**在JAVA中，以下（C）类的对象以键-值的方式存储对象**

A、 java.util.List  
B、 java.util.ArrayList  
C、 java.util.HashMap  
D、 java.util.LinkedList

### 下面（C）不是String类提供的合法的方法。

A、 equals(String)  
B、 trim()  
C、 append()  
D、 indexOf()

### 在Java中,关于构造方法，下列说法错误的是( C )

A、 构造方法的名称必须与类名相同  
B、 构造方法可以带参数  
C、 构造方法不可以重载  
D、 构造方法绝对不能有返回值

**在JAVA中ArrayList类实现了可变大小的数组，便于遍历元素和随机访问元素，已知 获得了ArrayList类的对象bookTypeList，则下列语句中能够实现判断列表中是否存在字符串“小说”的是（C）。**

A、 bookTypeList.add(“小说”);

B、 bookTypeList.get(“小说”);

C、 bookTypeList.contains(“小说”);

D、bookTypeList.remove(“小说”);

欲构造ArrayList类得一个实例，此类继承了List接口，下列哪个方法是正确的（B）

A、 ArrayList myList = new Object();

B、 List myList = new ArrayList();

C、 ArraylList myList = new List();

D、 List myList = new List();

类 Teacher 和 Student 是类 Person 的子类;

Teacher t;

Student s;

// t and s are all non-null.

if (t instanceof Person )

s=(Student)t;

最后一条语句的结果是: （D）

A、将构造一个Student 对象;

B、表达式是合法的；

C、表达式是错误的；

D、编译时正确， 但运行时错误。

下述代码的执行结果是（E）

class Super {

public int getLength() {

return 4;

}

}

public class Sub extends Super {

public long getLength() {

return 5;

}

public static void main (String[]args) {

Super sooper = new Super ();

Super sub = new Sub();

System.out.printIn(sooper.getLength()+ “，” + sub.getLength() );

}

}

A、 4， 4

B、 4， 5

C、 5， 4

D、 5， 5

E、代码不能被编译

### Java I/O程序设计中，下列描述正确的是（A）

A、OutputStream用于写操作  
B、 InputStream用于写操作  
C、 I/O库不支持对文件可读可写API

### 提供Java存取数据库能力的包是？（ A）

A、java.sql  
B、java.awt  
C、java.lang  
D、java.swing

### 以下哪个约束符可用于定义成员常量？（B）

A、 static  
B、final  
C、abstract  
D、No modifier can be used

### 已知表达式int m[] = {0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 };

### 下面哪个表达式的值与数组下标量总数相等？（ B ）

A、 m.length()  
B、m.length  
C、m.length()+1  
D、m.length+1

关于接口哪个正确？ （ A ）

A 、实现一个接口必须实现接口的所有方法

B ．一个类只能实现一个接口

C ．接口间不能有继承关系

D ．接口和抽象类是同一回事

异常包含下列哪些内容？ （ A ）

A ．程序执行过程中遇到的事先没有预料到的情况

B ．程序中的语法错误

C ．程序的编译错误

D ．以上都是

79． 对于已经被定义过可能抛出异常的语句，在编程时： （ A ）

A 、必须使用try ／catch 语句处理异常，或用throws 将其抛出

B ．如果程序错误，必须使用 try ／catch 语句处理异常

C ．可以置之不理

D ．只能使用try ／catch 语句处理

字符流与字节流的区别在于（ D ）

A ．前者带有缓冲，后者没有

B ．前者是块读写，后者是字节读写

C. 二者没有区别，可以互换使用

D. 每次读写的字节数不同

下列说法哪个正确？ （ A ）

A 、一个程序可以包含多个源文件

B 、一个源文件中只能有一个类

C 、一个源文件中可以有多个公共类

D 、一个源文件只能供一个程序使用

以下关于布局的说法，错误的是( )

A、Borderl ayout是边框布局，它是窗体的默认布局

B、null 是空布局，它是面板的默认布局

C、FlowLayout是流布局，这种布局将其中的组件按照加人的先后顺序从左向

右排列，一行排满之后就转到下一行继续从左至右排列

D、GridL ayout是网格布局，它以矩形网格形式对容器的组件进行布置。容器

被分成大小相等的矩形，-一个矩形中放置-个组件

"以下用于创建容器对象的类是( ) ( 选择两项)

