厦门大学《Java 程序设计》课程试卷

软件学院

主考教师：　　试卷类型：（A 卷）

一、　单项选择题（每小题 1 分，共 26 分）

1. 下面哪个会产生语法错误 （　）

A. int Marks[];　　B. int[] Marks;

C. int Marks[]={0,1,2,3};　D. int Mark[4];

2. 下面代码产生多少个星号？（　）

```
for(int i=4,i<=20; i++)
    System.out.println("*");
```

A. 15　　B. 16　　C. 17　　D. 19

3. 下面代码产生多少个星号？（　）

```
for( int i=0; i<6; i++)
    for(int j=i; j>=0; j--)
        System.out.print("*");
```

A. 15　　B. 21　　C. 6　　D. 20　　E. 16

4. 下面代码的输出结果是：（　）

```
int score = 80; int x=100;
String type = score<60?"不及格":"及格";
int flag=x>0?1:(x==0?0:-1);
system.out.print(type+" ");
system.out.println(flag);
```

A. 及格 -1　　B：编译出错　　C. 及格 0

D. 及格 1　　E. 不及格 1　　F. 不及格 0

5. 下面代码的输出结果是：（　）

```
int i; int j=1;
while(  j>0){
    System.out.print("hello ");
    j--;
    i=3;
}
System.out.println(i);
```

A. 编译错误　　B. hello 3

C. hello hello 3　　D. hello 0

6. 哪个关键字可以对对象加互斥锁？（ ）

A. transient　　B. synchronized
C. serialize　　D. Static

7. 为保护本地主机，对 Applet 安全限制中正确的是（ ）

A. Applet 可加载本地库或方法

B. Applet 可读、写本地计算机的文件系统

C. Applet 可向 Applet 之外的任何主机建立网络连接

D. 没有被授权，Applet 不能运行任何可执行程序

8. JApplet 默认的布局方式是（ ）

A. BorderLayout　　B. FlowLayout
C. Null　　D. GridLayout

9. 下面的哪些赋值语句是不对的（ ）

A. float f = 11.1;　　B. double d = 5.3E12;

C. double d = 3.14159;　　D. double d = 3.14D.

10. 给出下面的代码

```
1) public void modify() {
2)     int i, j, k;
3)     i = 100;
4)     while ( i > 0 ) {
5)           j = i * 2;
6)           System.out.println (" The value of j is " + j );
7)             k = k + 1;
8)           i--;
9)     }
10) }
```

哪一行在编译时可能产生错误（ ）

A. line 4　　B. line 6　　C. line 7　　D. line 8

11. 给出下面的代码

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

以下哪个叙述是对的（ ）

A. 编译时将发生错误。　　B. 编译时正确但是运行时出错。

C. 输出为 0。　　D. 输出为 null

12. 给出下面的代码

```
public class Person{
    String name="unknown";
     public static void main(String args[]){
       System.out.println(Person.name);
    }
}
```

以下哪个叙述是对的(　　)

A.　编译时将发生错误。　　B.　编译时正确但是运行时出错。

C.　输出字符串“unknown”　　D.　输出为 null

13. 一个类中定义的成员变量只能被同一包中的类访问。下面的哪些修饰符可以获得需要的访问控制(　　)

A. private　　B.　no modifier　　C. public　　D. protected

14. 方法 resume()负责恢复哪些线程的执行（　　）

A. 通过调用 stop()方法而停止的线程。　　B. 通过调用 sleep()方法而停止运行的线程。

C. 通过调用 wait()方法而停止运行的线程。　　D. 通过调用 suspend()方法而停止运行的线程。

15. 下面哪个不是 InputStream 类中的方法 （　　）

A. int read(byte[])　　B. void flush()　　C. void close()

D. int available()

16. 下面哪个不能被添加到容器中？(　　)

