

一、单选题（共 30 分，每小题 2 分）

（一）Java 程序的执行需要 JDK 环境，其中 java.exe 是指（ ）。

- A. Java 文档生成器
- B. Java 解释器
- C. Java 编译器
- D. Java 类分解器

（二）方法methodA定义如下：

```
returnType methodA(byte x,double y){  
    return (short)x/y*2;  
}
```

则返回值returnType为（ ）。

- A. byte
- B. double
- C. short
- D.int

（三）下列二维数组定义中错误的是（ ）。

- A. int a[][]=new int[][];
- B. int []a[]=new int[10][10];
- C.int a[][]=new int[10][10];
- D.int [][]a=new int[10][10];

（四）当一个类的成员变量是该类的所有对象共有的，必须使用下列哪一个关键字声明该成员变量（ ）。

- A. this
- B. static
- C. super
- D. new

（五）以下类 DataOutputStream 的构造方法正确的是（ ）。

- A. new dataInputStream(“in.txt”);
- B. new dataInputStream(new file(“in.txt”));
- C. new dataInputStream(new FileInputStream(“in.txt”));
- D. new dataInputStream(new FileWriter(“in.txt”));

（六）下列程序运行的结果是（ ）。

```
public class A {  
    public static void main(String args[ ]) {  
        int x = 7%3;  
        while(x){  
            x--;  
        }  
        System.out.println(x);  
    }  
}
```

}

- A. 0 B. 1 C. true D. 编译错误

(七) 接口是 **Java** 面向对象的实现机制之一，以下说法正确的是 ()。

- A. **Java** 支持多重继承，一个类可以实现多个接口
- B. **Java** 只支持单重继承，一个类可以实现多个接口
- C. **Java** 只支持单重继承，一个类可以实现一个接口
- D. **Java** 支持多重继承，但一个类只可以实现一个接口

(八) 下列有关子类继承父类构造方法的描述正确的是 ()。

- A. 子类必须通过 **super** 关键字调用父类的构造方法
- B. 创建子类的对象时，先调用子类自己的构造方法，然后调用父类的构造方法
- C. 子类无法继承父类的构造方法
- D. 子类无条件地继承父类不含参数的构造方法

(九) 下列关于 **try-catch-finally** 语句的描述中，错误的是 ()。

- A. **try** 语句后面的程序段将给出处理异常的程序。
- B. **catch()**方法跟在 **try** 语句后面，它可以有一个或多个。
- C. **catch()**方法有一个参数，该参数是某种异常类的对象。
- D. **finally** 语句段后面总是被执行的，该语句起到统一接口的作用。

(十) 按钮位置可能会根据 **JFrame** 的大小改变而改变的布局管理器为 ()。

- A. **CardLayout** B. **BorderLayout** C. **GridLayout** D. **FlowLayout**

(十一) 有程序如下，关于程序的描述哪个是正确的？()

```
public class Person{  
    static int arr[]=new int[10]  
    public static void main(String a[])  
    {System.Out.println(arr[1]);}  
}
```

- A. 编译将产生错误 B. 编译时正确，但运行时将产生错误
- C. 正确，输出 0 D. 正确，输出 null

(十二) Java 用来定义一个新类时,使用的关键字为 ()

- A. class B. public C. private D. class 或 struct

(十三) 一个可以独立运行的 Java 应用程序 ()

- A. 可以有一个或多个 main 方法 B. 最多只能有两个 main 方法
C. 可以有一个或零个 main 方法 D. 只能有一个 main 方法

(十四) 在 Java 中,子类中可以定义和父类中一模一样的成员方法,这种特性称为 ()

- A. 封装 B. 覆盖 C. 重载 D. Java 不支持此特性

(十五) public 修饰的类如下: public class bird {...}, 则 bird()

- A. 可被其它程序包中的类使用 B. 不能被本程序包中的类使用
C. 不能被任意其它类使用 D. 不能被其它类继承

二、判断题 (共 10 分, 每小题 1 分)

(一) 一个可以独立运行的 Java 应用程序至少含有一个 main 方法。

(二) 与未加访问控制符的缺省情况相比, public 和 protected 修饰符扩大了类及其属性和方法的被访问范围, private 修饰符则缩小了这种范围。

