中创建Bike和Bus对象 并访问start()和stop()方法



6.设计一个方法, 输出一个5行的平行四边形



7.设计方法, 实现需求: 从控制台输入一个整型数字, 计算这个数字的二进制原码(只考虑正数)



8.创建两个线程模拟下载数据，第一个线程负责下载10张图片，第二个线程负责下载20条数据，分别休眠20毫秒和10毫秒。观察打印情况。

