第2章 C#编程基础

**2.1知识点：**

**C#的数据类型：**基本数据类型（又称值类型）和引用类型（如：字符串、数组、类、接口等）

**数组：**数组是具有相同类型的数据的集合，数组元素的类型可以是基本数据类型，也可以是类或接口；数组通过Length属性获得数组的长度; 动态数组ArrayList的使用及常用方法，如：Add()、Sort ()、Insert()、Clear()等。

**字符串类**：C#语言将字符串视为对象，string视为类；字符串常用方法：字符串Length属性、字母大（小）写转换、字符串的连接、删除首尾空格、截取字符串、分割字符串等

**Random类**：ra.next(1,20) 返回一个指定[范围](http://www.so.com/s?q=%E8%8C%83%E5%9B%B4&ie=utf-8&src=internal_wenda_recommend_textn)内(此处为1-20之间)的随机数。

**控制结构：**顺序结构、选择分支结构、循环结构、跳转结构。

选择分支结构：if-else、switch-case

循环结构：while、do-while、for、foreach

跳转结构：break、continue、goto、return

**2.2选择题：**

1.C#中将目标对象转换为整型的方法中返回值类型是bool类型的是（C）

A．(int) B．int.Parse()

C．int.TryParse() D．Convert.ToInt32()

将变量从字符串类型转换为数值类型可以使用的类型转换方法是(D )。

A.Str() B.Cchar C.CStr() D.int.Parse();

2.关于 C#程序的书写,下列不正确的说法是\_\_\_\_｡**(D)**

A.区分大小写

B.一行可以写多条语句

C.一条语句可写成多行

D.一个类中只能有一个 Main()方法,因此多个类中可以有多个 Main()方法

3.以下类型中,不属于值类型的是\_\_\_\_｡**(D)**

A.整数类型

B.布尔类型

C.字符类型

D.类类型

装箱是把值类型转换到（ B ）类型。   
A. 数组 B. 引用 C. char D. string

4.下面是几条定义并初始化而维数组的语句,指出其中正确的是\_\_\_\_｡**(D)**

A.int arr3[ ][ ]=new int[4,5];

B.int [ ][ ] arr3=new int[4,5];

C.int arr3[,]=new int[4,5]

D.int[, ] arr3=new int[4,5];

C#数组主要有三种形式，它们是（ C ）。

A. 一维数组 、二维数组、三维数组 B. 整型数组、浮点型数组、字符型数组

C. 一维数组、多维数组、不规则数组 D. 一维数组、二维数组、多维数组

5.下列属于定义可变数组的是（A）。

A.params B.int C.String D.Double

在array数组中，可以对一维数组进行反转的是（D）。

A.Sort() B.Clear() C.Copy() D.Reverse()

6.小数类型（decimal）和浮点类型都可以表示小数 ，正确说法 ：(C )

A.两者没有任何区别

B.小数类型比浮点类型取值范围大

C.小数类型比浮点类型精度高

D.小数类型比浮点类型精度低

7.在Array类中，可以对一维数组中的元素进行排序的方法是( A)。

A.Sort() B.Clear() C.Copy() D.Reverse()

8.数据类型转换的类是(B)。

A.Mod B.Convert C.Const D.Single

9．C#中，字符串连接除了Concat（）方法外，还可以使用的运算符是（ A ）。

A. + B. - C. \* D. /

**2.3填空题**

1. C#语言的各种数据类型之间提供两种转换：强制 和 自动   。

2. C#中的三元运算符是 ?; 。

3. switch 语句中，通过 break 语句退出多路分支结构。

4. 设x=1，y=2，z=3，则表达式y+=z--/++x执行后，y的值是 3 。

5. C#中，Parse方法可以实现将字符串型表达式转换成 数值 型数据。

6. （ Array ）是所有数组的基类。

7. 常量通过关键字（ const ）进行声明。

8. System.Array有一个（ Length ）属性，通过它可以获取数组的长度。

9. 设x=10; 则表达式 x<10?x=0:x++ 的值为（ 10 ）。

10. 在C#语言中，可以用来遍历数组元素的循环语句是（ foreach ）。

11. 在C#中实参与形参有四种传递方式，它们分别是（ 值参数 ）（ 引用参数 ）（ 输出参数 ）和（ 参数数组 ）。

12. 数组是一种（ 引用 ）类型。

13.类是引用类型，而结构是（ 值类型 ）。

14.枚举是从System. Enum 类继承而来的类型。：

15.常量使用 （[const](https://msdn.microsoft.com/zh-cn/library/e6w8fe1b.aspx) 修饰符）进行声明。

**2.4判断题**

1. C#语言中的数组元素只能是基本数据类型而不能为对象类型。 ( 错 )

2. 字符串类型属性引用类型。(√)