A. an Applet　　B. a Component　　C. a Container　　D.　a Menu

17. 关于以下程序代码的说明正确的是（　　）

```
1.  class  StaticTest{
2.     private  static  int  x=100;
3.     public  static  void  main(String  args[ ]){
4.        StaticTest  s=new  StaticTest ( );
5.        s.x++;
6.        StaticTest  s2=new  StaticTest ( );
7.        s2.x++;
8.        s=new  StaticTest ( );
```

```
9.          s.x++;
10.         StaticTest.x- -;
11.         System.out.println("x="+x);
12.      }
13.     }
```

A、 5 行不能通过编译，因为引用了私有静态变量

B、 10 行不能通过编译，因为 x 是私有静态变量

C、 程序通过编译，输出结果为：x=103

D、 程序通过编译，输出结果为：x=102

18. 类 Test1 定义如下：

```
1. public  class  Test1{
2.      public  float  aMethod（float  a，float  b）{   }
3.
4. }
```

将以下哪种方法插入行 3 是不合法的。(　　)

A、public float aMethod（float a， float b，float c）{ }

B、public float aMethod（float c，float d）{ }

C、public int aMethod（int a， int b）{ }

D、private float aMethod（int a，int b，int c）{ }

19. 关于以下程序段的说法，正确的是（　　）

```
1. class    MyListener  implements
2.      ActionListener, ItemListener{
3.      public void  actionPerformed（ActionEvent  ae）{
4.          System.out.println("Action");}
5.       public  void  itemStateChanged(ItemEvent  ie){
6.          System.out.println("Item");
7.      }
8. }
```

A、可通过编译

B、第 2 行产生编译错误

C、第 3 行产生编译错误

D、第 5 行产生编译错误

20. 关于以下代码所画图形的说明，正确的是（　　）

```
g.setColor(Color.black);
g.drawLine(10,10,10,50);
g.setColor(Color.red);
g.drawRect(100,100,150,150);
```

A、一条 40 像素长的垂直红线，一个边长为 150 像素的红色四方形

B、一条 40 像素长的垂直黑线，一个边长为 150 像素的红色四方形
C、一条 40 像素长的垂直黑线，一个边长为 50 像素的红色四方形
D、一条 50 像素长的垂直红线，一个边长为 150 像素的黑色四方形

21.
```
class A
{   int x;
   public static void main(String [] agrs)
   {   A a=new A();
       a.x=5;
       change(a);
       System.out.println(a.x);
    }
   public static void change(A a)
   {       a.x=3;
   }
}
```
上面代码的输出结果为：（　　）
A. 3　　B. 5　　C. 2　　D. 不是以上的值

22. 假设下列的命令能正确编译 Cat.java，对这个命令的解释正确的是（　　）
javac －d　c:\temp　Cat.java
A. 源代码文件放在 c:\temp 目录下，产生的字节码文件也放在 c:\temp 目录下。
B. 源代码文件放在当前目录下，产生的字节码文件放在 c:\temp 目录下。
C. 源代码文件放在 c:\temp 目录下，产生的字节码文件放在当前目录下。
D. 需要手动在 c 目录下创建一个 temp 文件夹，再将字节码文件从当前目录拷贝一份到 c:\temp 目录下。

23.
```
class  A
{    A() {  System.out.print("A constructor ");  }
}
class B extends A
{   B(){ System.out.print("B constructor ");  }
void cry()
    { System.out.print("You are wrong!");   }
}
public class Example
{   public static void main(String args[ ])
    {  A a=new B();
       a.cry();
    }
}
```
假设上面的代码都放在同一个文件 Example.java 中，对上面代码的解释正确的是（　　）
A. 编译不能通过
B. 输出结果为“You are wrong!”
C. 输出结果为“A constructor You are wrong!”
D. 输出结果为“A constructor B constructor You are wrong!”

