**C#语言与程序设计入门 Quiz 0**

姓名： 总分：

注意事项：

1. 满分100分，测试时间1小时，请以最快的速度作答；
2. 本试卷如无特别说明，所考察的语言默认为C#。
3. **判断题**（每题2分，共10题）
4. 函数只能在一处返回值。 （ ）
5. 字符串是不变类型。 （ ）
6. 引用类型可以赋值为null，而值类型则不可以。 （ ）
7. 命名空间不可以嵌套。 （ ）
8. C#语言支持结构化编程。 （ ）
9. 属性对字段进行了封装，效率较低，一般不推荐使用。 （ ）
10. 函数的参数个数一定是确定的。 （ ）
11. 可以通过读取配置文件中的类名在运行时生成相应的类。（ ）
12. C#可以直接调用托管C++写的动态链接库中的类和方法。（ ）
13. C#语言支持多继承。 （ ）
14. **不定项选择题**（每题2分，共15题）

1、下述哪项不属于结构化编程中的基本结构？ （ ）

A.顺序 B.分支 C.循环 D.跳转

2、下述属于值类型的是？（ ）

A. enum B. int C. string D. struct E.bool

3、方法可以重载的不同方式包括？（ ）

A. 不同的参数类型

B.不同的参数个数

C.不同的参数顺序

D.不同的返回值

4、下列数据类型，在内存中占2个字节的是？ （ ）

A. char B. byte C. short D. int

5、下列哪些是C#的访问修饰符？ （ ）

A. public B. protect C. private

D. internal E. internal protect

6、下列支持继承的是？ （ ）

A.未密封的类 B.密封类

C.接口 D.结构体

7、下列支持泛型的集合类型有？ （ ）

A. List B. Dictionary C. Hashtable D. Stack

8、C#支持下述哪些数组？（ ）

A.一维数组 B.多维数组 C.交错数组

9、下述值和0相等的是？（ ）

A. false B. void

C. null D. 0

10、下述属于方法的变体的是？ （ ）

A.属性 B.事件

C.索引符 D.运算符重载

11、C#中的错误处理机制推荐是 （ ）

A.异常 B.错误码

C.垃圾回收 D.中止

12、标识符不能以什么开头？ （ ）

A.字母 B. $

C.下划线 D.数字

13、下列哪些可以用static修饰？ （）

A. class B.构造函数

C. const D. readonly

14、关于C#中对象占用的内存被回收，说法正确的是？ （ ）

A.主要由程序员负责

B.主要由CLR负责

C.当对象不再被引用时，CLR立即将其回收

D.当对象不再被引用时，程序员写代码将其回收

15、下列面向对象的编程原则，正确的是 （ ）

A.单一职责原则

B.开放封闭原则

C.LisKov置换原则

D.DIP原则

E.接口隔离原则

1. **简答题**（每题5分，共10题）
2. 简述C#语言与C语言的区别。
3. 简述break和continue的区别。
4. 简述值类型和引用类型的区别。
5. 简述程序集和DLL文件的关系。
6. 简述面向对象编程的三个基本概念。
7. 简述类和对象的关系。
8. 简述虚方法(vitual)和抽象方法（abstract）的区别。
9. 请简述设计开发一个软件，一般需要经过哪些阶段？
10. 代码注释是不是越多越好，为什么？
11. 哪些方法或概念可以用来应对软件设计的高度复杂性？