3. C＃中方法的参数中输出型参数(out)的实参在传递给形参前，不需要明确赋值，但需在方法返回前对该参数明确赋值。(√)

4.在数据类型转化时，只能通过类型转换关键字或Convert类实现。答案：错

5.在定义数组时不允许为数组中的元素赋值。 答案：错

**6**.一个数组的元素可以是多种类型的数据。 ×

第3章 面向对象编程基础

**3.1选择题**

1.在类的成员中，用于存储属性值的是(D )。

A.属性 B.方法 C.事件 D.成员变量

2.在面向对象方法中，对象是类的实例。表示对象相关特征的数据称为对象的

(C) 。 A.数据变量 B.数据结构 C.属性 D.定义

3.对象可执行的操作成为对象的(B)  
A. 属性 B. 方法 C. 字段 D. 索引

4.在.NET中，从属性的读写特性上来进行分类，可以划分为以下三种，除了（D）

A.只读属性

B.只写属性

C.读写属性

D.不可读不可写的属性   
5.下面有关类和对象的关系理解正确的是（A）  
A 对象是类的实例  
B 对象是类的抽象化表现形式  
C 一个类只能产生一个对象  
D 同一个类产生的多个对象一定是完全相同的

6.在C#中，( C )访问修饰符修饰的变量只能由当前程序集访问。

A、public B、protected C、internal D、private

7.在C# 编程中，访问修饰符控制程序对类中成员的访问，如果不写访问修饰符，类的默认访问类型是（b）。

A public B private C internal D protected

8 .C#类中的构造函数的特点是（B**B**）。

A） 一个类中,只能有一个构造函数 C） 构造函数在对象销毁时自动执行

B） 构造函数的名称与类名称一样 D） 要求构造函数至少有两个参数

9. 在C#类中，（A）。

A）允许有多个相同名称的构造函数 C）至少要有一个构造函数

B）允许有多个不相同名称的构造函数 D）只能有一个构造函数

10.下列关于构造函数的描述中，错误的是（ C ）。

A．构造函数可以重载 B．构造函数名同类名 C．带参数的构造函数具有类型转换作用 D．构造函数是系统自动调用的

11. 下面有关构造函数和析构函数的说法，不正确的有 。(D)

A．构造函数和析构函数都不能有返回值

B. 可以定义静态的构造函数

C. 一个类可以有多个构造函数

D．一个类可以有多个析构函数

12. 关于 C#语言的方法,下列叙述中正确的是\_\_\_**(A)**\_｡

A.方法的定义不能嵌套,但方法调用可以嵌套

B.方法的定义可以嵌套,但方法调用不能嵌套

C.方法的定义和调用都不能嵌套

D.方法的定义和调用都可以嵌套

13. 调用重载方法时,系统根据\_\_\_**(B)**\_\_\_\_\_来选择具体的方法｡

A.方法名

B.参数的个数和类型

C.参数名及参数个数

D.方法的返回值类型

14. C#中，下面是一个类的两个方法，不是方法重载的是(D)  
A 名称相同，参数个数不同，返回类型相同  
B 名称相同，参数个数不同，返回类型不同  
C 名称相同，参数个数相同，参数类型不同，返回类型相同  
D 名称相同，参数个数相同，参数类型相同，返回类型不同

15. 在C#类中，（B**B**）允许相同名称、不同参数个数或者参数类型的方法存在。

A）方法重写 B）方法重载 C）方法取消 D）方法覆盖

16．下面对方法中的ref和out参数说明错误的是【 D) 】。

A) ref和out参数传递方法相同，都是把实参的内存地址传递给形参，实参与形参指向同一个内存存储区域，但ref要求实参必须在调用之前明确赋过值

B) ref是将实参传入形参，out只能用于从方法中传出值，而不能从方法调用处接受实参数据。

C) ref和out参数因为传递的是实参的地址，所以要求实参和形参的数据类型必须一致

D) ref和out参数要求实参和形参的数据类型或者一致，或者实参能被隐式地转化为形参的类型

17. 下列关于this的描述中，错误的是（ D ）。

A．this是一个由系统自动生成的指针

B．this指针是指向对象的

C．this指针在用对象引用成员函数时系统创建的

D．this指针只能隐含使用，不能显式使用

**3.2填空题**

1. 声明为（ private ）的一个类成员，只有定义这些成员的类的方法能够访问。

2.（ 构造函数 ）提供了对对象进行初始化的方法，而且它在声明时没有任何返回值。

3.在实例化类对象时，系统自动调用该类的( 构造函数 )进行初始化

4.在类的成员声明时，若使用了（ protected）修饰符则该成员只能在该类或其派生类中使用。

5. C#语言中的结构类型采用（struct）来进行声明。它是一系列相关的但类型不一定相同的变量组织在一起构成的。

6.（析构函数）在对象被撤销时被自动调用。

7 .C#中所有的类型实质上都是从（object）类派生而来的。

8.如果一个属性里既有set访问器又有get访问器，那么该属性为（ 读写 ）属性。

9.如果一个属性里只有set 访问器，那么该属性为（ 　只写　）属性。

10.类中声明的属性往往具有get()和 set() 两个访问器。

11.（ 构造函数 ）提供了对对象进行初始化的方法，而且它在声明时没有任何返回值。

12.对于方法，参数传递分为值传递和（引用传递）两种。

13.方法分为(静态方法)和(实例方法)。

14.this 有以下3种用法：（表示对象自己)，(调用自己的构造函数)，(索引器)

