第9章習題

一：是非題

1 ( O )：所謂的建構方法(constructor)就是設計類別物件完成後，類別自行完成的初始化工作。

2 ( O )：建構方法的名稱與類別方法的名稱是相同的。

3 ( X )：建構方法的傳回值可以用return傳回。

4 ( O )：多重定義(overloading)的觀念可以應用在建構方法，也可以應用在一般類別方法。  
5 ( O )：有一個方法設計如下，下列將導致名稱遮蔽現象(Shadowing of Name)。

MyClass(int info){

info = info;

}

6 ( X )：如果類別的成員變數或方法沒有存取修飾詞(Access Modifier)，其他類別不可存取，但是子類別可以存取。

7 ( X )：設計建構方法時，也可以將此方法宣告為private，方便main( )在宣告類別物件時，可以同時用new呼叫建構方法。

8 ( O )：一個類別內如果有static成員變數時，如果我們建立了A與B物件，則A物件與B物件是共享此static成員變數內容。

9 ( X )：可以使用”類別名稱.變數名稱”存取的變數，我們稱之為實體變數(instance variable)。

10 ( O )：經過final修飾過的static成員變數，其值未來不可更改。

二：選擇題

1 ( D )：下列那一個是建構方法的資料型態。

A：void

B：int

C：double

D：以上皆非

2 ( D )：下列敘述那一個錯誤。

A：所謂的多重定義(overloading)是同時有多個名稱相同的方法。

B：多重定義(overloading)可以用在類別方法或建構方法。

C：在多重定義(overloading)中，Java是用參數數量和資料型態，選擇符合方法處理。

D：在多重定義(overloading)中，Java是用參數的值，選擇符合方法處理。

3 ( A )：有一個方法如下，下列那一個不是方法簽章(Method Signature)的內容。

void math(int a, double b)

A：void

B：math

C：int

D：double

4 ( D )：物件導向程式設計那一個存取修飾符(Access Modifier)的受限制最多。

A：public

B：protected

C：no modifier

D：private

5 ( A )：下列那一個成員不需實體(instance)，就可以存取。

A：static成員

B：public成員

C：protected成員

D：private成員

6 ( D )：下列那一個觀念正確。

A：設計static方法可以使用this關鍵字

B：設計static方法可以使用非static的成員變數

C：設計static方法可以使用非static的成員方法

D：設計static不可使用this關鍵字、非static的成員變數和非static的方法

7 ( D )：下列有關main( )宣告那一項是正確。

A：private static void main( )

B：void main( )

C：public void main( )

D：public static void main( )