

1. 在 Java 中，定义常量需要使用的修饰符是()。
A. static B. abstract C. final D. void
 2. 为了使自定义异常类受检测，必需使其为下面哪个类的子类()。
A. Exception B. Object C. RuntimeException D. Error
 3. 以下哪个类所创建的对象是线程()。
A. Class 类 B. Runnable 接口实现类 C. Object 类 D. Thread 类
 4. 表达式("hello" instanceof Object)的取值为()。
A. null B. false C. 不能肯定 D. true
 5. Runnable 接口在哪个包中()。
A. java.io B. java.util C. java.awt D. java.lang
 6. class Q1{
 {
 System.out.println("init");
 }
 static{
 System.out.println("static init");
 }
 public static void main(String[] args) {
 new Q1();
 }
}
- 执行该程序，输出结果是()。
- A. static init B. static init C. init D. init
static init init init static init

7. 对应于 float 的包装类是 ()。
- A. Integer B. Boolean C. Long D. Float
8. 若要在自定义的类中改写 Object 类中的 toString 方法，则访问控制可以是 ()。
- A. public B. private C. protected D. package
9. java 程序设计中“隐藏信息”体现了面向对象的哪一特性 ()
- A. 封装性 B. 继承性 C. 多态性 D. 抽象性
10. public class Test {
 public static void main(String[] args) {
 int w = 0;
 for (int x = 0; x < 5; x++){
 inner:
 for (int y = 0; y < 100; y++){
 if (y == 3)
 break inner;
 w++;
 }
 }
 System.out.println("w=" + w);
 }
}以上 Java 代码运行的结果是 ()。
- A. w=400 B. w=15 C. w=300 D. w=12
11. () 表示 Java 标准版。
- A. JavaME B. JavaEE C. JavaSE D. Java Card
12. Unicode 码的长度是 ()
- A. 7 比特 B. 32 比特 C. 8 比特 D. 16 比特
13. 为了使一个名为 MyClass 的自定义类在 mypack 命名包中，该源程序的第一行应该是 ()。
- A. package mypack; B. import mypack;
C. package MyClass; D. import MyClass;
14. class A {
 public void f (int ... x) {
 String sum="";
 for (int i=0;i<x.length;i++)
 sum=sum+x[i];
 System.out.println(sum);
 }
}

```

public static void main(String[] args) {
    A a=new A();
    a.f(1,2,3,4,5);
}
}

```

对于以上 Java 代码，运行主类得到的输出结果是（ ）

- A. 15 B. 12345 C. 0 D. 12

```

15. public class Test {
    public static void main(String[] args) {
        final double x=0;
        System.out.println(x+2);
    }
}

