

## 软考设计师模拟试题 1(上午题)

●假设高速缓存 Cache 工作速度为主存的 5 倍，且 Cache 被访问命中的概率为 90%，则采用 Cache 后，能使整个存储系统获得加速比  $S_p$  为 (1) 。

- (1) A. 3.57  
B. 5  
C. 4.21  
D. 5.17

●某工作站采用时钟频率  $f$  为 15MHz，处理速率为 10MIP / S 的处理机来执行一个已知混合程序。假定每次存储器存取为 1 周期延迟，此计算机的有效 CPI 是 (2)，假定将处理机的时钟频率  $f$  提高到 30MHz，但存储器子系统速率不变。这样，每次存储器存取需要两个时钟周期，如果 30% 指令每条只需要一次存储存取，而另外 5% 每条需要两次存储存取，还假定已知混合程序的指令数不变，并与原工作站兼容，则改进后的处理机性能 (3) 。

- (2) A. 3  
B. 1.6  
C. 0.725  
D. 1.5

- (3) A. 不变  
B. 提高  
C. 降低  
D. 无法确定

●计算机中常用的一种检错码是 CRC，即 (4) 码。在进行编码过程中要使用 (5) 运算。假设使用的生成多项式是  $G(x)=x^4+x^3+x+1$ 。原始报文为 11001010101，则编码后的报文为 (6)。CRC 码 (7) 的说法是正确的。在无线电通信中采用 7 中取 3 定比码，它规定码字长为 7 位，并且其中总有且仅有 3 个“1”，则编码效率为 (8) 。

- (4) A. 水平垂直奇偶校检  
B. 循环求和  
C. 循环冗余  
D. 正比率

- (5) A. 模二除法  
B. 定点二进制除法  
C. 二-十进制除法  
D. 循环移位法

- (6) A. 110010101011  
B. 110010101010011  
C. 11001010101011100  
D. 110010101010101

- (7) A. 可纠正一位差错  
B. 可检测所有偶数位错  
C. 可检测所有小于校验位长度的突发错  
D. 可检测所有等于、小于校验位长度的突发错

- (8) A.  $3/7$   
B.  $4/7$   
C.  $\log_2 3 / \log_2 7$   
D.  $(\log_2 35) / 7$

●编制一个好的程序首先要确保它的正确性和可靠性，除此以外，通常更注重源程序的 (9)。还应强调良好的编程风格，例如，选择标识符的名字时应考虑 (10)；在书写语句时应考虑 (11)；在书写功能性注解时应考虑 (12)。

源程序中应包含一些内部文档，以帮助阅读和理解源程序，源程序的内部文档通常包括选择合适的标识符、注解

和 (13) 。

- (9) A. 易理解性、易测试性和易修改性
- B. 易使用性、易维护性和易移植性
- C. 易使用性、易维护性和效率
- D. 易理解性、安全性和效率
- (10) A. 名字长度越短越好，以减少源程序的输入量
- B. 尽量消除语句，关键字等之间的空格，来缩短源程序语句
- C. 尽量用关键字作名字，以使名字标准化
- D. 选择含义明确的名字，以正确提示所代表的实体
- (11) A. 把多个短的语句写在同一行中，以减少源程序的行数
- B. 尽量使用标准文本以外的有特殊功效的语句，以提高程序的功效
- C. 尽量消除表达式中的括号，以简化表达式
- D. 避免使用测试条件"非"，以提高程序的可读性
- (12) A. 为每个语句作注解
- B. 仅为每个模块作注解
- C. 为程序段作注解
- D. 仅为整个程序作注解
- (13) A. 程序的视觉组织
- B. 简洁的变量名
- C. 检查输入数据的有效性
- D. 分段程序块

●我国国家标准代号由大写汉语拼音字母构成，标准编号的后两位数字表示国家标准发布的 (14) 。

- (14) A. 代号
- B. 顺序号
- C. 编号
- D. 年号

●代号 (15) 按中央所属企业或地方企业分别由国务院有关行政主管部门或省、自治区、直辖市政府标准化行政主管部门会同同级有关行政主管部门加以规定，没有强制性和推荐之分。

