**课后练习**

（一）选择题

1. this在程序中代表的是?

A.类的对象

B.属性

C.方法

D.父类

1. 设 A为已定义的类名，下列声明并创建A类的对象a的语句中正确的是?

A. A a=new A( );

B.public A a=A( );

C.A a=new class( );

D.a A;

1. 下列对构造方法的调用方式的描述中正确的是?

A.使用new调用

B.使用类名调用

C.使用对象名调用

D.调用方法为对象名.方法名()

1. 设 X 、Y 均为已定义的类名，下列声明类X的对象x1的语句中正确的是?

A.X x1;

B.X x1= X ( );

C.X x1=new Y( );

D.int X x1;

1. 定义类头时，不可能用到的关键字是？

A.class

B.public

C.extends

D.static

1. 下面关于类的结构的说法正确的是 ？

A.类只能包含一个构造方法

B.类可以没有属性

C.类只能包含方法

D.类只能包含属性

1. 下面哪个关键字在定义类头时用不到？

A.class

B.public

C.extends

D.int

1. 下面类的定义中结构正确的是 ？

A.class A

B.class 2A

C.int class A

D.public class A

1. 关于java源文件下列说法正确的是？

A.一个java源文件中只能有一个public 修饰的类

B.一个java源文件中只能有一个缺省的类

C.一个java源文件中可以有多个protected修饰的类

D.一个java源文件中可以有多个protected修饰的类

1. 有一个类A，以下为其构造方法的声明，其中正确的是？

A.void A(int x)

B.A(int x)

C.a(int x)

D.void a(int x)

1. 下列构造方法的调用方式中，正确的是

A.按照一般方法调用

B.由用户直接调用

C.只能通过new自动调用

D.不用调用，自动执行

1. 设i , j为类X中定义的double型变量名，下列X类的构造方法中不正确的是?

A.double X(double k )

B.X( )

C.X(double m, double n )

D.X(double k )

1. 以下关于构造函数的描述错误的是 ?

A.构造函数的返回类型只能是void型。

B.构造函数是类的一种特殊函数，它的方法名必须与类名相同。

C.构造函数的主要作用是完成对类的对象的初始化工作。

D.一般在创建新对象时，系统会调用构造函数。

1. 面向对象程序不包含下面的哪个组成部分？

A.类

B.对象

C.接口

D.程序员

1. 下列关于类的定义的选项中，哪些可以通过new Thing()方法来创建该类的一个对象?

A. public class Thing { public Thing() {}}

B. public class Thing { public Thing(void) {} }

C. public class Thing { public Thing() {}}

D. public class Thing { public Thing(String s) {} } }

E. public class Thing { public void Thing(String s) {} }

(二)简答题

1. 写出程序的运行结果。

public class C {

public static void main(String args[]) {

String s1 = new String("Hello!");

String s2 = new String("I love JAVA.");

A s = new A(s1, s2);

System.out.println(s1 + s2);

System.out.println(s.toString());

}

}

class A {

String s1;

String s2;

A(String str1, String str2) {

s1 = str1;

s2 = str2;

str1 = "No pain ,";

str2 = "no gain!";

System.out.println(str1 + str2);

}

public String toString() {

return s1 + s2;

}

}

2.写出下列程序的输出结果。

class Cruncher {

void crunch(int i) {

System.out.print("int");

}

void crunch(String s) {

System.out.print("String");

}

public static void main(String args[]) {

Cruncher crun = new Cruncher();

char ch = 'p';

int c = 12;

crun.crunch(ch);

System.out.print(";");

crun.crunch(c);

}

}

3.下面是同学写的Teacher类，请指出其中的错误。

static class Teacher {

string name;

int age;

void Teacher(int n, int a) {

name = n;

age = a;

return age;

}

}

4.下面是一个类的定义，请完成程序填空。

public class \_\_ {

int x, y;

Myclass ( int i, \_) // 构造方法 {

x=i; y=j;

}

}

5.下面方法的功能是判断一个整数是否为偶数，将程序补充完整。

public \_\_ isEven(int a) {

if(a%2==0)

return \_;

else

return false;

}

6.定义求绝对值的方法abs(),利用方法的重载实现既能求整数的绝对值， 又能求浮点数的绝对值。

7.创建一个Circle类，此类中包括一个半径属性radius和一个计算面积的方法findArea。在main方法中创建Circle类的对象c，并计算半径为5的圆的面积。

8.创建一个Telephone类，属性有电话号码number，还有2个构造方法，其中一个没有参数，一个带参数。

（三）编程题

1. 定义一个点类Point，包含2个成员变量x、y分别表示x和y坐标，2个构造器Point()和Point(int x0,y0),以及一个movePoint（int dx,int dy）方法实现点的位置移动。编写一个程序，创建两个Point对象p1、p2，分别调研movePoint方法后，打印p1和p2的坐标。
2. 定义一个矩形类Rectangle：

1)定义三个方法：getArea()求面积、getPer()求周长，showAll()分别在控制台输出长、宽、面积、周长。

2)有2个属性：长length、宽width

3)通过构造方法Rectangle(int width, int length)，分别给两个属性赋值

1. 定义一个笔记本类，该类有颜色（char）和cpu型号（int）两个属性。

(1)无参和有参的两个构造方法；有参构造方法可以在创建对象的同时为每个属性赋值；

(2) 输出笔记本信息的方法

然后编写一个测试类，测试笔记本类的各个方法。

1. （1）定义一个人类Person：

1)定义一个方法sayHello()，可以向对方发出问候语“hello,my name is XXX”

2)有三个属性：名字、身高、体重

（2）定义一个PersonCreate类：

1）创建两个对象，分别是zhangsan，33岁，1.73；lishi，44，1.74

2）分别调用对象的sayHello()方法。

1. （1）定义一个人类Person：

1)定义一个方法sayHello()，可以向对方发出问候语“hello,my name is XXX”

2)有三个属性：名字、身高、体重

3)通过构造方法，分别给三个属性赋值

（2）定义一个Constructor类：

1）创建两个对象，分别是zhangsan，33岁，1.73；lishi，44，1.74

2）分别调用对象的sayHello()方法。

1. 设计一个类Student，该类包括姓名、学号和成绩。设计一个方法，按照成绩从高到低的顺序输出姓名、学号和成绩信息。
2. 定义一个汽车类Vehicle，要求如下：

（1）属性包括：汽车品牌brand（String类型）、颜色color（String类型）和速度speed（double类型），并且所有属性为私有。

（2）至少提供一个有参的构造方法（要求品牌和颜色可以初始化为任意值，但速度的初始值必须为0）。

（3）为私有属性提供访问器方法。注意：汽车品牌一旦初始化之后不能修改。

（4）定义一个一般方法run()，用打印语句描述汽车奔跑的功能

定义测试类VehicleTest，在其main方法中创建一个品牌为“benz”、颜色为“black”的汽车。