24.
```
byte d[ ]= "你我他".getBytes();
System.out.print(+d.length + " ");
String s=new String(d);
System.out.println(s.length());
```

上面代码的输出结果为：(　　)

A. 6　3　　B. 3　6

C. 8　4　　D. 编译出错

25.
```
StringBuffer sb1 = new StringBuffer("a");
StringBuffer sb2 = new StringBuffer("a");
System.out.print(  sb1.equals(sb2));
System.out.println(  sb1==sb2);
```

以上代码运行结果是：(　　)

A. true false　　B. false true　　C.true true　　D. false false

26. 如果试图编译和运行下面的程序，将会产生什么输出？ (　　)

```
public class Rand{
    public static void main(String args){
        int iRand;
        iRand = Math.random();
        System.out.println(iRand);
    }
}
```

A. 编译错误　　B. 输出 1 到 10 之间的一个整数

C. 输出 0 或者 1　　D. 输出 0.0 到 1.0 之间的一个数

二．多项选择题（以下题目含两个以上答案）（每小题2分，共16分）

1. 下面关于变量及其范围的陈述哪些是对的。 (　　)

A. 实例变量是类的成员变量。
B. 实例变量用关键字 static 声明。
C. 在方法中定义的局部变量在该方法被执行时创建
D. 局部变量在使用前必须被初始化。

2. 有关线程的哪些叙述是对的 (　　)

A. 一旦一个线程被创建，它就立即开始运行。
B. 使用 start()方法可以使一个线程成为可运行的，但是它不一定立即开始运行。
C. 当一个线程因为抢先机制而停止运行，它被放在可运行队列的前面。
D. 一个线程可能因为不同的原因停止并进入就绪状态。

3.
```
String s= "hello ";
String t = "hello";
char c[] = {'h','e','l','l','o'} ;
```

以下哪些返回 true？ （ ）

A. s.equals(t);　　B. t.equals(c);

C. s= = t;　　D. t.equals(new String("hello"));

E. t= =c.

4.
```
public class Parent{
        int change() {….}
}
class Child extends Parent{
 }
```

哪些方法可以被加入类 Child （ ）

A. public int change(){}　　B. int chang (int i){}

C. private int change() {}　　D. abstract int chang() {}

5. 下面关于继承的哪些叙述是正确的。（ ）

A． 在 Java 中只允许单一继承。

B． 在 Java 中一个类只能实现一个接口。

C． 在 Java 中一个类不能同时继承一个类和实现一个接口。

D． Java 的单一继承使代码更可靠。

6. 下列哪些部件(Component)会产生 ActionEvent （ ）

A. JButton　　B. JLabel　　C. JMenuItem　　D. JTextField

7. 哪些类可以实例化读取一个字符流？ （ ）

A. InputStream　　B. InputStreamReader

C. FileReader　　D. BufferedReader

8.
```
public void test() {
      try { oneMethod();
              System.out.println("condition 1");
     } catch (ArrayIndexOutOfBoundsException e) {
               System.out.println("condition 2");
      } catch(Exception e) {
              System.out.println("condition 3");
    } finally {
           System.out.println("finally");
      }
  }
```

在 oneMethod()方法运行正常的情况下将显示什么？( )

A. condition 1　　B. condition 2　　C. condition 3　　D. finally

三．程序阅读题。（共 18 分）

1. 以下程序段的输出结果为_____（3 分）

```
class T {
  T() {
    System.out.print("t ");
  } }
class X extends T {
  X() {
    System.out.print("x ");
  } }
 class A extends X {
  A() {
    System.out.print("a ");
  } }
class OrderOfConstruction {
  public static void main(String args[]) {
    A pine = new A();
}
}
```

2. 以下程序段的输出结果为_____（3 分）

```
class  A{
     void  test( int  i ){
          System.out.println("int  version");
     }
     void  test(String  s){
         System.out.println("String  version");
      }
     public  static  void main(String  args[ ]){
          A a=new  A ( );
          char    ch='p';
          a.test(ch);
       }
}
```