**3.3判断题**

1.类成员分为静态成员和非静态成员，静态成员属于类的对象所有，非静态成员属于类所有，只能由类名来访问。 ( 错 )

2. C#中，对属性访问时将会调用属性的set访问器和get访问器，一般与类中的字段成员有对应关系。 ( 对 )

3. 在类中可以重载构造函数，C＃会根据参数匹配原则来选择执行合适的构造函数(√)

4.一切类的基类是object类，并且可以直接继承它。√

5.在C#类中，this代表了当前类本身。 答案：错

6.静态类和实例类的区别在于：静态类不需要初始化即可直接使用，实例类需要进行实例化，生成对象才可使用。 答案：对√

7.类的static成员可以通过该类的实例来引用 ×

8.类是对象的抽象，对象是类的实例。√

9.在一个类中，可以有多于一个的构造函数。√

10.在C#中，所有类都是直接或间接地继承System.Object类而得来的。√

11.类的保护成员只能被类中的成员函数访问，任何类以外的函数对它们的访问都是非法的。 ×

12.类的属性成员必须是可读写。 ×

13.构造函数可以重载。 √

14.类的数据成员不一定都是私有的。 √

15.对象数组的元素应该是同类的对象。√

16.定义一个对象时，系统总会对该对象进行初始化的√

第4章 面向对象编程进阶

**4.1选择题**

**4.1.1有关继承与派生部分**

1.【 D 】关键字用于在C#中从派生类中访问基类的成员。

A) new B) super C) this D) base

2.假设类B继承了类A，下列说法错误的是【 C 】。

A) 类B中的成员可以访问类A中的公有成员

B) 类B中的成员可以访问类A中的保护成员

C) 类B中的成员可以访问类A中的私有成员

D) 类B中的成员可以访问类A中的静态成员

3.关于继承，下列说法正确的是【 A 】。

A) 子类将继承父类所有的成员 B) 子类将继承父类的非私有成员

C) 子类只继承父类public成员 D) 子类只继承父类的方法，而不继承属性

4.下列关于继承的理解，错误的是（A）

A子类可以从父类中继承其所有的成员。

B无论是否声明，子类都继承自object(System.object)类。

C假如，类M继承自类N，而类N又继承自类P，则类M也继承自类P。

D子类应是对基类的扩展。子类可以添加新的成员，但不能出去已经继承的成员的定义。

5.下列关于继承机制的描述中不正确的是（D）

A提供继承机制有利于提高软件模块的可重用性及可扩充性。

B继承机制使面向对象的开发语言能够更准确的描述客观世界，使软件开发方式变简单。

C继承机制使得软件开发过程效率更高。

D继承机制使得软件开发的难度相对增加。

6.下面有关派生类的描述中，不正确的是【 A 】。

A) 派生类可以继承基类的构造函数 B) 派生类可以隐藏和重载基类的成员

C) 派生类不能访问基类的私有成员 D) 派生类只能有一个直接基类

7.. 下列说法中，正确的是（  A  ）。

 A. 派生类对象可以强制转换为基类对象

B. 在任何情况下，基类对象都不能转换为派生类对象

C. 接口不可以实例化，也不可以引用实现该接口的类的对象

D. 基类对象可以访问派生类的成员

**4.1.2有关多态部分**

1.在定义类时，若希望类的某个方法能够在派生类中进一步改进，以满足派生类的不同需要，则应将该方法声明为【 C 】。

A) new B) public C) virtual D) override

2.在C#中，在派生类中对基类的虚方法进行重写，要求在派生类的声明中使用【 D 】。

A) new B) public C) virtual D) override

3.重写一个基类的虚方法时，应与原虚方法的方法名相同，并且【 A 】。

A) 不能改变方法的参数类型、个数和返回值

B) 可以改变方法的参数类型、个数和返回值

C) 可以改变方法的返回值

D) 可以改变方法的参数类型和个数

4.基类中声明的一个方法在不同的派生类中可以用不同的方法来实现，这个过程称为(B )  
A. 继承 B. 多态 C. 封装 D. 抽象

5. 下列哪种不是实现多态用到的技术(D )  
A.抽象方法 B.虚方法 C.接口实现 D.方法重载

6. C#中的多态不能通过【 C 】实现。

A) 接口 B) 抽象类 C) 密封类 D) 虚方法

7.为了防止从所修饰的类派生出其他类，可以将此类定义为【 B 】。

A) 抽象类 B) 密封类 C) 静态类 D) 私有类

**4.1.3有关抽象类和接口部分**

1.在C#中，以下关于抽象类的叙述中错误的是【 D 】。

A) 抽象类可以包含抽象方法 B) 含有抽象方法的类一定是抽象类

C) 抽象类不能被实例化 D) 抽象类可以是密封类

2. 下列关于抽象类的说法错误的是（    A）。

A. 抽象类可以实例化

 B. 抽象类可以包含抽象方法 C. 抽象类可以包含抽象属性

D. 抽象类可以引用派生类的实例

3.下面关于抽象类的说法正确的是 ：（B）

