一、单选题（共6题，每题1分）

1.LinkedList类的特点是

  A 查询快

  B 增删快

  C 元素不重复

  D 元素自然排序

2.使用TreeSet的无参构造创建集合对象存储元素时，该元素必须

  A 实现Comparable接口

  B 有main方法

  C 有get和set方法

  D 实现Serializable接口

3.下列代码 public class Base { private void test() { String aStr = "\_One\_"; String bStr = aStr; bStr = aStr.trim(); System.out.println("[" + aStr + "," + bStr + "]"); } static public void main(String[] a) { new Base().test(); } } 其中“\_”表示一个空格，运行的结果是

  A [One,\_One\_]

  B [\_One\_,One]

  C [One,One]

  D [\_One\_,\_One\_]

4.关于char类型的数组，说法正确的是D

  A 其数组的默认值是'A'

  B 可以仅通过数组名来访问数组

  C 数组不能转换为字符串

  D 可以存储整型数值

5.java中用来抛出异常的关键字是

  A try

  B catch

  C throw

  D finally

6.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

二、多选题（共5题，每题1分）

1.下列关于集合的描述, 正确的是

  A List集合中的元素可以动态添加和删除

  B Collection集合中只能存储引用数据类型的元素

  C Map集合中存储的是键值对

  D Set集合中的元素不允许重复

2.Java中的集合类包括ArrayList、LinkedList、HashMap等类，下列关于集合类描述正确的是

  A ArrayList和LinkedList均实现了List接口

  B ArrayList的查询速度比LinkedList快

  C 添加和删除元素时，ArrayList的表现更佳

  D HashMap实现Map接口，它允许任何类型的键和值对象，并允许将null用作键或值

3.静态变量和成员变量的区别是什么

  A 内存位置不同，静态在方法区，成员变量在堆内存或栈内存.

  B 生命周期不同，静态随着类的加载而出现，随着类的消失而消失，成员变量随着对象的创建而出现，随着对象的消失而消失

  C 别称不同：静态变量可以称之为类变量，成员变量可以成为实例变量

  D 他们的区别只是静态使用了static，其他都一样

4.Overload和Override的区别 说法正确的是

  A 方法的重写Overload和重载Override是Java多态性的不同表现。

  B 重写Override是父类与子类之间多态性的一种表现，重载Overload是一个类中多态性的一种表现。

  C 如果在子类中定义某方法与其父类有相同的名称和参数，我们说该方法被重写 (Overload)。

  D Overload方法是可以改变返回值的类型

5.下列选项中是Java语言的特点的是？

  A 面向对象

  B 高安全性

  C 平台无关

  D 面向过程

三、判断题（共5题，每题1分）

1.抽象类可以存在一个非抽象的父类，抽象类实现接口后可以不实现抽象方法

  A 正确

  B 错误

2.Arrays类主要是对数组进行操作

  A 正确

  B 错误

3.初始化数组的其中一种方式为：int a1[]=new int[]{3,4,5};

  A 正确

  B 错误

4.在返回值类型为void的方法中, 不能使用return关键字

  A 正确

  B 错误

5.Java语言的源程序不是编译型的，而是编译解释型的。

  A 正确

  B 错误

四、填空题（共5题，每题1分）

1.子类对从父类继承到的方法进行重新实现称为重写 , 子类对自身拥有的同名方法进行重新定义称为 重载

2.java.text.DateFormat 抽象类用于定制日期的格式，它有一个具体子类为 SimpleDateFormat

3. read（）方法给程序提供一个从输入流中读取数据的基本方法

4.设计抽象类需要使用到关键字 abstract

5.捕获异常的统一出口通过 catch语句实现

五、简答题（共5题，每题3分）

1.简述全局变量和局部变量的区别

 全局变量访问的范围比局部大

2.静态变量和非静态变量之间的区别

 静态变量存在的时间是在字节码文件，非静态是对象

3.简述抽象类和接口之间的区别

 抽象类

4.简述++放在变量前和放在变量后的区别

 先加再赋值

5.简述Java的基本编码规范

 名字、代码块、文档注释、工程文件目录

六、编程题（共8题，每题8分）

1.创建集合随机获取10个不重复的数字放到ArrayList集合中



2.已知字符串"xiaoming,男,20岁,172cm,65kg,99分", 设计相关的类, 并从这个字符串中取出数据给相关的属性赋值



3.声明一个char型的数组，在此数组的单元格中放入”我爱你”三个字符，然后使用循环将它反序输出。如”你爱我”



4.编写程序，统计出字符串“I wish you become better and better”中字母e的出现次数



5.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



6.创建一个工人类Worker 1）工人类的属性：工龄、工号、姓名、基本工资 Phone phone 需要定义一个Phone类，属性：brand price 2）输出所有信息的方法（包含手机的信息） 3）定义一个输出工资的方法（工资=基本工资） 4）创建一个部门经理类，继承工人Worker类，并重写其计算工资的方法（工资=基本工资+岗位级别\*500+工龄\*1000） 添加属性Saler saler; 定义一个方法manager(){打印部门经理谁负责管理的是哪个销售人员，当月的销售金额是XX} 表示管理哪个销售人员 5）创建一个销售人员类，继承工人Worker类， 并增加一个属性（销售金额）。 并重写其计算工资的方法 （工资=基本工资+销售金额\*系数（其中系数当销售金额大于100W时为0.09，小于100W时为0.08）） 6）创建测试类，分别定义Manager类的对象，并赋值，调用其输出工资的方法和manager方法进行测试。



7.1.XX学院管理系统，由学员管理、教师管理、学生会管理、常用工具、四个模块组成，请为该系统设计包结构。 2.在常用工具模块中，请为XX学院管理系统创建一个类MathUtil，供其它团队人员使用。有以下功能 1）定义一个静态的，有一个参数，有返回值的方法，实现求一个数的绝对值。 2）定义一个静态的，有一个参数，有返回值的方法，实现求一个数的平方。 3）定义一个静态的，有两个参数，有返回值的方法，实现求两个数中的较大者。 4）定义一个静态的，有一个参数，有返回值的方法，实现对一个数进行四舍五入。 3.在学员管理模块中，有两个子模块：成绩管理与学员信息管理，设计包结构。 4.在学员信息管理模块中，定义一个类Student。 1）属性：姓名,班级，考试成绩，平时成绩，总成绩。 2）普通方法：自我介绍的方法 3）构造方法：两个参数的构造方法，通过构造方法为姓名与班级赋初始值。 5.在成绩管理模块中，定义类MyTest，编写main方法，实现如下功能： 1）定义两个学生对象，键盘动态输入考试成绩与平时成绩值。（若输入成绩为负数时，则设为其绝对值）。 2）为学生总成绩赋值：公式如下：总成绩=（考试成绩\*0.6+平时成绩\*0.4）\*（考试成绩\*0.6+平时成绩\*0.4）的四舍五入结果。 3）调用两个学生自我介绍方法。 【注意运用上边定义的工具类】



8.定义一个线程A，输出1 ～ 10之间的整数，定义一个线程B，逆序输出1 ～ 10之间的整数，要求线程A和线程B交替