- (15) A. Q / XXX
- B. DBXX
- C. QJ
- D. GSBXXX

● (16) 是对重复性的技术事项在一定范围内所做的统一规定。

- (16) A. 技术要求
- B. 技术术语
- C. 技术依据
- D. 技术标准

●操作系统主要是对计算机系统的全部软硬件资源进行管理，以方便用户提高计算机使用效率的一种系统软件。它的主要功能有：处理机管理、存储管理、 (17) 、作业管理、 (18) 。Windows 是一个具有图形界面的 (19) 系统软件。UNIX 操作系统基本上是采用 (20) 语言编制而成的系统软件。在 (21) 操作系统的控制下，计算机能及时处理由过程控制反馈的信息并作出响应。

- (17) A. 用户管理
- B. 文件管理
- C. 中断管理
- D. I/O 管理

- (18) A. 数据管理

- B. I/O 管理
- C. 中断管理
- D. 设备管理

(19) A. 网络

- B. 多任务
- C. 单任务
- D. 实时

(20) A. PascaL

- B. C++
- C. 汇编
- D. C

(21) A. 网络

- B. 多任务
- C. 批处理
- D. 实时

●白盒测试方法一般适合用于 (22) 测试。

(22) A. 单元

- B. 系统
- C. 集成
- D. 确认

●Shell 排序、快速排序、堆排序的稳定性如何? (23) 。

若要尽可能的完成对实数数组的排序，且要求排序是稳定的，则应选 (24) 。

若用插入排序算法对  $n$  个记录进行排序，最佳情况下，对关键字进行的比较次数为 (25) 。

对于多关键字而言，(26) 是一种方便而又高效的文件组织方式。

若用冒泡排序对关键字序列{19, 16, 11, 8, 5, 3}从小到大进行排序，则需要次数为 (27) 。

(23) A. Shell 排序是稳定的

- B. 快速排序是稳定的
- C. 堆排序是稳定的
- D. 都不稳定

(24) A. 快速排序

- B. 堆排序
- C. 归并排序
- D. 基数排序

(25) A.  $N^2-1$

- B.  $N-1$
- C.  $N^2$
- D.  $N+1$

(26) A. 顺序文件

- B. 索引文件
- C. 散列文件
- D. 倒排文件

(27) A. 3

- B. 6
- C. 15
- D. 12

●数据链路层中的数据块常被称作 (28) 。

(28) A. 信息

B. 分组

C. 帧

D. 比特流

●就目前计算设备的计算能力而言，数据加密标准 DES 不能抵抗对密钥的穷举搜索攻击，其原因是 (29) 。

(29) A. DES 的算法是公开的

B. DES 的密钥较短

C. DES 除了其中 S 盒是非线性变换外，其余变换均为线性变换

D. DES 的算法简单

●从下列叙述中选出 5 条正确的叙述，并把编号按从小到大次序排列，它们是 (30) 。

①解释程序是接受源程序，将其转换成中间代码，然后对其解释执行，它并不产生机器代码

②编译程序是把高级语言书写的程序，翻成中间代码，然后逐条执行，产生机器代码

③就执行速度而言，编译程序比解释程序快

④解释程序是用来逐句分析和执行源程序语句的计算机程序

⑤COBOL 和 FORTRAN 语言程序通常都在商业领域方面应用广范

⑥使用解释程序时，因为是逐句地翻译执行源程序的语句，所以可以逐条语句排错

⑦汇编语言的功能是将汇编语言书写的源程序翻译成由机器指令和其他信息组成的目标程序

⑧任何一种汇编语言的每一语句都能对应一条机器语言指令

⑨连接装配程序可以把经解释程序产生的目标程序变成可执行的机器语言程序

⑩由于不同程序语言产生的目标程序，连接装配程序不可以把由 Pascal 语言编译程序和 C 语言编译程序分别产生的目标程序连接成一个可执行程序

(30) A. ①③⑤⑦⑨

B. ①③④⑥⑦

C. ②④⑥⑧⑨

D. ②④⑦⑧⑩

●在面向对象程序设计语言中，(31) 是利用可重用成分构造软件系统的最有效的特性，它不仅支持系统的可重用性，而且还有利于提高系统的可扩充性；(32) 可以实现发送一个通用的消息而调用不同的方法；(33) 是实现信息隐蔽的一种技术，其目的是使类的 (34) 相互分离。