A. 抽象类可以被实例化 B. 含有抽象方法的类一定是抽象类

C抽象类可以是静态类和密封类 D.抽象类中的抽象方法可以在其它类中重写

4.下列关于抽象类的说法错误的是（ A ）。

A. 抽象类可以实例化 B. 抽象类可以包含抽象方法

C. 抽象类可以包含抽象属性 D. 抽象类可以引用派生类的实例

5.下列方法定义中，【 C 】是抽象方法。

A) static void func(){ } B) virtual void func(){ }

C) abstract void func(){ } D) overridel void func(){ }

6.下列关于接口的说法，正确的是【 D 】。

A) 接口中定义的方法都必须是虚方法

B) 接口中定义的方法可以编写其实现代码

C) 继承接口的类可提供被继承接口中部分成员的实现代码

D) 接口中的所有方法都必须在其派生类中得到实现。

7.以下叙述正确的是：（B）

A.接口中可以有虚方法

B.一类可以实现多个接口

C.接口不能被实例化

D.接口中可以包含已实现的方法

8.在C#中,多继承通过(B )来实现

 A、属性

 B、接口

 C、索引器

 D、方法

1.在C#中定义接口时，使用的关键字是(   A  )。

A.interface  B.:    C.class    D.overrides

9.在C#中，一个类【 B 】。

A) 可以继承多个类 B) 可以实现多个接口

C) 在一个程序中只能有一个子类 D) 只能实现一个接口

10.以下类和接口的区别中正确的是【 D 】。

A) 类可以继承而接口不可以 B) 类不可以继承而接口可以

C) 类可以多继承而接口不可以 D) 类不可以多继承而接口可以

11.下列关于接口的说法，错误的是【 A 】。

A) 一个类可以有多个基类和多个基接口 B) 抽象类和接口都不能被实例化

C) 抽象类自身可以定义成员，而接口不可以 D) 类不可以多重继承，而接口可以。

12.在C#中，以下关于抽象类和接口的叙述中正确的是【 A 】。

A) 抽象类可以包含非抽象方法，而接口不包含任何方法的实现

B) 抽象类可以被实例化，而接口不能被实例化

C) 抽象类不能被实例化，而接口可以被实例化

D) 抽象类能够被继承，而接口不能被继承

13.在C#中，以下关于抽象类和接口的叙述中正确的是【 B 】。

A) 在抽象类中，所有的方法都是抽象方法

B) 继承自抽象类的子类必须实现其父类（抽象类）中的所有抽象方法

C) 在接口的定义中可以有方法实现，在抽象类的定义中不能有方法实现

D) 一个类可以从多个接口继承，也可以从多个抽象类继承

14.关于接口和抽象类，那么说法中正确的是  （B）    。

A. 接口不能创建对象，而抽象类可以

B. 接口不能包含字段，而抽象类可以

C. 抽象类中的方法必须是抽象方法

D. 接口中的方法也可以有实现代码

**4.1.4有关委托部分**

1.引用类型主要有4种 ：类类型、数组类型、接口类型和 （ C ）。

A.对象类型 B.字符串类型 C.委托类型 D.整数类型

2.以下说法正确的是：A

A.一个委托在某一时刻可以指向多个方法。

B一个委托在某一时刻不可以指向多个方法。

C一个委托在某一时刻只能指向多个方法。

D一个委托在某一时刻可以指向多个事件。

3.将事件通知其他对象的对象称为（A）

A. 发布方

B. 订户

C. 通知方

D. 接受方

4.声明一个委托public delegate int myCallBack(int x); 则用该委托产生的回调方法的原型应该是(B)

A. void myCallBack(int x)

B. int receive(int num)

C. string receive(int x)

D. 不确定的

5.在C#中，假如有一个名为”MessageDelegate”的委托，下列能够正确定义 一个事件的是(D)

A. public delegate MessageDelegate messageEvent

B. public MessageDelegate messageEvent

C. private event MessageDelegate(messageEvent)

D. public event MessageDelegate messageEvent;

6.使用委托涉及的步骤有：a，实例化委托 b。定义委托 c.使用委托，请选择正确的步骤：(B)

A． a-b-c B.b-a-c C.c-a-b D.c-b-

7.下列说法不正确的有(B)

A必须指定用于设置委托可见性的访问修饰符

B必须指定关键字distance

C必须指定委托的返回类型

D必须指定委托名，然后是分号

8.C#中，关于事件的定义正确的是（d）

A．private event OnClick();

B．private event OnClick;

C．public delegate void Click();public event Click void OnClick();

