## 第10章

一、选择题

1．下列说法中错误的一项是（ B ）。

A．构件是一个可视化的能与用户在屏幕上交互的对象

B．构件能够独立显示出来

C．构件必须放在某个容器中才能正确显示

D．一个按钮可以是一个构件

【解析】构件不能独立显示，它必须放在某个容器中才能正确显示。

2．进行Java基本GUI设计需要用到的包是（ C ）。

A．java.io B．java.sql C．java.awt D．java.rmi

【解析】进行Java基本GUI设计需要用到的包是java.awt和javax.swing

3．Container是下列哪一个类的子类（ D ）？

A．Graphics B．Window C．Applet D．Component

【解析】Container类是由Component类派生的。

4．java.awt.Frame的父类是（ B ）。

A．java.util.Window B．java.awt Window

C．java.awt Panel D．java.awt.ScrollPane

【解析】java.awt.Frame的父类java.awt Window。

5．下列哪个方法可以将MenuBar加入Frame中（ D ）？

A．setMenu() B．addMenuBar() C．add() D．setMenuBar()

【解析】可以将MenuBar加入Frame中的方法是setMenuBar()。

6．下列叙述中，错误的一项是（ D ）。

A．采用GridLayout布局，容器中的每个构件平均分配容器空间

B．采用GridLayout布局，容器中的每个构件形成一个网络状的布局

C．采用GridLayout布局，容器中的构件按照从左到右、从上到下的顺序排列

D．采用GridLayout布局，容器大小改变时，每个构件不再平均分配容器空间

【解析】采用GridLayout布局，容器大小改变时，每个构件平均分配容器空间。

7．当单击鼠标或拖动鼠标时，触发的事件是（ D ）。

A．KeyEvent B．ActionEvent C．ItemEvent D．MouseEvent

【解析】对鼠标操作，触发的事件是MouseEvent事件。

8．下列哪一项不属于Swing的顶层组件（ C ）？

A．JApplet B．JDialog C．JTree D．Jframe

【解析】JTree 只有在容器中才能显示，它不属于swing的顶层组件。

9．下列说法中错误的一项是（ D ）。

A．在实际编程中，一般使用的是Component类的子类

B．在实际编程中，一般使用的是Container类的子类

C．Container类是Component类的子类

D．容器中可以放置构件，但是不能够放置容器

【解析】容器中既可以放置构件，也可以放置容器。

10．下列哪一项不属于AWT布局管理器（ D ）？

A．GridLayout B．CardLayout C．BorderLayout D．BoxLayout

【解析】BoxLayout属于swing布局管理器，不属于AWT布局管理器。

11．下列说法中错误的一项是（ A ）。

A．MouseAdapter是鼠标运动适配器 B．WindowAdapter是窗口适配器

C．ContainerAdapter是容器适配器 D．KeyAdapter是键盘适配器

【解析】MouseAdapter是鼠标适配器，而MouseMotionAdapte才是鼠标运动适配器。

12．布局管理器可以管理构件的哪个属性（ A ）？

A．大小 B．颜色 C．名称 D．字体

【解析】布局管理器可以管理构件的位置和大小，而不能管理构件的其他属性。

13．编写AWT图形用户界面的时候，一定要import的语句是（ B ）。

A．import java.awt; B．import java.awt.\*;

C．import javax.awt D．import javax.swing.\*;

【解析】“import java.awt.\*;”语句的含义是加载awt包中的所有类，而其他都不是。

14．在类中若要处理ActionEvent事件，则该类需要实现的接口是（ B ）。

A．Runnable B．ActionListener C．Serializable D．Event

【解析】处理ActionEvent事件的类需要实现的接口是ActionListener，它其中包含了actionPerformed()方法。

15．下列不属于java.awt包中的基本概念的一项是（ C ）。

A．容器 B．构件 C．线程 D．布局管理器

【解析】线程不属于java.awt包中的基本概念的一项，其他三个都是。

16．下列关于AWT构件的说法中错误的一项是（ D ）。

A．Frame是顶级窗口，它无法直接监听键盘输入事件

B．对话框需要依赖于其他窗口而存在

C．菜单只能被添加到菜单栏中

D．可以将菜单添加到任意容器的某处

【解析】菜单只能添加到Applet、Frame等容器中，不能添加到任意容器的某处。

17．JPanel的默认布局管理器是（ C ）。

A．BorderLayout B．GridLayout C．FlowLayout D．CardLayout

【解析】Panel、JPanel和Applet的默认布局管理器都是FlowLayout。

18．下列说法中错误的是（ B ）。

A．在Windows系统下，Frame窗口是有标题、边框的

B．Frame的对象实例化后，没有大小，但是可以看到

C．通过调用Frame的setSize()方法来设定窗口的大小

D．通过调用Frame的setVisible(true)方法来设置窗口为可见

【解析】Frame的对象实例化后，没有大小，也不能看到，只有通过调用Frame的setSize()和setVisible(true)方法才能设定窗口的大小和可见性。