3． 已知类 MyQuestion 和 类MyProblem 定义如下：

```
public class MyQuestion{
  protected int a;
  protected int b;
  public MyQuestion(){
     this.a =0;
     this.b = 0;
  }
```

```
  public MyQuestion( int x, int y){
      this.a = x;
      this.b = y;
  }
  public MyQuestion( int x){
      this();
      this.a = x;
  }
  public int enquire(){
      return this.a + this.b;
  }
  public int interrogate(int x){
      return (this.a + this.b)*x;
  }
  public void display(){
      System.out.println(this.a + " " + this.b);
  }
}
public class MyProblem extends MyQuestion{
  protected int c;
  public MyProblem(){
      this.c = 0;
  }

  public MyProblem(int x, int y, int z){
      super(y,z);
      this.c = x;
  }
  public MyProblem(int x, int y){

      super(x,y);

  }
  public MyProblem( int x){
      this.c = x;
  }
  public int enquire(){
      this.c = this.a * this.b;
      return this.c;
  }
  public void display(){
      System.out.println(this.a + " " + this.b + " " + this.c);
  }
}
```

写出以下代码的输出结果：

```
      MyQuestion q; q = new MyQuestion(1);
```

```
System.out.print(q.interrogate(9) + " ");
q.display();
```
输出结果_____（3 分）

```
MyProblem p;
p= new MyProblem(20,2);
System.out.println(p.enquire());
System.out.print(p.interrogate(2) + " ");
p.display();
```
输出结果_____（3 分）
_____

```
MyProblem p;
p = new MyProblem(20,2,4);
p.display();
p.enquire();
p.display();
```
输出结果_____（3 分）
_____

```
MyProblem p;p= new MyProblem(10);
MyQuestion q = new MyQuestion(10);
System.out.print(p.enquire() + " ");
p.display();
System.out.print(q.enquire() + " ");
q.display();
```
输出结果_____（3 分）
_____

四． 编程题：（共 40 分）按以下要求编写完整的应用程序，附录中有提供某些类，接口的构造函数和方法（没有提供全部的类和方法）仅供参考！

1.（20 分 ）编写应用程序播放音频文件，当用户选择下列列表中的一个项目后，按“play“按钮可以播放选中的音乐；按“loop”开始播放并且循环播放；按“stop”按钮停止播放。假设目前只有3首歌曲：song1.au,song2.au,song3.au 并且这3首歌固定放在当前目录下的一个songs的子目录下。界面的布局可以自由设定。

2. 基于 UDP 的字符串传输：（ 20 分 ）

编写主机 1 和主机 2 的应用程序，主机 1 使用 DatagramSocket 对象将字符串“厦门大学软件学院”发送到主机 2，主机 2 将数据每隔一秒**逐字**显示在窗口上。显示的字体，颜色可以任意设定。主机 2 的 IP 地址可以假定为：127.0.0.1

以下是在**同一个窗口**中每秒的运行效果图。

附录：

1. JComboBox

构造方法摘要

JComboBox() 创建具有默认数据模型的 JComboBox。
JComboBox(Object[] items) 创建包含指定数组中的元素的 JComboBox。

方法摘要

void	**actionPerformed**(ActionEvent e) 此方法由于实现的副作用而存在的公共方法。
void	**addActionListener**(ActionListener l) 添加 ActionListener。
void	**addItem**(Object anObject) 为项列表添加项。
void	**addItemListener**(ItemListener aListener) 添加 ItemListener。
Object	**getItemAt**(int index) 返回指定索引处的列表项。
int	**getItemCount**() 返回列表中的项数。
int	**getMaximumRowCount**() 返回组合框不使用滚动条可以显示的最大项数
int	**getSelectedIndex**() 返回列表中与给定项匹配的第一个选项。
Object	**getSelectedItem**() 返回当前所选项。
protected void	**selectedItemChanged**() 此受保护方法是特定于实现的。
void	**setMaximumRowCount**(int count) 设置 JComboBox 显示的最大行数。
void	**setSelectedIndex**(int anIndex) 选择索引 anIndex 处的项。
void	**setSelectedItem**(Object anObject) 将组合框显示区域中所选项设置为参数中的对象。

2. JFrame

构造方法摘要
JFrame() 构造一个初始时不可见的新窗体。
JFrame(String title) 创建一个新的、初始不可见的、具有指定标题的 Frame。