D．public delegate void Click();public evevt Click OnClick;

9.在C#中，下列代码运行的结果是（d）

Using System;

Delegate void D(int i);

Class P{

pblic static void Main()

{

V(new D(R));

Console.Write(0);

}

public static void V(D Ａ)

｛

Ａ(21）；

｝

Public static void R(int i)

{

Console.Write(i.ToString());

}

}

1. 代码中存在错误，delegate void D（int i）；不能定义在命名空间或类外
2. 代码中存在错误，代码行 V(new D(R))；使用委托错误
3. 程序正常运行，输出为0；
4. 程序正常运行，输出为210；

**4.1.5有关ArrayList类、Hashtable、Dictionary、泛型等集合知识**

1.下面关于泛型集合Dictionary<String,Student> dict = new Dictionary<string,Student>()的操作代码正确的是（D）

A dict.RemoveAt(0);

B Student stu = dict [“李四”]

C foreach (Student stu in dict.Keys) {}

D foreach (Student stu in dict.Values) {}

2.以下关于泛型的叙述中错误的是【 D 】。

A) 泛型是通过参数化类型来实现在同一份代码上操作多种数据类型

B) 泛型编程是一种编程范式，其特点是参数化类型,

C) 泛型类型和普通类型的区别在于泛型类型与一组类型参数或类型变量关联

D) 以上都不对

3.以下泛型集合声明中正确的是【 A 】。

A) List<int> f=new List<int>(); B) List<int> f=new List ();

C) List f=new List (); D) List<int> f=new List<int>;

4.下列类型中，不支持IEnumerable<T>接口的是（A）。

 A. T[]  B. List<T> C. Queue<T> D. Dictionary<K,T>

5.在.Net中，ArrayList对象位于（）命名空间内。（C）

A、System.Array

B、System.IO

C、System.Collections

D、System.RunTime

6.在.NET中，Hashtable类所在的命名空间是（C）

A、System.Threadint

B、System.IO

C、System.Collections

1. System

7.在C#中，关于Array和ArrayList的维数，以下说法正确的是（A）

A、Array可以有多维，而ArrayList只能是一维

B、Array只能是一维，而 ArrayList可以有多维

C、Array和 ArrayList 都只能是一维

1. Array和ArrayList都可以是多维

8.在C#中，下列代码的运行结果是（B）

Hashtable hsStu = new Hashtable();

hsStu.Add(3,"A");

hsStu.Add(2,"B");

hsStu.Add(1,"C");

hsStu.Remove(1);

Console.WriteLine(hsStu[2])

A、2

B、B

C、1

D、C

9.在C#中，下列代码运行结果是（B）

Hashtable hsStu = new Hashtable();

hsStu.Add(3,"甲");

hsStu.Add(2,"乙");

hsStu.Add(1,"丙");

Console.WriteLine(hsStu[3]);

A、3

B、甲

1. 1

D、丙

10.在C#中，下列代码的运行结果是（B）

int[] num = new int[]{1,3,5};

ArrayList arr = new ArrayList();

for(int i=0;i<num.Length;i++) {

arr.Add(num[i]);

}

arr.Insert(1,4);

console.Write(arr[2]);

A、1

B、3

1. 4

D、5

11.在C#中，下列代码的运行结果是（D）

int[] num = new int[5]{1,3,2,0,0};

Array.Reverse(num);

foreach(int i in num)

{

Console.Write(i);

}

A、00123

B、12300

C、00132

D、00231

**4.1.6有关反射部分**

1.反射可以用编程的方式检查程序集， 获取程序集信息，是.Net中获取运行时类型信息的方式。 反射对象所在的命名空间是 ( D )

A.System.Refector

B.System.Reflector

C.System.Reflect

D.System.Reflection

2.下面用来声明事件的关键字是（C）

A．Delegate B.Class C.Event D.abstract

3.下面是判断当前类是否是类c的子类的是（C）。

A.bool IsAssignableFrom(Type c)

B.bool IsInstanceOfType(object o)

C.bool IsSubclassOf(Type c)

D.以上都不是

4.下面是获得构造函数的是（A）。

A.GetConstructor() B.GetEvent() C.GetProperties() D.GetValue()

