

JAVA学科ZZJ2411111班级JavaWebV12阶段2月第2周周考考题-研发3

1.题目:局部变量、成员变量、静态变量的区别? (总分10)

局部变量定义在方法内部或语句块内部; 成员变量定义在方法外部,类内部; 静态变量定义在方法外部,类内部,由static修饰;
局部变量没有初始值,必须先赋值才能使用; 成员变量和静态变量都由默认的初始值;
局部变量通过变量名调用; 成员变量通过对象调用; 静态变量既可以通过对象调用,也可以通过类名调用;
局部变量在栈内存; 成员变量在堆内存; 静态变量在方法区;
局部变量的生命周期: 与方法共存亡; 成员变量的生命周期: 与对象共存亡; 静态变量的生命周期: 与类共存亡;

2.题目:Java的两大核心机制是什么? (总分6)

Java虚拟机 (Java Virtual Machine) Java虚拟机可以理解成一个以字节码为机器指令的CPU,对于不同的运行平台, 有不同的虚拟机。Java虚拟机机制屏蔽了底层运行平台的差别, 能够很好的实现跨平台。
垃圾收集机制 (Garbage collection) Java的垃圾回收机制是Java虚拟机提供的功能, 用于在空闲时间以不定时的方式动态回收无任何引用的对象占据的内存空间。

3.题目:switch语句中可以使用的表达式的数据类型有哪些? (总分3)

答: 整数byte,short,int,long; 字符char,字符串String,枚举

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:什么是形参,什么是实参?形参和实参什么关系? (总分6)

答: 在方法定义时, 参数列表中的参数称为形参, 也叫形式参数。在方法调用时, 传入方法中的参数称为实参, 也叫实际参数。在方法调用时实参会拷贝给形参, 实参到形参是单向的值拷贝过程。

6.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。

7.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。

8.题目:抽象类和接口的区别是什么? (总分8)

答: (每条2分)

- 1.接口中所有的方法都是public abstract的。而抽象类不一定。
- 2.类可以实现很多个接口, 但是只能继承一个抽象类
- 3.接口中声明的属性默认都是public static final的。抽象类不一定。
- 4.接口的关键词是interface。抽象类的关键词是abstract class。

9.题目:内部类分为哪几种? (总分8)

答:
内部类(2分)
静态内部类(2分)
匿名类(2分)
局部内部类(2分)

10.题目:String、StringBuffer、StringBuilder的区别? (总分10)

它们的相同点是都用来封装字符串; 都实现了CharSequence接口。

可变与不可变: String是不可变的字符序列,StringBuffer、StringBuilder都是可变的字符序列;
String类的底层是使用final修饰的字符数组,不可变; 但是StringBuffer、StringBuilder底层也是使用字符数组,但是没有使用final修饰,可变;
是否线程安全: String和StringBuffer都是线程安全的,效率低;StringBuilder是线程不安全的,效率高;
执行效率: StringBuilder > StringBuffer > String
初始化方式: String可以通过字符串字面量和构造器来创建实例;但是StringBuffer、StringBuilder只能通过构造器来创建实例;
字符串修改方式: String字符串修改方法是首先创建一个StringBuilder, 其次调用StringBuilder的append方法, 最后调用StringBuilder的toString()方法把结果返回;StringBuffer和StringBuilder在修改字符串方面比String的性能要高。
是否实现了equals和hashCode方法: String实现了equals()方法和hashCode()方法; 而StringBuffer没有实现equals()方法和hashCode()方法;

11.题目:如何对list集合进行去重? (总分6)

- 答: 1. 借助于set集合
2. 利用list集合的contains方法进行循环遍历

12.题目:throw和throws有什么区别? (总分6)

答: throw 用来在方法内部主动抛出异常, 如: throw new Exception(“出错了”);
throws 写在方法声明的最后面, 用来对外声明本方法可能会抛出的异常。

13.题目:Java创建线程的方式? (总分6)

- 答: (每条2分)
1. 继承Thread类, 重写run方法
2. 实现Runnable接口, 实现run方法
3. 线程池

14.题目:JS中的两种定时器, 他们有什么区别? (总分6)

答: JS中有两个方法可以实现定时器的功能, 分别是setInterval和setTimeout。(2分)
他们最主要的区别是setInterval会重复执行, 而setTimeout只执行一次(4分)

15.题目:CSS盒子模型从外到内分别有哪几部分组成? (总分4)

答: 盒子模型从外到内依次为:
margin
border
padding

padding
content

16.题目:script标签通过_____属性引入外部js文件。(总分1)

答: src

17.题目:JavaScript中JSON字符串和对象之间如何互相转换? (总分4)

答: JSON字符串转对象: JSON.parse(jsonStr);对象转JSON字符串: JSON.stringify(obj);