```

编译并运行该主类得到的结果是（ ）

- A. 2 B. 2.0 C. 0 D. 该程序有错误，无法正确编译

二、是非题（正确的标记为√，错误的标记为×，每小题 2 分，共 30 分）

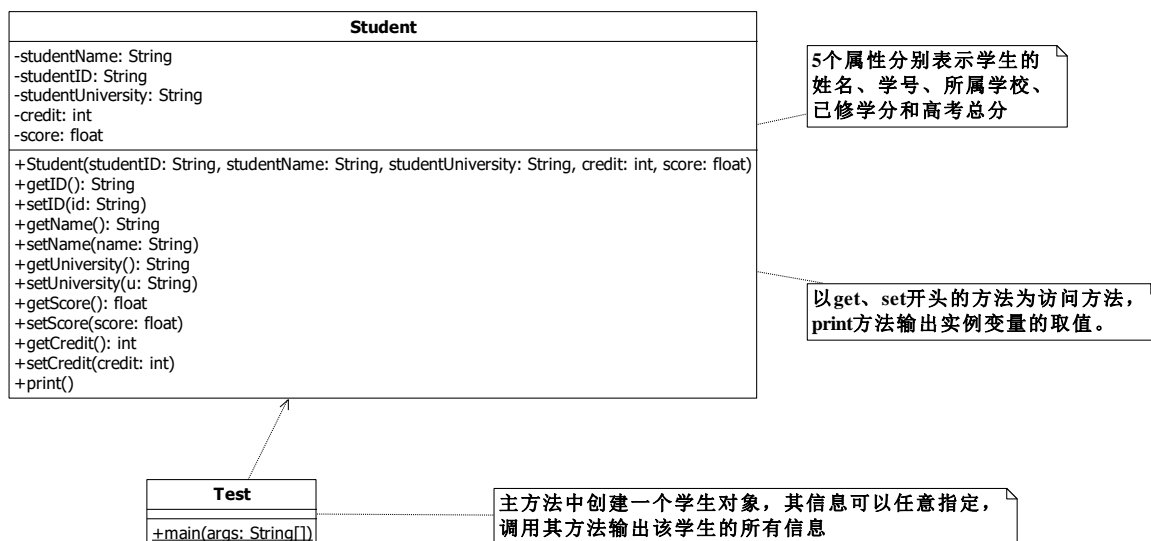
1. 抽象方法必须定义在抽象类中，所以抽象类中的方法都是抽象方法。
2. 接口中只能定义常量和抽象方法。
3. 一个类中如果没有定义构造器，那么这个类就没有构造器。
4. static 关键字可以修饰成员变量，也可以修饰局部变量。
5. Java 配置环境变量 path 的目的是为了可以查找到.class 文件
6. 一个实例对象只能被一个变量引用。
7. 子类中改写父类的方法需要和父类被改写的方法具有相同的方法名、参数列表以及返回值类型。
8. 构造器不是方法，不能名复用。
9. Android 技术由 Google 公司创立。
10. I 为接口，由于不能用 I 创建对象，因此也不能利用“new I[10]”创建数组对象。
11. 基本数据类型的局部变量没有缺省值，但引用数据类型的局部变量有缺省值。
12. 接口中的方法都是 final 的。
13. 在 Java 中，子类可以改写父类中的任意方法。
14. 抽象类不能定义引用。
15. Java 中没有缺省的访问控制修饰符。

三、程序设计（第 1、2 题每题 15 分，第 3 题 10 分，共 40 分）

1. 实现一个 City 类，表示城市，该类中的域为仅有的两个私有实例变量（单精度浮点类型），用来表示该城市的位置坐标，不提供任何构造器，该类仅有五个方法，分别是：两个方法用来读取该城市的 x 坐标和 y 坐标，一个方法利用参数设定该城市的 x 坐标和 y 坐标，一个无参方法计算该城市与原点的距离（单精度浮点类型），一个名复用的方法计算该城市与参数（单精度浮点类型）表示的点的距离（单精度浮点类型）；要求 City 类实现一个接口 I，并且 City 类中的五个方法都在 I 中声明。再实现一个用于测试的主类 TestCity，在其主方法中创建 1000 个

City 对象（位置可任意），并存储在一个数组中，利用接口 I 定义一个引用指向该数组对象，利用该引用访问有关方法计算该数组中每个城市与原点的距离和并输出；将该数组理解为旅行路线，计算从起点（数组中第 0 个元素）城市到终点城市（数组中第 999 个元素）间的旅行路线长度并输出（所有距离的计算要求通过对 City 类中的方法调用完成）。写出这三个类型的实现代码。

2. 给出下边类图的 java 程序实现。



3. 设计类 Number，包含一个整型实例变量 value 和一个 boolean 型实例变量 isEven（表示 value 的奇偶性）。设计一个主类 Triangle，在主方法中利用命令行传递过来的参数作为深度值，计算该深度的二维不规则数组（每一行是一个 Fibonacci 序列，该序列的前两个值是 1，后面每一项是前两项之和，每一行元素数目为[0, 10)上均匀分布的随机整数），把每一行数据存放于合适长度的数组中（该数组每个元素持有一个 Number 对象，该对象的 value 存放相应数据的取值，isEven 存放 value 的奇偶性），设计一个方法，按自然的行列顺序来打印数组中的数据（忽略其奇偶性），利用主方法测试该类的正确性。综合考虑后，给出各类的实现。（提示：包装类 Integer 中的静态方法 parseInt 能把字符串转换成 int；系统定义类 java.util.Random，其无参构造器可以产生一个随机数发生对象，该对象的 nextInt(int n)方法返回[0, n)上均匀分布的随机 int 整数；深度值取 8 时，可能的输出结果如下）。

```

1 1 2 3 5 8
1 1 2
1 1
1 1 2 3 5 8
1 1 2 3 5 8
1 1 2 3 5 8 13 21 34
1 1 2 3 5 8 13
1 1 2 3
  
```