A、Frame

B、Checkbox

C、Panel

D、TextField

下列选项中不属于 Java虚拟机的执行特点的一项是：

1. 异常处理 B．多线程 C．动态链接 D．简单易学

不属于 Java语言特点的一项是：

1. 分布式 B. 安全性 C. 编译执行 D.面向对象

现有一个 int 类型的整数和一个 double类型的数进行加法运算，则得到的结

果类型为：

1. int 类型 B. double类型 C. float类型 D. long 类型

下面程序段的输出结果是：

int a = 2;

System.out.print( a++);

System.out.print( a);

System.out.print(++a);

A．333 B．334 C． 234 D．233

4) 下列定义语句正确的是：

A． char c="/n"; B． int i=12; C．float f=2.8; D．boolean b=null;

以下哪些编译正确？

A． short myshort = 99S;

B．String name = 'Excellent tutorial Mr Green';

C． char c = 17c;

D． int z = 015;

以下哪些是 java关键字？

1. double B．Switch C．then D． instanceof

设有如下类：

class MyPoint {

void myMethod() {

int x, y;

x = 5; y = 3;

System.out.print( " ( " + x + ", " + y + " ) " );

switchCoords( x, y );

System.out.print( " ( " + x + ", " + y + " ) " );

}

void switchCoords( int x, int y ) {

int temp;

temp = x;

x = y;

y = temp;

System.out.print( " ( " + x + ", " + y + " ) " );

}

}

如果执行 myMethod()方法，则输出结果为 ?

A. (5, 3) (5, 3) (5, 3)

B. (5, 3) (3, 5) (3, 5)

C. (5, 3) (3, 5) (5, 3)

9) 在同一目录编译和运行以下两文件结果如何 ?

//文件 P1.java

package MyPackage;

class P1{

void afancymethod(){

System.out.println("What a fancy method");

}

}

//文件 P2.java

public class P2 extends P1{

public static void main(String argv[]){

P2 p2 = new P2();

p2.afancymethod();

}

}

A．两个均通过编译， P2运行时输出 What a fancy method

B．没一个通过编译

C．两个均通过编译，但 P2运行时出错

D． P1 通过编译，但 P2出现编译错误

设有如下代码：

interface IFace{}

class CFace implements IFace{}

class Base{}

public class ObRef extends Base{

public static void main(String argv[]){

ObRef obj = new ObRef();

Base b = new Base();

Object obj1 = new Object(); IFace obj2 = new CFace();

//Here

}

}

则在 //Here处插入哪个代码将不出现编译和运行错误。

1. obj1=obj2; B．b=obj; C．obj=b; D．obj1=b;

关于以下程序段，正确的说法是

1． String s1="Hello";

2． String s2="Hello";

3． if（ s1= =s2）

4． System.out.println("s1= =s2");

5． if (s1.equals(s2))

6． System.out.println("s1.equals(s2) ");

A. 行 4与行 6都将执行

B. 行 4执行，行 6不执行

C. 行 6执行，行 4不执行

D. 行 4、行 6都不执行

2) 要产生 [20，999]之间的随机整数使用哪个表达式？

A． (int)(20+Math.random()\*979)

B. 20+(int)(Math.random()\*980)

C. (int)Math.random()\*999

D. 20+(int)Math.random()\*980

如果以下条件成立，则用到 java.lang.Math 类中哪个方法？

method( -4.4 ) == -4;

A. round() B. min() C. trunc() D. abs()

E. floor() F. ceil()

set集合如何处理重复元素

A．如果加入一个重复元素将抛出异常

B．如果加入一个重复元素 add方法将返回 false

C. 集合通过调用 equals方法可以返回包含重复值的元素。

D. 重复值将导致编译出错。

以下哪个方法是 Vector类中增加一个新元素的方法。

1. addElement B. insert C. append D. addItem

以下哪些方法是 Collection 接口的方法 ?

A. iterator B. isEmpty C. toArray D. setText

以下 AWT 类中哪个实现部件的布局 ?

A． LayoutManager

B．GridBagLayout

C． ActionListener

D． WindowAdapter

设有以下程序：

import java.awt.\*;

public class FlowAp extends Frame{

public static void main(String argv[]){

FlowAp fa=new FlowAp();

fa.setSize(400,300);

fa.setVisible(true);

}

FlowAp(){

add(new Button("One"));

add(new Button("Two"));

add(new Button("Three"));

add(new Button("Four"));

}

}

以下哪个描绘了应用的外观 ?