(三) 如果 Person 类是 Student 类的父类, 则语句 Person p=new Student()是正确的。

(四) Java 方法的重载允许有不同的返回值类型。

(五) 含有抽象方法的类必须是抽象类, 接口中的方法必须是抽象方法。

(六) 静态成员方法体中, 不能访问实例成员, 但可以使用 this 引用。

(七) throws 子句可以实现异常对象在方法之间逐级向上传递。

(八) JButton 组件可以直接添加到 JFrame 组件中。

(九) 一个类只要实现了 Runnable 接口, 就可以以线程的方式运行。

(十) 用 abstract 定义类不能被继承。

三、程序阅读题 (共 20 分, 每小题 4 分)

(一) 阅读下面的程序, 把程序补充完整。

```
public class Computer{  
    String mainbord,cpu;  
    public Computer(String mainbord,String scpu){
```

```

        _____;
        cpu=scpu;
    }
    public static void main(String[]args){
        Computer c=new Computer("华硕","Intel");
        System.out.println("mainbord:"+c.mainbord+",cpu:"+c.cpu);
    }
}

```

(二) 阅读下面的程序，给出程序运行的结果：_____。

```

class Animal {
    Animal() {    System.out.print ("Animal  "); }
}
public class Dog extends Animal {
    Cat() {    System.out.print ("Cat "); }

    public static void main(String[] args) {
        Cat  Tom= new  Cat(); }
}

```

(三) 仔细阅读下面的程序，把程序补充完整。

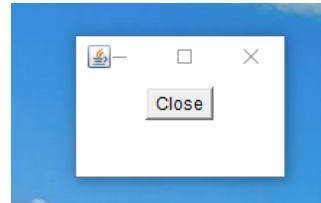
```

class Work _____
{
    public void run()
    {
        for(int i=0;i<5;i++) {
            System.out.println(i+" "+this.getName());
        }
        System.out.println("done!" +getName());
    }

    public static void main(String args[])
    {
        Work w1=new Work();
        w1.star();
    }
}

```

(四) 下面程序的功能是：点击Close按钮，将关闭该程序，如右图所示。把程序补充完成。



```
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
public class MyButton extends Frame implements ActionListener {
    private Button button1;
    public MyButton() {
        Frame f = new Frame("Test");
        f.setLayout(new FlowLayout());
        button1 = new Button("Close");
        _____ ;
        f.add(button1);
        f.setSize(160, 106);
        f.setVisible(true);
    }
    public static void main(String[] args) {
        new MyButton();
    }
    @Override
    public void actionPerformed (ActionEvent e) {
        // TODO Auto-generated method stub
        System.exit(0);
    }
}
```

(五) 下面程序的功能是创建文件字节输出流，把-1写入到一个文件中。把程序补充完整。

```
import java.io.*;
public class FileStream_byte1
{
    public static void main(String args[]) throws IOException {
        String filename = "FileStream_byte1.byte"; //指定文件名
        FileOutputStream fout = _____; //创建文件字节输出流
        fout.write(-1); //写入整数参数的最低 1 个字节
        fout.close(); //关闭文件字节输出流
    }
}
```

四、编程题 (共 40 分, 每题 20 分)

(一) 采用 **Swing** 组件设计图形用户界面, 要求如下:

1. 在一个窗口中添加三个文本行组件(**JTextField**)和一个按钮组件(**JButton**), 文本行 1 和文本行 2 组件分别输入两个浮点数, 点击按钮求两个浮点数的和, 将结果显示在文本行 3 中;

2. 文本行 3 设为不可编辑;

3. 窗口大小为 150×150, 窗口布局为流布局管理方式 (**FlowLayout**), 实现相关的事件监听器接口及功能代码, 可忽略异常处理。

(二) 定义一个复数类 **Complex**, 要求如下:

1. 有两个私有 **double** 成员变量: **Real** 和 **Imag**。

2. 提供以下构造方法

(1) 无参数构造方法指定默认值为 0;

(2) 由两个 **double** 型数构造复数的方法;

(3) 拷贝构造方法。

3. 设置和获取成员变量的值: **setReal()**、**getReal()**、**setImag()**、**getImag()**。

4. 提供以下复数加、减运算。

5. 声明实现 **Comparable** 接口, 提供按模比较复数大小的规则。