**一、选择题（10 ＊ 5）**

每周一考

1、有关事件与委托说法正确的是（D）

A、事件是委托的变形，所以事件即委托

B、事件是用delegate关键字修饰，委托是用event修饰

C、事件在定义时需要使用委托进行修饰

D、能够被委托包装的方法需满足返回值类型相同

2、关于C#中类与接口的说法正确的是（B）

A、类不能实现多继承，接口也不能实现多继承

B、类不能实现多继承，接口能够实现多继承

C、抽象类可以被实例化，接口是一组方法的声明

D、类可以继承接口，接口也能够继承类

3、关于协程说法正确的是（C）

A、协程与线程一样，能够同时执行多个

B、协程同时只能执行一个，是在主线程中执行的

C、协程与线程一样，只共享堆，不共享栈

D、协程是由系统调度，线程是由程序员调度

4、有关Unity中声明周期函数执行顺序说法正确的是（C）

A、Awake -> Update -> Start -> OnDestroy

B、OnEnable -> Awake -> Start -> FixedUpdate

C、Awake -> OnEnable -> Start -> Update

D、LateUpdate -> FixedUpdate -> OnDestroy -> OnDisable

5、关于C#中类与结构体的说法正确的是（D）

A、类是引用类型，结构体也是引用类型

B、类使用Class关键字进行修饰，结构体使用Enum关键字进行修饰

C、类的构造函数不会被覆盖，结构体的构造函数会被覆盖

D、类的默认构造函数会被覆盖，结构体的默认构造函数不会被覆盖

6、以下有关Lua说法正确的是（C）

A、Lua中的数据类型有Bool， nil， number，string等

B、Lua中.. 与...的作用都是连接字符串

C、Lua中可以使用＃来获取表的长度，但不准确

D、Lua中0也被认为是假

7、现有表tab= {1, 2, "Monday", 3, mon = "Fri", 4, “Week”}，则＃tab的计算结果是（C）

A、4

B、5

C、6

D、7

8、下列程序的输出结果是（A）

function Count( )

-- body

local i = 0

return function ( )

-- body

i = i + 1

return i

end

end

local func = Count()

print(func())

print(func())

print(func())

A、1，2，3

B、1，1，1

C、1，2，1

D、1，2，2

9、有关Lua中pairs与ipairs与说法正确的是（C）

A、pairs只能用于遍历所有键为整数的元素

B、ipairs可用于遍历所有元素

C、pairs与ipairs都能用于数组遍历，但pairs能够遍历所有

元素，ipairs只能遍历到表中出现的第一个不是整数的key

D、ipairs遇到nil不会停止遍历

10、下列说法正确的是（C）

A:doFile()加载文件的同时不会执行文件中的代码

B:loadFile()加载文件的同时，会执行一次文件中的代码

C:require()加载文件的同时会执行文件中的代码，但不会重复之行

D:doFile()加载文件的同时会执行文件中的代码，但只执行一次

**二、编程题（1 ＊**

（1）请用Lua语言模拟继承

Person = {name = nil,age = 0}

function Person:new(tab)

local t = tab or {}

setmetatable(t,self)

self.\_\_index = self

return t

end

function Person:setName(srtName)

self.name = srtName

end

function Person:setAge(numAge)

self.age = numAge

end

Student = Person:new()

Student:setName("shendao")

print(Student.name)

Student:setAge(23)

print(Student.age)

print(Person.name)

function Student:setName()

print("override")

end

Student:setName()

2）请用Lua语言实现如下功能：

（1）能够访问UGUI系统的组件Sprite、Button

（2）为一个Sprite进行图片替换

（3）为一个按钮注册监听事件

local newGameObj = CS.UnityEngine.GameObject ("G0")  
local sprite=CS.UnityEngine.GameObject.Find("SpriteName"):GetComponent('UnityEngine.UI.Sprite')  
  
local button=CS.UnityEngine.GameObject.Find("ButtonName"):GetComponent('UnityEngine.UI.Button')  
print(button)  
button.onClick:AddListener(function()  
    print("Ding")  
    end)