

Java 程序设计 试题卷（B）

题号	一	二	三	四	总 分
分数					

得分

一、单项选择题（每题 1 分，共 20 分）

将答案填写在下面的表格中。

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

- 在 Java 中负责对字节代码解释执行的是 _____。
A. 垃圾回收器 B. 虚拟机 C. 编译器 D. Servlet 容器
- 下面哪个是嵌入在 HTML 中执行的 Java 程序_____。
A. Javabeen B. Applet C. Servlet D. Socket
- 下面哪个是 Java 的合法标识符_____。
A. _number B. interface C. #age D. public
- 下面哪个语句会引起编译错误_____。
A. int a[]; B. short[] b; C. float[] c={1.0,2.0}; D. double d[]={1,2};
- 在 Java 的类继承关系中，需要遵循以下哪个继承原则_____。
A. 多重 B. 单一 C. 双重 D. 不能继承
- 如果类 A 的某个方法的返回类型是类 B，则 A 与 B 之间存在关系_____。
A. 实例化 B. 关联 C. 继承 D. 依赖
- 如果子类不需要使用从父类继承来的方法功能，可以定义自己的方法，这是 Java 中的_____概念。
A. 重载 B. 重写 C. 继承 D. 多态
- 在 Outer 类中定义一个静态成员类 Inner，需要在 main()方法中创建 Inner 类实例对象，以下四种方式哪一种是正确的_____。
A. Inner in = new Inner();
B. Inner in = new Outer.Inner();

-
-
- C. Outer.Inner in = new Outer.Inner();
D. Outer.Inner in = new Outer().new.Inner();
9. 下列哪个不是 Java 中的基本数据类型_____。
- A. double B. char C. int D. String
10. Java 的字符类型采用的是 Unicode 编码方案, 每个 Unicode 码占多少位_____。
- A. 8 B. 16 C. 32 D. 64
11. 在 Java 中, 要想让一个类实现一个接口, 可以使用以下哪个关键字_____。
- A. inherits B. implements C. extends D. super
12. 下列叙述中哪个是不正确的_____。
- A. final 类不可以有子类
B. abstract 类不可以有 abstract 的静态方法
C. abstract 类中可以有非 abstract 方法, 但该方法不可以用 final 修饰
D. 不可以同时用 final 和 abstract 修饰一个方法
13. 阅读下列程序代码,
- ```
public class Person{
 int[][] arr=new int[10][];
 public static void main(String args[]){
 arr[1]=new int[10];
 System.out.println(arr[1][0]);
 }
}
```
- 根据上面代码, 下列正确的说法是\_\_\_\_\_。
- A. 编译错误, 提示无法从静态上下文中引用非静态变量  
B. 编译正确, 运行时将产生错误  
C. 输出 0    D. 输出空
14. 已知类的继承关系如下:
- ```
class A{};  
class B extends A{};  
class C extends A{};
```
- 则以下语句能不能通过编译的是_____。
- A. A a=new B(); B. A a=new C(); C. B b=new B(); D. D d=new A();
15. 容器 JFrame 和 JPanel 默认的布局管理器分别是_____。
- A. FlowLayout 和 GridLayout B. BorderLayout 和 FlowLayout
C. GridLayout 和 FlowLayout D. BorderLayout 和 BorderLayout
16. 如果需要从文件中读取数据, 可以在程序中创建哪个类的对象_____。
- A. FileInputStream B. FileOutputStream
C. DataInputStream D. FileWriter
-
-

-
- 17.在 Swing 组件中,按钮 JButton 的单击事件监听器是_____。
- A. ActionListener B. KeyListener C. MouseListener D. FocusListener
- 18.在以下哪种情况下,线程进入就绪状态_____。
- A.线程调用了 sleep()方法 B.线程调用 yield()方法
C.线程调用了 start()方法 D.线程调用了 notify()方法
- 19.让某一个线程等待另一个线程执行结束后再开始执行该线程,可以使用线程类的方法_____。
- A. serializable B. synchronized C. interrupt D. join
- 20.下面哪个是 Java 提供的面向网络层编程的类_____。
- A. InetAddress B.Socket C. URL D. ServerSocket

二、简答题（每题 5 分，共 20 分）

得分

1. 简述 break、continue 和 return 语句的区别

2. 简述类变量和实例变量的区别。

3. 简述在 Java 图形界面设计中，事件模型所涉及的概念。

4. 简述采用 Thread 子类创建线程的步骤。

三、写出程序运行结果 （每题 5 分，共 20 分）

得分

1.

```
public class Test3A {  
    public static void main(String[] args) {  
        int i,s=0;  
        int a[]={10,9,8,7,6,5,4,3,2,1};  
        for(i=0;i<a.length;i++)  
            if(a[i]%2==0||a[i]%3==0)s+=a[i];  
        System.out.println("s="+s);  
    }  
}
```

程序运行结果为:

2.

```
public class Test3B {  
    public static void main(String[] args) {  
        for(int i=0;i<8;i++){  
            for(int j=0;j<6-i;j++){  
                System.out.print("*");  
            }  
            System.out.print("\n");  
        }  
    }  
}
```

程序运行结果为:

3.

```
public class Test3C {
    static long number=120456;
    public static void main(String[] args) {
        long a=0;
        long digit;
        while(number>0){
            digit=number%10;
            a=a*10+digit;
            number=number/10;
        }
        System.out.println(a);
    }
}
```

程序运行结果为:

4.

```
public class Test3D {
    public static void main(String[] args) {
        M a=new M();
        a.f();
        N b=new N();
        b.f();
    }
}
abstract class P{
    P(){
        System.out.println("P");
    }
    void f(){
        System.out.println("P.f");
    }
}
class M extends P{
    M(){
        super();
    }
}
```

```
void f(){
    System.out.println("M.f");
}
}
```

class N extends P{}

程序运行结果为：

四、编程题 （每题 10 分，共 40 分）

得分

- 1、编写一个应用程序计算 $1/1+1/3+1/5+\dots$ 的前 n 项值并在控制台中输出，例如， $n=4$ ，计算 $1/1+1/3+1/5+1/7$ 的值。

2、编写一个 Java 应用程序，该程序中有三个类：Triangle、Trapezoid 和 Circle，分别用来刻画“三角形”、“梯形”和“圆形”。具体要求如下：

1)Triangle 类具有类型为 double 的三个边，以及周长、面积属性，Triangle 类具有返回周长、面积以及修改三个边的功能。此外，Triangle 类还有一个 boolean 型的属性，该属性用来判断三个数能够构成一个三角形。完成上述操作后，给 Triangle 再增加 3 个方法，分别用来返回 3 个边 sideA, sideB, sideC 的值。

2)Lander 类具有类型为 double 的上底、下底、高、面积属性，具有返回面积的功能。

3)Circle 类具有类型为 double 的半径、周长和面积属性，具有返回周长、面积的功能。

编写一个测试类 Test，分别创建类 Triangle、Trapezoid 和 Circle 的对象，并计算三角形、梯形和圆形的周长和面积。

3、编写一个应用程序，该程序可以将一个文件中的内容输出到控制台中。

4、利用 Java Socket 编写一个简单的通信程序。客户端通过 Socket 与 IP 地址为 202.102.144.106、端口号为 5432 的服务器端程序建立连接，向其传递 10 个整数，服务器端通过 ServerSocket 接收客户端发送的 10 个整数后，获取其中最大的整数返回给客户端。