19．下列说法中错误的是（ D ）。

A．同一个对象可以监听一个事件源上多个不同的事件

B．一个类可以实现多个监听器接口

C．一个类中可以同时出现事件源和事件处理者

D．一个类只能实现一个监听器接口

【解析】一个类可以实现多个监听器接口，从而实现对多个事件的监听。

20．下列选项中不属于容器的一项是（ ）。

A．Window B．Panel C．FlowLayout D．ScrollPane

【解析】FlowLayout类属于布局管理器，而不属于容器。

二、填空题

1．Java编程语言是一种跨平台的编程语言，在编写图形用户界面方面，也要支持 跨平台 功能。

2．Java的图形用户界面技术经历了两个发展阶段，分别通过提供 awt 开发包和 swing 开发包来体现。

3．在进行界面设计的时候，只要掌握好AWT和Swing的三点思路，就能编写出较好的图形用户界面：首先是 界面中的构件如何放置 ，其次是 如何让构件响应用户的操作 ，第三是 掌握每种构件的显式效果和响应用户操作 。

4．java.awt包提供了基本的java程序的GUI设计工具，主要包括下述三个概念，它们分别是： 构件 、 容器 和 布局管理器 。

5．构件不能独立地显示出来，必须将构件放在一定的 容器 中才可以显示出来。

6．容器本身也是一个 构件 ，具有构件的所有性质，另外还具有放置其他 构件 和 容器 的功能。

7．容器中的布局管理器负责各个构件的 位置 和 大小 ，因此用户无法在这种情况下设置构件的这些属性。

8．如果用户确实需要亲自设置构件大小或位置，则应取消该容器的布局管理器，方法为 setLayout(null) 。

9．所有的构件都可以通过 add() 方法向容器中添加构件。

10．有3种类型的容器： Window 、 Panel 、 ScrollPane 。

11．FlowLayout类是 java.lang.Object 直接子类。其布局策略是：将容器中的构件按照加入的先后顺序从 左 向 右 排列，当一行排满之后就转到下一行继续从 左 向 右 排列，每一行中的构件都 居中 排列。它是 Panel 和 Applet 缺省使用的布局编辑策略。

12．对于一个原本不使用FlowLayout布局编辑器的容器，若需要将其布局策略改为FlowLayout，可以使用 setLayout(new FlowLayout()) 方法。

13．BorderLayout类的布局策略是：把容器内的空间划分为 东 、 西 、 南 、 北 、 中

五个区域，它们分别用字符串常量 East 、 West 、 South 、 North 、 Center 表示。

14．BorderLayout是 Window 、 Frame 、 Dialog 和 JApplet 的缺省布局策略。

15．在事件处理的过程中，主要涉及3类对象： 事件 、 事件源 和 事件处理者 。

16．事件类主要有两个： java.util.EventObject 类以及 java.awt.AWTEvent 类。

17．根据监听器器和注册监听器所在的类之间的关系，我们可以把事件处理分为以下几种情况：利用 外部类 对象、 本类 对象、 内部类 对象和 匿名内部类 对象处理事件。

18．标准构件是由 容器 和 基本构件 构成，容器是能够容纳其他构件的对象，而基本构件是放置在容器中而不能在其内部存放其他构件的对象。

19．按钮可以引发 ActionEvent 事件，TextField可产生 TextEvent 和 ActionEvent 事件，下拉列表可产生 ItemEvent 项目事件。当用户单击复选框使其选中状态发生变化时就会引发 ItemEvent 类代表的选择事件。滚动条可以引发 AjustmentEvent 类代表的调整事件。

20．ActionEvent事件类包含 ACTION\_PERFOMED 事件，该事件通过 ActionListener 接口进行监听，通过调用 addActionListener() 方法将事件源注册到监听器，通过调用 actionPerformed(ActionEvent e) 方法实现监听后的动作，通过调用 getSource()方法 可以获得发生事件的事件源对象，调用 getActionCommand() 方法可以获取引发事件动作的命令名。

21．通常在itemStateChanged(ItemEvent e)方法里，会调用 e.getItemSelectable() 方法获得产生这个选择事件的列表（List）对象的引用，再利用列表对象的方法 getSelectedIndex() 或 getSelectedItem() 就可以方便地得知用户选择了列表的哪个选项。

22．列表的双击事件 不能 （能/不能）覆盖单击事件。当用户双击一个列表选项时，首先产生一个 ItemEvent 事件，然后再产生一个 ActionEvent 事件。

22．调整事件（AdjustmentEvent）类只包含一个事件—— AJUSTMENT\_VALUE\_CHANGED事件， AjustmentEvent.TRACK 代表鼠标拖动滚动条滑块的动作。

23．调用MouseEvent对象的 getID() 方法就可以知道用户引发的是哪个具体的鼠标事件。

24．在菜单项之间增加一条横向分隔线的方法是 addSeparator() 。

25．将菜单项添加到菜单中以及将菜单添加的菜单栏中所用的方法都是 add() ，将菜单栏添加到窗口中的方法是 setMenuBar() 。

26．对话框构件一般可以接受 ComponentEvent 事件和 FocusEvent 事件。

27．创建字体后，可以用 Graphics 类的成员方法 setFont() 来设置自己希望使用的字体。

28．Java中可以利用Graphics2D类的 drawImage() 方法显示图像。

29．在Swing中完全可以使用 java.awt.event 包中的各种类进行事件处理，同时它也可以使用 javax.swing.event 包中的类处理事件，而AWT则只能使用 java.awt.event 包中的各种类进行事件处理。

30．可将JOptionPane类的对话框分为4种类型，分别是只给出提示信息的 Message Dialog 、要求用户进行确认的 Confirm Dialog 、可输入数据的 Input Dialog 和由用户自己定义类型的 Option Dialog 。