**4.2填空题**

1.继承的单根性：一个子类只能有（一个）父类。

2.object是所有类的（基类）。

3.C#的类不支持多重继承，但可以用 （接口） 来实现。

4.声明一个抽象方法要使用（abstract）关键字。

5.使用（override）关键子可在派生类中实现抽象方法，经其声明重写的方法称为重写基类方法，其签名必须与其方法的签名相同。

6.不能被实例化的类称为（抽象类），它是派生类的基类。

7.将父类的方法标记为虚方法 ，使用关键字 （virtual），这个函数可以被子类重新写一个遍

8.在声明类时，在类名前使用【 sealed 】修饰符，则声明的类不能作为其他类的基类，不能再派生新的类。

9.（多态）是指两个或多个属性不同类的对象，对同一个消息做出不同响应的能力。

10.接口只能定义方法，实现要由（ 类 ）完成。

**11.委托声明的关键字是**\_\_\_\_\_\_ delagete

12.委**托**允许将方法当做\_\_传递.参数

13.定义和使用委托分三个步骤：\_\_(声明)、\_\_(实例化)和\_\_(调用)。

14.将事件处理程序添加到所涉及的事件所用运算符是（+=）

15.从事件中移除事件处理程序所用运算符是（-=）

16.因为对于事件来讲，外部只能“注册自己+=、注销自己-=”，外界不可以注

17.销其他的注册者，外界不可以主动触发事件

18.实现多态的方法有 （ 虚方法 抽象类 接口 ）

19.Activator.CreateInstance(Type t)会动态调用类的public无参构造函数创建一个对象，返回值就是创建的对象，如果类没有就会报错。

**4.3判断题**

1.当创建派生类对象时，先执行基类的构造函数，后执行派生类的构造函数。(√)

2.如果基类没有默认的构造函数，那么其派生类构造函数必须通过base关键字来调用基类的构造函数。(√)

3.如果一个类包含一个或多个抽象方法，它是一个（抽象）类。

4.抽象类里的方法一定不能含有实现。×

5.抽象类是不能创建对象的。√

6.抽象类可以被实例化(×)

7.基类的派生类中必须为基类中的抽象方法提供实现。（√）

8.在C#中，一个类可以继承于多个类、多个接口。×

9.类只能继承一个类，但能继承多个接口。√

10.当一个类实现一个接口时，实现该接口的类通过覆载的手段实现接口。×

11.一个类可以有多个基类和多个基接口。 ×

12.类可以继承多个接口，接口只能继承一个接口×

13.接口和类都可以多继承（）。错

14.不能指定接口中方法的修饰符。 答：对

15.接口不可以被继承(×)

16.可以指定接口中方法的修饰符(×)

17.派生类可以继承基类的成员，以及方法的实现；派生的接口继承了父接口的18.成员方法，并且也继承父接口方法的实现。(×)

19.在C#中在派生类中重新定义基类类的虚函数必须在前面加override。(√)

20.如果要实现重写，在基类的方法中必须使用virtual关键字，在派生类的方法中必须使用overrides关键字。 答案：错

21.Array的容量是固定的，而ArrayList的容量是根据需要自动扩展的。（对）

22. ArrayList提供Array所不具有的某些灵活性。（错）

23.ArrayList 提供将只读和固定大小包装返回到集合的方法，而Array不提供。（对）

24.ArrayList集合中每次包含的元素个数超过了可以包含的元素个数，集合在内存中就会多开辟两倍的内存空间（）。错

25.如果在编写程序的时候，也许不确定这个类在哪里，仅仅只是知道它的名称，就不能使用了。（X）

26.多播委托中可以用先用 = 赋值，之后再用作 += 和 -= 运算符左边的操作数。这些运算符分别用于将委托处理程序添加到所涉及的函数或从该函数中移除委托处理程（）。对

27.委托声明的关键字是（delegate） （√）

28.一个委托在某一时刻可以指向多个方法。（√）

29.声明委托实际上是声明了一个方法；（判断）对

30.所有的委托都派生自System.Delegate类（判断）对

31.委托对象可使用“+”运算符进行多播；（判断）对

32.反射是审查元数据并收集关于它的类型信息的能力（）。对

33.Assembly.LoadFile ();方法带有一个程序集标志并载入它，先后在全局程序集缓冲区，应用程序基目录和私有路径下面查找该程序集，如果找不到该程序集系统抛出异常 （）。对

34.获取Type类的对象的方法只有一种。（错）

35.通过Type对象可以获得类的所有的定义信息，比如类有哪些属性、哪些方法等。（对）

36.调用Type的GetMethod方法可以根据方法名获得方法对象MethodBase。（对）

**第5章 线程的使用**

**5.1选择题**

1．线程类的Priority属性是用来设置线程的优先级，其中（ B ）是优先级中最低级。

A.AboveNormal

B.Lowest

C.Highest

D.Normal

2. 下列定义线程方法正确的是（D）

A public Thread();

B publi Thread(Runnable target);

C public Thread( ThreadGroup group,Runnable target)

D 以上都正确

3.以下是多线程的优点，哪一个是错误的。（ D ）

A.可以同时完成多个任务。

B.可以使程序的响应速度更快。

C.可以设置每个任务的优先级以优化程序性能

D.不可以随时停止任务。

4. 线程类在（ D ）个命名空间中定义的。

A.System.IO

B.System.Thread

C.System.Data

D.System.Threading

5.哪一个是Thread类的静态方法。（ A ）

A.Sleep()

B.Start()

C.Abort()

D.Resume()