方法摘要	
Container	**getContentPane**() 返回此窗体的 contentPane 对象
int	**getDefaultCloseOperation**() 返回用户在此窗体上发起 "close" 时执行的操作。
Graphics	**getGraphics**() 为组件创建一个图形上下文。
void	**remove**(Component comp) 从该容器中移除指定组件。
void	**repaint**(long time, int x, int y, int width, int height) 在 time 毫秒内重绘此组件的指定矩形区域。
void	**setContentPane**(Container contentPane) 设置 contentPane 属性。
void	**setDefaultCloseOperation**(int operation) 设置用户在此窗体上发起 "close" 时默认执行的操作。
void	**setLayeredPane**(JLayeredPane layeredPane) 设置 layeredPane 属性。
void	**setLayout**(LayoutManager manager) 设置 LayoutManager。
void	**update**(Graphics g) 只是调用 paint(g)。

3 ActionListener,

方法摘要	
void	**actionPerformed**(ActionEvent e) 发生操作时调用。

4 ItemListener

方法摘要	
void	**itemStateChanged**(ItemEvent e) 在用户已选定或取消选定某项时调用。

5.Runnable

方法摘要	
void	**run**() 使用实现接口 Runnable 的对象创建一个线程时，启动该线程将导致在独立执行的线程中调用对象的 run 方法。

6. Thread

构造方法摘要
Thread() 分配新的 Thread 对象。
Thread(Runnable target) 分配新的 Thread 对象。
Thread(Runnable target, String name) 分配新的 Thread 对象。
Thread(String name) 分配新的 Thread 对象。

方法摘要	
static int	**activeCount**() 返回当前线程的线程组中活动线程的数目。
static Thread	**currentThread**() 返回对当前正在执行的线程对象的引用。
long	**getId**() 返回该线程的标识符。
String	**getName**() 返回该线程的名称。
int	**getPriority**() 返回线程的优先级。

boolean	**isAlive**() 测试线程是否处于活动状态。
void	**run**() 如果该线程是使用独立的 Runnable 运行对象构造的，则调用该 Runnable 对象的 run 方法；否则，该方法不执行任何操作并返回。
void	**setName**(String name) 改变线程名称，使之与参数 name 相同。
void	**setPriority**(int newPriority) 更改线程的优先级。
static void	**sleep**(long millis) 在指定的毫秒数内让当前正在执行的线程休眠（暂停执行），此操作受到系统计时器和调度程序精度和准确性的影响。
void	**start**() 使该线程开始执行；Java 虚拟机调用该线程的 run 方法。

7. DatagramPacket

构造方法摘要
DatagramPacket(byte[] buf, int length) 构造 DatagramPacket，用来接收长度为 length 的数据包。
DatagramPacket(byte[] buf, int length, InetAddress address, int port) 构造数据报包，用来将长度为 length 的包发送到指定主机上的指定端口号

方法摘要	
InetAddress	**getAddress**() 返回某台机器的 IP 地址，此数据报将要发往该机器或者是从该机器接收到的。
byte[]	**getData**() 返回数据缓冲区。
int	**getLength**() 返回将要发送或接收到的数据的长度。

8. DatagramSocket

构造方法摘要	
	DatagramSocket() 构造数据报套接字并将其绑定到本地主机上任何可用的端口。

	DatagramSocket(int port) 创建数据报套接字并将其绑定到本地主机上的指定端口。
	DatagramSocket(int port, InetAddress laddr) 创建数据报套接字，将其绑定到指定的本地地址。

方法摘要

void	**close**() 关闭此数据报套接字。
void	**connect**(InetAddress address, int port) 将套接字连接到此套接字的远程地址。
void	**connect**(SocketAddress addr) 将此套接字连接到远程套接字地址（IP 地址 + 端口号）。
void	**disconnect**() 断开套接字的连接。
void	**send**(DatagramPacket p) 从此套接字发送数据报包。

一．选择题

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26				

二 多项选择题

1	2	3	4	5	6	7	8

三．程序阅读题

1.

2.

3.

四．编程题