(31) A. 封装

B. 消息传递

C. 引用

D. 继承

(32) A. 封装

B. 消息传递

C. 引用

D. 继承

(33) A. 引用

B. 继承

C. 封装

D. 多态

(34) A. 定义与实现

B. 分析与测试

C. 分析与设计

D. 实现与测试

●在面向对象技术中，类属是一种 (35) 机制。一个类属类是关于一组类的一个特性抽象，它强调的是这些类的成员特征中与 (36) 的那些部分，而用变元来表示与 (37) 的那些部分。

- (35) A. 包含多态  
B. 参数多态  
C. 过载多态  
D. 强制多态
- (36) A. 具体对象无关  
B. 具体类型无关  
C. 具体对象相关  
D. 具体类型相关
- (37) A. 具体对象无关  
B. 具体类型无关  
C. 具体对象相关  
D. 具体类型相关

●传统的数据库基本上是由 (38) 组成的。(39) 在技术和理论上已经成熟,成为当前商用数据库的主流。(40) 技术是 20 世纪 80 年代中期引入的。目前,多媒体数据库基本上靠与关系模式相结合的 (41) 来支持。但当数据量大,数据结构复杂时,靠 (41) 很难适应。当前,在 DBMS 的研究方面,较活跃的是 (42) 。

- (38) ,(41) A. 图形  
B. 文件  
C. 元组  
D. 文件系统
- (39) A. 关系数据库  
B. 网状数据库  
C. 层次数据库  
D. 空间数据库
- (40) A. 关系数据库  
B. 网状数据库  
C. 层次数据库  
D. 面向对象数据库
- (42) A. 网状数据库  
B. 层次数据库  
C. DBASE  
D. 演绎数据库

●以下序列中不符合堆定义的是 (43) 。

- (43) A. (102, 87, 100, 79, 82, 62, 84, 42, 22, 12, 68)  
B. (102, 100, 87, 84, 82, 79, 68, 62, 42, 22, 12)  
C. (12, 22, 42, 62, 68, 79, 82, 84, 87, 100, 102)  
D. (102, 87, 42, 79, 82, 62, 68, 100, 84, 12, 22)

●一个具有 767 个结点的完全二叉树,其叶子结点个数为 (44) 。

- (44) A. 383  
B. 384  
C. 385  
D. 386

●用来辅助软件开发、运行、维护、管理、支持等过程中的活动的软件称为软件开发工具,通常也称为 (45) 工具。

使用软件开发工具有助于提高软件的开发、维护和管理效率。集成型软件开发环境通常由工具集和环境集成机制组成。这种环境应具有 (46) 。环境集成机制有数据集成机制、控制集成机制和界面集成机制。

数据集成机制为环境中的工具提供统一的 (47) ;控制集成机制为 (48) 提供支持。界面集成机制使得环境

中的所有工具具有 (49) 。

(45) A. CAD

B. CAI

C. CAM

D. CASE

(46) A. 开放性和可剪裁性

B. 开放性和不可剪裁性

C. 封闭性和可剪裁性

D. 封闭性和不可剪裁性

(47) A. 数据类型

B. 数据模式

C. 数据接口规范

D. 数据仓库

(48) A. 使各工具具有统一的控制结构

B. 各工具之间的通信、切换、调度和协同工作

C. 使各工具具有统一的控制接口

D. 各工具之间的同步开发

(49) A. 同一个界面

B. 相同的图标和图标的含义

C. 统一的界面风格和操作方式

D. 相同个数的窗口和菜单项

●由  $n$  个实数构成的哈夫曼树，共有 (50) 个结点，有 (51) 个叶结点，有 (52) 个二度结点。

(50) ~ (52) A.  $n$

B.  $n-1$

C.  $2n-1$

D.  $2n$

●在具有  $n$  个结点的有序单链表中插入一个新结点并使链表仍然有序的时间复杂度是 (53) 。

(53) A.  $O(1)$

B.  $O(n)$

C.  $O(n \log n)$

D.  $O(n^2)$

●队和栈的主要区别是 (54) 。

(54) A. 逻辑结构不同

B. 存储结构不同

C. 所包含的运算个数不同

D. 限定插入和删除的位置不同

●在头指针为  $head$  且表长大于 1 的单循环链表中，指针  $p$  指向表中某个结点，若  $p \rightarrow *next \rightarrow *next = head$ ，则 (55) 。