A．窗体每边有 4个标记为 One 到 Four的按钮

B．从顶到底有安排有 4个标记为 One 到 Four的按钮

C．一个很大的标记为 Four的按钮在正中央

D．运行时指示没有设置布局管理器的错误

如何设置当前的布局管理器

A．使用 setLayout 方法

B．一旦创建了部件，不能改变部件的布局管理器。

C．使用 setLayoutManager 方法

D．使用 updateLayout 方法

以下代码运行后外观为 ?

import java.awt.\*;

public class CompLay extends Frame{

public static void main(String argv[]){

CompLay cl = new CompLay();

}

CompLay(){

Panel p = new Panel(); p.setBackground(Color.pink); p.add(new Button("One")); p.add(new Button("Two")); p.add(new Button("Three"));

add("South",p);

setLayout(new FlowLayout());

setSize(300,300);

setVisible(true);

}

}

A．按钮按从左向右的次序出现在窗体的底部

B．按钮按从左向右的次序出现在窗体的顶部

C．按钮将不显示

D．只有一个按钮显示占满整个窗体

以下叙述正确的有 ?

A．如果一个部件注册多个监听者，事件只会被最后一个监听者处理。B．如果一个部件注册多个监听者，事件将被所有监听者处理。

C．一个部件注册多个监听者将导致编译出错。

D．可以将一个部件已注册的监听者移去。

以下哪个是正确的事件处理方法

A． mousePressed(MouseEvent e){}

B．MousePressed(MouseClick e){}

C． functionKey(KeyPress k){}

D． componentAdded(ContainerEvent e){}

以下类中，哪个类的子类不能直接创建实例 ?

1. Panel B． Dialog C．Container D．Frame

以下程序发生什么异常？

class A {

int x;

public static void main {

A x;

System.out.println(x.x);

}

}

A． IOException

B. InterruptException

C. NullPointerException

D. DataFormatException

设有如下代码：

try {

tryThis();

return;

} catch (IOException x1) {

System.out.println("exception 1");

return;

} catch (Exception x2) {

System.out.println("exception 2");

return;

} finally {

System.out.println("finally");

}

如果 tryThis() 抛出 NumberFormatException，则输出结果是 ?

A. 无输出

B. "exception 1", 后跟 "finally"

C. "exception 2", 后跟 "finally"

D. "exception 1"

E. "exception 2"

当前目录不存在名为 Hello.txt 的文件，执行下面代码的输出结果为？

import java.io.\*;

public class Mine{

public static void main(String argv[]){

Mine m=new Mine( ); System.out.println(m.amethod());

}

public int amethod(){

try{

FileInputStream file=new FileInputStream("Hello.txt");

}

catch(FileNotFoundException e){

System.out.print("No such file found"); return -1;

}

catch(IOException e){

System.out.print("Doing finally");

}

return 0;

}

}

A. No such file found

B. No such file found-1

C. No such file foundDoing finally-1

D. 0

使用哪个类可创建目录？

A． File B． DataOutput C． Directory

D． FileDescriptor E. FileOutputStream

以下哪些是 FileOutputStream 构造方法的合法形式？

A． FileOutputStream( FileDescriptor fd )

B． FileOutputStream( String n, boolean a )

C． FileOutputStream( File f )

D． FileOutputStream()

以下哪个能编译通过 ?

A． File f = new File("/","autoexec.bat");

B. DataInputStream d = new DataInputStream(System.in);

C. OutputStreamWriter o = new OutputStreamWriter(System.out);

D. RandomAccessFile r = new RandomAccessFile("OutFile");

哪个方法是实现 Runnable接口所需的？

A． wait() B．run() C．stop()

D． update() E．resume()

有关线程的叙述正确的有：

A．通过继承 Thread类或实现 Runnable接口， 可以获得对类中方法的互斥锁定。

B. 可以获得对任何对象的互斥锁定。

C. 线程通过调用对象的 synchronized 方法可取得对象的互斥锁定。

D. 线程调度算法是平台独立的。

以下哪个最准确描述 synchronized关键字 ?

A．允许两线程并行运行，而且互相通信；

B. 保证在某时刻只有一个线程可访问方法或对象；

C. 保证允许两个或更多处理同时开始和结束；

D. 保证两个或更多线程同时开始和结束。