

JAVA学科ZZJ241111班级JavaSEV12阶段12月第1周周考考题-研发3

1.题目:把1----36分别放入数组中, 计算数组对角元素之和 (提示: 需要定义一个6X6的数组) (总分10)

无

2.题目:数组的长度如何获取?数组下标的取值范围是什么? (总分3)

答: 数组长度是数组名.length; 数组下标的取值范围是0到数组名.length-1

3.题目:byte, short, int, long, float, double, char, boolean, String类型的数组, 元素的默认值分别是什么? (总分9)

答: byte数组,short数组,int数组,long数组默认值是0; float数组,double数组默认值是0.0; char数组默认值是0; boolean数组默认值是false; String数组默认值是null

4.题目:定义一维数组的语法格式是什么?分别写出动态初始化和静态初始化示例. (总分4)

答: 数据类型[] 数组名 = new 数据类型[元素个数]; 例如:int[] arr = new int[3]; 数据类型[] 数组名 = new 数据类型[]{值1,值2,...,值n}; 例如: int[] arr = new int[]{1,2,3};

5.题目:按有无参数和返回值,方法能分为哪几类? (总分4)

答: 无参数无返回值方法, 无参数有返回值方法, 有参数无返回值方法, 有参数有返回值方法。

6.题目:说一说什么是方法? 定义方法的语法是什么? (总分5)

答: 方法是具有特定功能的代码段。
public 返回值类型 方法名(参数列表){
方法体
}

7.题目:什么是不定参数方法?不定参数的形参本质上是什么?实参怎么传递给形参?不定参数方法有什么注意事项? (总分7)

答: 不定参数方法指的是方法的参数是动态的, 不固定的。

不定参数的形参本质上是数组。

在方法调用时, 实参会依次拷贝到形参数组中, 通过数组下标可以获取传入的参数。

注意事项: 一个方法最多只能有一个不定参数, 在方法定义时, 不定参数应该作为方法的最后一个参数。

8.题目:构造方法有什么特点? (总分7)

答: 构造方法的方法名必须和类名相同。

构造方法没有返回值, 连void都不能写。

构造方法的作用是给属性赋初始值。

构造方法只能在创建对象的时候调用, 不能单独使用构造方法。

构造方法可以重载。

如果没有提供构造方法, 系统会提供一个无参的构造方法。

如果提供了任何一个构造方法, 系统将不会提供无参构造方法。

9.题目:setter方法有没有参数?如果有,参数类型是什么?有没有返回值?如果有,返回值类型是什么?getter方法有没有参数?如果有,参数类型是什么?有没有返回值?如果有,返回值类型是什么? (总分6)

答: setter有参数, 参数的类型和要赋值的属性的类型相同; setter没有返回值, 即返回值类型是void。getter方法没有参数, getter方法有返回值, 返回值类型是要返回的属性的类型。

10.题目:写出定义类的语法格式?写出创建对象的语法格式? (总分7)

答: public class 类名{
属性;
方法;
}
类名 对象 = new 类名();

11.题目:java中什么是对象, 什么是类? (总分4)

答: 类是具有相同特征和行为的事物的抽象, 对象是类的具体体现。类的抽象的, 对象是具体的。

12.题目:通过继承设计猫类Cat, 狗类Dog. Cat类: 包含姓名name, 年龄age属性, 吃(eat), 睡觉(sleep), 抓老鼠(catchMouse)方法. Dog类: 包含姓名name, 年龄age属性, 吃(eat), 睡觉(sleep), 看门(guardHouse)方法. (总分10)

```
public class Animal {  
private String name;  
  
public void eat() {  
System.out.println("----eat---");  
}
```

```
public String getName() {  
return name;  
}  
public void setName(String name) {  
this.name = name;  
}  
}
```

```
public class Cat extends Animal{  
//重写eat  
@Override  
public void eat() {  
System.out.println("----猫吃鱼----");  
}
```

```
public void catchMouse() {  
System.out.println(this.getName()+"-----捉老鼠-----");  
}  
}
```

```
public class Dog extends Animal{
```

```
//重写eat
@Override
public void eat() {
    System.out.println("----狗吃肉----");
}

public void guardDoor() {
    System.out.println("-----看门-----");
}
}
```

13.题目:super和this有什么区别? (总分8)

答: this用于访问本类的属性; super用于访问父类继承过来的属性 (尤其是父子类同名的属性)。
this用于访问本类的方法; super用于访问父类继承过来的方法 (尤其是父子类同名的方法)。
this用于调用本类的构造方法; super用于调用父类的构造方法。
this是对象, 是调用当前方法的对象; super只是关键字。

14.题目:重载(Overload) 和 重写(Override) 的区别? (总分8)

答:
重载(Overload): 发生在同一个类之中 (2分) , 方法名相同, 参数类型不同或参数的个数不同 (2分)
重写(Override): 发生在子类 and 父类之间 (2分) , 当父类的方法不满足子类的需求时, 可以重写父类的方法 (2分)

15.题目:继承使用什么关键字?子类能从父类继承哪些内容? (总分4)

答: 继承使用extends关键字。
子类能从父类继承除了构造方法之外的所有属性和方法。

16.题目:定义一个二维数组,并遍历二维数组输出每一个元素的值. (总分4)

答: int[][] arr = {{1,2,3},{10,20,30}}; for(int i = 0; i < arr.length; i++){ for(int j = 0; j < arr[i].length; j++){ System.out.println(arr[i][j]);}}