(55) A.  $p$  指向头结点

B.  $p$  指向尾结点

C.  $*p$  的直接后继是头结点

D.  $*p$  的直接后继是尾结点

●判定"带头结点的链队列为空"的条件是 (56) 。

(56) A.  $Q.front == NULL$

B.  $Q.rear == NULL$

C.  $Q.front == Q.rear$

D.  $Q.front \neq Q.rear$

●视频卡的种类很多，主要包括 (57) 。以 PAL 制 25 帧 / 秒为例，已知一帧彩色静态图像(RGB)的分辨率为  $256 \times 256$ ，每一种颜色用 16bit 表示，则该视频每秒钟的数据量为 (58) 。全电视信号主要由 (59) 组成。在视频信号实时处理技术中，如果电视扫描的正程时间为 52.2ms，分辨率为  $512 \times 512$ ，实时意味着处理每个像素的时间近似为 (60) 。

(57) A. 视频捕获卡

B. 视频捕获卡、电影卡

C. 视频捕获卡、电影卡、电视卡

D. 视频捕获卡、电影卡、电视卡、视频转换卡

(58) A.  $256 \times 256 \times 3 \times 16 \times 25 \text{bps}$

B.  $512 \times 512 \times 3 \times 8 \times 25 \text{bps}$

C.  $256 \times 256 \times 3 \times 8 \times 25 \text{bps}$

D.  $512 \times 512 \times 3 \times 16 \times 25 \text{bps}$

(59) A. 图像信号、同步信号、消隐信号

B. 图像信号、亮度信号、色度信号

C. 图像信号、复合同步信号、复合消隐信号

D. 图像信号、复合同步信号、复合色度信号

(60) A. 0.1ms

B. 0.2ms

C. 0.8ms

D. 0.4ms

●有多种设备可以实现不同网段或网络之间的互连，互连设备通常可按工作在 OSI 模型中的层次来划分。在物理层实现互连的称为 (61) ；在数据链路层实现互连的称为 (62) ；在网络层实现互连的称为 (63) ；在运输层及以上高实现互连的设备称为网关或 (64) 。 (65) 也是一种用来构造局域网的常用设备，通常可以用双绞线把服务器与 PC 客户机等连入 (65) 。

(61)~(63) A. 网桥

B. 路由器

C. 网关

D. 转发器

(64) ,(65) A. 集线器

B. 协议转换器

C. 网桥

D. 路由器

●Comparisons were drawn between the development of television in the 20th century and the diffusion of printing in the 15th and 16th centuries. Yet much had happened between. As was discussed before, it was not until the 19th century that the newspaper became the dominant preelectronic medium, following in the wake of the pamphlet and the book and in the company of the periodical. It was during the same time that the communications revolution speeded up, beginning with transport, the railway, and leading on through the telegraph, the telephone, radio, and motion pictures into the 20th-century world of the motor car and the air plane. Not everyone sees that process in perspective. It is important to do so.

It is generally recognized, however, that the introduction of the computer in the early 20th century, (66) by the invention of the integrated circuit during the 1960s, radically changed the process, although its impact on the media was not immediately (67). As time went by, computers became smaller and more powerful, and they became "personal" too, as well as (68), with display becoming sharper and storage (69) increasing. They were thought of, like people, (70) generations, with the distance between generations much smaller.

It was within the computer age that the term "information society" began to be widely used to describe the context within which we now live. The communications revolution has influenced both work and leisure and how we think and feel both about place and time, but there have been controversial views about its economic, political, social and cultural implications. "Benefits" have been weighed against "harmful" outcomes. And generalizations have proved difficult.