6.以下是关于线程的描述，描述正确的是（ B ）。

A.启动一个程序，就启动了一个进程，进程就是线程。

B.每启动一个程序，就启动了一个进程，每个进程还可以启动多个线程。

C.进程在执行过程中拥有独立的内存单元，多个线程也是有自己独立的内存单元。

D.多线程是具有串联性的

7.下列选项，不属于多线程的优缺点的是 （D）

A 线程过多导致控制困难，将造成多个Bug

B 对共享资源的访问导致线程之间的竞用，从而互相影响

C 线程需要占用内存，线程越多占用内存越多

D 多线程需要耗费CPU时间去协调和管理，所以多线程会降低CPU的利用率

8.在.NET程序设计中，线程是使用 A 类来处理的

A.Thread B. File C.Progress D. File

9.线程调用了sleep()方法后，该线程将进入( C )状态

A.可运行状态 B.运行状态 C.阻塞状态 D.终止状态

10.Thread类的方法中，getName()方法的作用是(C )

A.返回线程组的名称 B.设置线程组的名称

C.返回线程的名称 D.设置线程的名称

11. 下面关于Monitor类的方法解释错误的是（D）

A．Enter在指定对象上获取排他锁

B．Exit释放指定对象上的排他锁

C．TryEnter在指定的时间内尝试在指定对象上获取排他锁

D．wait等待时间获取排他锁

12.在C#中，通过调用Thread类的Sleep(int x)方法来实现禁止线程运行，其中x代表 什么（B）

A. 禁止线程运行的微秒数

B. 禁止线程运行的毫秒数

C. 禁止线程运行的秒数

D. 禁止线程运行的CPU时间数

**5.2填空题**

1.线程中wait()方法使执行线程放弃CPU并释放原来持有的对象锁，进入对象的wait等待池中。

2.线程的生命周期包括新建状态、阻塞状态 运行状态、可运行状态和终止状态。

3.为了避免同一时间多个线程去访问资源，使得只能有一个线程去访问

4.如果一个线程处于\_\_\_阻塞\_\_\_态，那么这个线程是不能运行的。

5.若要获得一个线程的优先级，可以使用方法 getPriority() ，若要修改一个线程的优先级，则可以使用方法 setPriority。

**5.3判断题**

1.如果线程已经终止，可以通过再次调用Start方法来重新启动。（错）

2.如果在应用程序中使用了多线程，辅助线程还没有执行完毕，在关闭窗体时必须关闭辅助线程，否则会引起异常。（对）

3.一个线程的优先级不影响该线程的状态。（对）

4.一旦一个线程被创建，它就可以立即开始运行( 错)

5.优先级只能在线程启动前设置(对 )

6. 在C#中实现线程同步的关键字是lock（对）

7. 线程是资源分配的基本单位（错）

8. C#中，线程对应的入口方法是无返回值无参的（对）

9. 线程的调度根据优先级等有关系（对）

**第6章 文件操作**

**6.1选择题**

1.FileStream fs = new Filestream

(“c:\\test.txt”,FileMode.Create,FilAccess.ReadWrite,Fileshare.None);

针对如上C#代码段,以下说话正确的是(b)。

1. 如果c盘根目录下已经存在文件test.txt,则编译报错。
2. 如果c盘根目录下已经存在文件test.txt,则改写test.txt文件,将其内容清空。
3. 如果c盘根目录下已经存在文件test.txt,则不做任何操作,但对该文件持有读写权。
4. 以上论述都不正确

2．在.NET中，以下都是System.IO中定义的类，除了(C)。

a).TextWriter

b).Stream

c).FileReader

d).FileSystemInfo

3．在C#中，如果要在文件file1.txt中写入字母d（其ASCII码为100）,则横线处可以填写的代码是（C）

class Class1{

static void Main(string[] args){

string path = @"D:\file1.txt";

FileStream fs=new FileStream(path,FileMode.Create,FileAccess.Write);

\_\_\_\_\_\_\_\_在此处填之代码

fs.Close();

}

}

A、fs.WriteLine("d");

B、fs.Write(new byte[]{50,10,150},1,1);

C、fs.WriteByte(100);

D、fs.Write('d');

4.使用Dirctory类的下列方法，可以获取指定文件夹中的文件的是（ B ）.

A.Exists() B.GetFiles() C.GetDirectories() D.CreateDirectory()

5．StreamWriter对象的下列方法，可以向文本文件写入一行带回车和换行的文本的是（ A ）。

A.WriteLine() B.Write() C.WritetoEnd() D.Read()

6．在使用FileStream 打开一个文件时，通过使用FileMode 枚举类型的( a )成员，来指定操作系统打开一个现有文件并把文件读写指针定位在文件尾部。

a) Append b) Create c) CreateNew d) Truncate

7．指定操作系统读取文件方式中的FileMode .Create的含义是（ d ）。

a) 打开现有文件

b) 指定操作系统应创建文件，如果文件存在，将出现异常

c) 打开现有文件，若文件不存在，出现异常

d) 指定操作系统应创建文件，如果文件存在，将被改写

8．使 用 File 类 的 下 列方 法 打 开 文件 时 ，如 果指 定 文 件 不存 在 时不 会引 发 异 常的  
有 。（AB）  
A． AppendAllText B． AppendText  
C． OpenRead D． OpenWrite