- (66) A. brought      B. followed      C. stimulated      D. characterized  
 (67) A. apparent      B. desirable      C. negative      D. plausible  
 (68) A. institutional      B. universal      C. fundamental      D. instrumental  
 (69) A. ability      B. capability      C. capacity      D. faculty  
 (70) A. by means of      B. in terms of      C. with regard to      D. in line with

● Comparisons were drawn between the development of television in the 20th century and the diffusion of printing in the 15th and 16th centuries. Yet much had happened between. As was discussed before, it was not until the 19th century that the newspaper became the dominant pre-electronic medium, following in the wake of the pamphlet and the book and in the company of the periodical. It was during the same time that the communications revolution speeded up, beginning with transport, the railway, and leading on through the telegraph, the telephone, radio, and motion pictures into the 20th-century world of the motor car and the air plane. Not everyone sees that process in perspective. It is important to do so.

It is generally recognized, however, that the introduction of the computer in the early 20th century, followed by the invention of the integrated circuit during the 1960s, radically changed the process, although its impact on the media was not immediately apparent. As time went by, computers became smaller and more powerful, and they became "personal" too, as well as institutional, with display becoming sharper and storage capacity increasing. They were thought of, like people, in terms of generations, with the distance between generations much (71).

It was within the computer age that the term "information society" began to be widely used to describe the (72) within which we now live. The communications revolution has (73) both work and leisure and how we think and feel both about place and time, but there have been (74) views about its economic, political, social and cultural implications. "Benefits" have been weighed (75) "harmful" outcomes. And generalizations have proved difficult.

- (71) A. deeper      B. fewer      C. nearer      D. smaller  
 (72) A. context      B. range      C. scope      D. territory  
 (73) A. regarded      B. impressed      C. influenced      D. effected  
 (74) A. competitive      B. controversial      C. distracting      D. irrational  
 (75) A. above      B. upon      C. against      D. with

### 软考设计师模拟试题 1(下午题)

#### ● 试题一

阅读以下说明和流程图(如图 1 所示), 回答问题 1 至问题 4, 将答案写在答卷的对应栏内。

#### 【说明】

本流程图是将中缀表示的算术表达式转换成后缀表示。如中缀表达式

$(A - (B * C + D) * E) / (F + G)$

的后缀表示为

$ABC * D + E * - FG + /$

为了方便, 假定变量名为单个英文字母, 运算符只有 +、-、\*、/ (均为双目运算符, 左结合), 并假定所提供的算术表达式是非空且语法是正确的。另外, 中缀表示形式中无空格符, 但整个算术表达式以空格符结束。流程图所使用的符号的意义如下:



数组 IN [ ] 存储中缀表达式；  
 数组 POLISH [ ] 存储其后缀表达式；  
 数组 S [ ] 是一个后进先出栈；  
 函数 PRIOR(CHAR)返回符号 CHAR 的优先级，各符号的优先级见表 2：

CHAR	PRIOR(CHAR)
+ /	4
* -	3
(	2
)	1

【问题 1】

填充流程图中①的判断条件。

【问题 2】

写出子程序 A 的功能，并顺序写出实现该功能的操作

【问题 3】

写出子程序 B 的功能，并顺序写出实现该功能的操作。

【问题 4】

中缀表达式

$(A+B-C*D)*(E-F)/G$

经该流程图处理后的输出是什么？

【流程图】

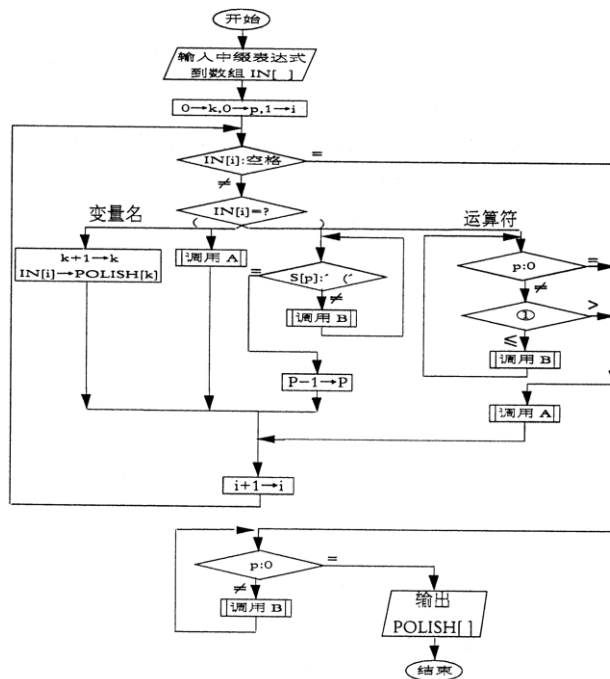


图 1

● 试题二

阅读下列程序和控制流图，将应填入(n)的字句写在答题纸的对应栏内。

【程序】

下面是一段求最大值的程序，其中 datalist 是数据表，n 是 datalist 的长度。

```
int GetMax(int n, int datalist[]){
    int k=0;
    for(int j=1; j<n; j++)
        if(datalist[j]>datalist[k])
            k=j;
    return k;
}
```

## 【控制流图】

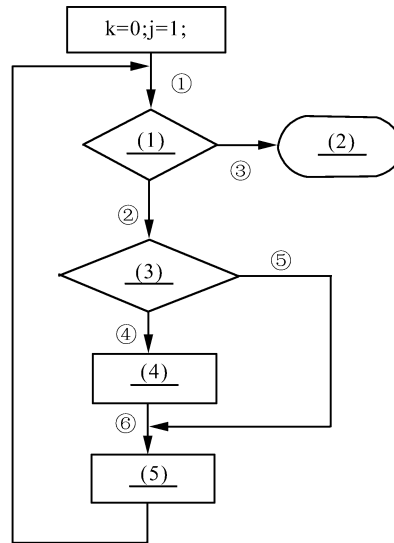


图 2 控制流图

## 【问题 1】

该程序的控制流图中 A~E 分别是什么？

## 【问题 2】

计算控制流图的 McCabe 环路复杂性。

## 【问题 3】

用基本路径覆盖法给出测试路径。

## 【问题 4】

为各测试路径设计测试用例。

## ● 试题三

请补充函数 fun()，该函数的功能是：只保留字符串中的大写字母，删除其他字符，结果仍保存在原来的字符串中，由全局变量 m 对删除后字符串的长度进行保存。

注意：部分源程序给出如下。

请勿改动主函数 main 和其他函数中的任何内容，仅在函数 fun()的横线上填入所编写的若干表达式或语句。

试题程序：

```

#include<stdio.h>
#include<conio.h>
int m;
void fun(char *s)
{
    int i=0,j=0;
    char *p=s;
    while(*(p+i))
    {
        if(*(p+i)>=' A ' &&*(p+i)<=' Z' )
        {
            __ (1) __;
        }
        __ (2) __;
    }
}

```

```

s[j] = ' \0' ;
__ (3) __;
}

main()
{
char str [80] ;
clrscr();
printf(" \n Enter a string:");
gets(str);
printf(" \n \n The string is: \ %s \n",str);
fun(str);
printf(" \n \n The string of changing
is: \ %s \n",str);
printf(" \n \n The length of changed string
is: \ %d \n",m);
}

```

#### ● 试题四

阅读下列程序说明和 C 代码，将应填入(n)处的字句写在答题纸的对应栏内。

##### 【程序 4. 1 说明】

“背包问题”的基本描述是：有一个背包，能盛放的物品总重量为 S，设有 N 件物品，其重量分别为 w1, w2, ..., wn，希望从 N 件物品中选择若干件物品，所选物品的重量之和恰能放入该背包，即所选物品的重量之和等于 S。如下程序均能求得“背包问题”的一组解，其中程序 4. 1 是“背包问题”的递归解法，而程序 4. 2 是“背包问题”的非递归解法。

##### 【程序 4. 1】

```

#include<stdio. h>
#define N 7
#define S 15
int w [N+1] ={0, 1, 4, 3, 4, 5, 2, 7};
int knap(int s, int n)
{ if(s==0)return 1;
if (s<0||(s>0& &n<1))return 0;
if(__ (1) __){
printf(" %4d" , w [n] ); return 1;
}return__ (2) __;
}

main(){
if( knap(S, N))printf(" OK! \n" );
else printf(" NO! \n" );
}