9．FileStream类是设计用于处理文件输入输出操作中的\_A\_\_的。

A）字节流 B）字符流 C）二进制流 D）数值流

10．使用StreamReader对象的\_\_\_ D \_方法，可以一次性读取指定文件的全部内容。

A）Read( ) B）ReadBlock( ) C）ReadLine( ) D）ReadToEnd( )

11．通过FileStream对象创建新的文件，如果选择FileMode为\_\_D\_\_\_，则在指定的文件名已存在时将其覆盖。

A）Truncate B）Open C）CreateNew D）Create

12．对文件进行操作和编程，一般需要引入（ C ）命名空间

A．System.Data

B.System.collections

C.System.IO

D.System.NET

13．下列说法不正确的是（D）

1. Directory类提供的方法可以对目录进行操作
2. File中的方法用于文件操作
3. Path类可以解决跨平台路径的问题
4. Directory类中的方法是为实例方法

14．用于判断文件是否存在的方法（C）

A、Create B、Name C、Exists D、Extension

15．在向流中写入数据时， StreamWriter 对象的默认字符编码格式为 。（C）  
A． ASCII B． UTF-7 C． UTF-8 D． Unicode

**6.2填空题**

1．File类用于判断指定文件是否存在的方法是\_\_ Exists()\_\_\_。

2. StreamWriter的（WriteLine）方法，可以向文本文件写入一行带回车和换行的文本的。

3. Directory类的(CreateDirectory)方法用于创建指定路径中的所有目录

4. Directory类的Delete方法用于删除指定的目录

5. File类的（Copy）方法用于将现有文件复制到新文件

6．此程序在计算机上创建一个文件夹和一个子文件夹，然后在该子文件夹中创建一个新文件并将一些数据写入该文件。  
using System;  
using System.IO;  
public class CreateFileOrFolder  
{  
static void Main()  
{  
//……

Directory.CreateDirectory(newPath);  
string newFileName = Path.GetRandomFileName();  
newPath = Path.Combine(newPath, newFileName);  
if (\_\_\_\_File.Exists(newPath))  
{\_\_\_\_\_(FileStream fs = File.Create(newPath))  
{  
for (byte i = 0; i < 100; i++)  
{  
fs.WriteByte(i);  
}}}}}  
答： !， using

（7） 写入文本文件  
using System;  
using System.IO;  
class WriteTextFile  
{  
static void Main()  
{  
string filename1 = @"C:\Users\Public\TestFolder\WriteText.txt";  
string filename2 = @"C:\Users\Public\TestFolder\WriteLines2.txt";  
string[] lines = { "First line", "Second line", "Third line" };  
File.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(filename1, lines);  
string text = "A class is the most powerful data type in C#.";  
File.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_(filename1, text);  
using (StreamWriter file = new\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (filename2))  
{  
foreach (string line in lines)  
{  
if (line.Contains("Second") == false)  
{  
file.WriteLine(line);  
}  
}  
}  
using (StreamWriter file = new StreamWriter(filename2, true))  
{  
file.\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_("Fourth line");  
}  
}  
}  
答： WriteAllLines， WriteAllText， StreamWriter， WriteLine

**6.2判断题**

1.使用Directory类的Move()方法可以删除文件。

答案：错

2.使用FileInfo类的Copy()方法可以复制文件。

答案：对

3．创建文件夹：Directory.CreateDirectory(%%1);对

 4．创建文件：File.Create(%%1);对

 5．删除文件Directory.Delete(%%1);错

 7．清空文件夹：Directory.Delete(%%1,true); 对

8．路径只可以包含相对位置信息； 错

9．Path 类的所有成员都是静态的； 对

**第7章 MySQL数据库**

**7.1 选择题**

1．可用于从表或视图中检索数据的SQL语句是\_\_\_A\_\_。

A．SELECT语句 B.INSERT语句 C．UPDATE语句 D．DELETE语句

2．在MySQL中，通常使用\_\_\_（D）语句来指定一个已有数据库作为当前工作数据库。

A．USING

B．USED

C．USES

D．USE

3．下列语句中,\_\_（A）\_不是表数据的基本操作语句。

A)CREATE语句

B)INSERT语句

C)DELETE语句

D)UPDATE语句

4．只修改列的数据类型指令是(　B　)

A.ALTER TABLE … … ALTER COLUMN

B.ALTER TABLE … MODIFY COLUMN…

C.ALTER TABLE … UPDATE …

D.ALTER TABLE … UPDATE COLUMN…

**7.2 填空题**

1．在MySQL中，可以使用\_\_ UPDATE \_\_\_\_\_\_语句来修改、更新一个表或多个表中的数据。

2．在MySQL中，通常使用\_\_\_ NULL \_\_\_\_\_\_值来表示一个列值没有值或缺值的情形。