```

##### 【程序 4. 2】

```

#include<stdio. h>
#define N 7
#define S 15
typedef struct {
int s;

```

```

int n;
int job;
} KNAPTP;
int w [N+1] = {0, 1, 4, 3, 4, 5, 2, 7};
int knap (int s, int n);
main() {
if (knap (S, N)) printf (" OK! \n " );
else printf (" NO! \n " ); }
int knap (int s, int n)
{ KNAPTP stack [100], x;
int top, k, rep;
x. s=s; x. n=n;
x. job=0;
top=1; stack [top] =x;
k=0;
while(__(3)_) {
x=stack [ top ];
rep=1;
while ( !k && rep ) {
if (x. s==0)k=1; /*已求得一组解*/
else if (x.s<0 || x. n <=0)rep=0;
else{x. s=__(4); x. job=1;
__(5)=x;
}
}
if(!k){
rep=1;
while(top>=1&&rep){
x=stack [top--];
if(x. job==1){
x. s+=w [x. n+1];
x. job=2;
stack [++top] =x;
__(6);
}
}
}
if(k){/*输出一组解*/
while(top>=1){
x=stack [top--];
if(x. job==1)
printf(" %d \t" , w [x. n+1] );
}
}
return k;

```

---

```
}
```

### ● 试题五

阅读下列程序说明和 C++ 代码，将应填入(n)处的字句写在答卷的对应栏内。

#### 【说明】

- ①定义类 Table 的私有数据成员 x 和 y，分别用于表示九九表中的两个乘数(x\*y)，它们都是 int 型的数据。
- ②完成类 Table 的成员函数 print()的定义，该函数以"x\*y=z"的格式打印出九九表中的一个乘法算式，请使用格式化输出函数 printf 实现。
- ③完成类 Table9 的成员函数 print()的定义，该函数调用基类 Table 的 print()函数，将九九表输出到屏幕。
- ④补充主函数，在屏幕上输出九九表，以便测试所定义的类的正确性。

源程序文件 test8\_3.cpp 清单如下：

```
#include<iostream.h>
#include<stdio.h>
class Table
{
    (1)
    int z;
public:
    void print(int x,int y,int z);
};
void Table::print (int x,int y,int z)
{
    (2)
}
class Table9:public Table
{
public:
    void print();
};
void Table9::print()
{
    (3)
    int x,y,z;
    for (i=1;i<10;i++)
    {
        for(j=1;j<i+1;j++)
        {
            x=i;
            y=j;
            z=i*j;
            Table::print(y,x,z);
        }
        printf(" \n");
    }
}
main()
```

```
{
/**4**
return 0;
}
```

### ● 试题六

#### 【说明】

下面是一个 Applet 程序，其功能是建立 2 个文本区域，一个为编辑区，一个为只读区；建立 2 个按钮，一个实现将编辑区中被鼠标选定的文本内容拷贝到只读区中，一个实现将只读区的全部文本内容清空。

程序运行结果如图 3 所示。



图 3

```
import java. awt.*;
import java. applet.*;
/*
<applet code="ex3_6.class" width=800 height=400 >
</applet>
*/
public class ex3_6 extends Applet{
private Button okBtn, clearBtn;
private String strMessage;
private TextArea tArea1, tArea2;
public void init(){
strMessage = "Hello! Welcome to the test! \n" +
"Wish you good luck!";
tArea1 = new TextArea( 10, 25 );
__ (1) __;
tArea2 = new TextArea( 10, 25 );
__ (2) __;
okBtn = new Button( "Copy" );
clearBtn = __ (3) __;
add( tArea1 );
add( tArea2 );
add( okBtn );
add( clearBtn );
}
public boolean action( Event e, Object o ){
```

```
if( e.target == okBtn )  
tArea2.setText(__ (4) __);  
else if( e.target == clearBtn )  
__ (5) __;  
return true;  
}  
}
```

ex3\_6.html

```
<HTML>  
<HEAD>  
<TITLE>ex3_6</TITLE>  
</HEAD>  
<BODY>  
<applet code="ex3_6.class" width=800 height=400 >  
</applet>  
</BODY>  
</HTML>
```