# 1、单选题

1. 以下程序的运行结果是：( )

public class Increment{

public static void main(String args[]) {

int a;

a = 6;

System.out.print(a);

System.out.print(a++);

System.out.print(a);

}

}

1. 666
2. 667
3. 677
4. 676

答案：B

1. 在Java中,关于构造方法，下列说法错误的是( )
2. 构造方法的名称必须与类名相同
3. 构造方法可以带参数
4. 构造方法不可以重载
5. 构造方法绝对不能有返回值

答案：C

1. 给定如下所示的JAVA代码，则运行时，会产生( )类型的异常

String s = null;

s.concat("abc");

1. ArithmeticException
2. NullPointerException
3. IOException
4. ClassNotFoundException

答案：B

1. 在Java语言中，下列关于类的继承的描述，正确的是( )。
2. 一个类可以继承多个父类
3. 一个类可以具有多个子类
4. 子类可以使用父类的所有方法
5. 子类一定比父类有更多的成员方法

答案：B

1. Java中，如果类C是类B的子类，类B是类A的子类，那么下面描述正确的是( )
2. C不仅继承了B中的成员，同样也继承了A中的成员
3. C只继承了B中的成员
4. C只继承了A中的成员
5. C不能继承A或B中的成员

答案：A

1. 在JAVA中ArrayList类实现了可变大小的数组，便于遍历元素和随机访问元素，已知获得了ArrayList类的对象bookTypeList，则下列语句中能够实现判断列表中是否存在字符串“小说”的是( )。
2. bookTypeList.add("小说");
3. bookTypeList.get("小说");
4. bookTypeList.contains("小说");
5. bookTypeList.remove("小说");

答案：C

1. 下列不是手机操作系统的是？( )。
   1. Android B. Windows Phone C. Apple IPhone IOS D. windows vista

答案：D

1. 在手机开发中常用的数据库是？( )。
   1. SQLite B. MySql C. Oracl e D. SQL Server

答案：A

1. 下列哪个可做 EditText 编辑框的提示信息？( )

A. android:inputType B. andro id:text

C. android:digits D. andro id:hint

答案：D

1. 在一个相对布局中怎样使一个控件居中( )

A.android:gravity="center" B. android:layout\_gravity="center"

C.android:layout\_centerInParent="true" D. android:scaleType="center"

答案：C

1. 下面哪种说法不正确( )

A. Android 应用的 gen 目录下的 R.java 被删除后还能自动生成;

B. res 目录是一个特殊目录，包含了应用程序的全部资源，命名规则可以

支持数字(0-9)下横线(\_),大小写字母(a-z , A-Z);

C. AndroidManifest.xml 文件是每个 And roid 项目必须有的，是项目应用

的全局描述。

D. assets 和 res 目录都能存放资源文件，但是与 res 不同的是 assets 支

持任意深度的子目录，且不会在 R.java 里生成任何资源 ID

答案：B

1. android 中下列属于 Intent 的作用的是( )

A. 实现应用程序间的数据共享

B. 是一段长的生命周期，没有用户界面的程序，可以保持应用在后台运行，

而不会因为切换页面而消失

C. 可以实现界面间的切换，可以包含动作和数据，连接四大组件的纽带

D. 处理一个应用程序整体性的工作

答案：C

1. 如果将一个TextView的android:layout \_height属性值设置为wrap\_content，那么该组件将是以下哪种显示效果？( )

A. 该文本域的宽度将填充父容器宽度

B. 该文本域的宽度仅占据该组件的实际宽度

C. 该文本域的高度将填充父容器高度

D. 该文本域的高度仅占据该组件的实际高度

答案：D

1. 关于XML布局文件在Java代码中被引用的说明中，不正确的是？( )

A. Activity中，使用 findViewById()方法，获得指定id视图元素

B. Activity中，使用 R.drawable-syste m.\*\*\*方式引用 Android 系统所

提供的图片资源

C. Activity中，使用setContentView ()方法，确定加载哪一个布局文件

D. 使用View类的findViewById()方法，获得当前 View 对象中的某一个

视图元素

答案：B

1. 关于适配器的说法正确的有( )

A. 它主要是用来存储数据

B. 它主要用来把数据绑定到组件上

C. 它主要用来解析数据

D. 它主要用来存储xml数据

答案：B

1. 关于BroadcastReceiver 的说法不正确的是( )

A.是用来接收广播 Intent 的

B.一个广播 Intent 只能被一个订阅了此广播的 BroadcastReceiver 所接收

C.对有序广播，系统会根据接收者声明的优先级别按顺序逐个执行接收者

D.接收者声明的优先级别在<intent-filter> 的 android:priorit y 属性中

声明，数值越大优先级别越高

答案：B

1. 关于Android布局文件常用的长度/大小单位的描述不正确的是( )

A. dp是设备独立像素，不依赖于设备，是最常用的长度单位

B. sp代表放大像素，主要用于字体大小的显示

C. px是像素单位，在不同的设备上显示效果相同，因此推荐在布局中使

用该单位

D. 在设置空间长度等相对距离时，推荐使用dp单位，该单位随设备密度

的变化而变化

答案：C

1. 在手机开发中常用的数据库是？

A. SQLite

B. Oracle

C. Sql Server

D. MySQL

答案：A

1. 在使用 SQLiteOpenHelper 这个类时，它的哪一个方法是用来实现版本升级之用的？

A. onCreate()

B. onCreade()

C. onUpdate()

D. onUpgrade()

答案：D

1. 关于Sqlite数据库，不正确的说法( )

A. SqliteOpenHelper类主要是用来创建数据库和更新数据库

B. SqliteDatabase类是用来操作数据库的

C.在每次调用SqliteDatabase的getWri tableDatabase()方法时，会执行

SqliteOpenHelper的onCreate方法

1. 当数据库版本发生变化时，可以自动更新数据库结构

答案：C

1. 在多个应用中读取共享存储数据时，需要用到哪个对象的query方法？( )

A. ContentResolver

B. ContentProvider

C. Cursor

D. SQLiteHelper

答案：A

1. 以下关于 Android 应用程序的目录结构描述中，不正确的是( )

A. src 目录是应用程序的主要目录，由Java类文件文件组成

B. assets 目录是原始资源目录，该目录中的内容将不会被R类所引用

C. res 目录是应用资源目录，该目录中的所有资源内容都会被R类所索引

D. AndroidManifest.xml 文件是应用程序目录清单文件，该文件由ADT自

动生成，不需要程序员手动修改。

答案：D

1. 在Android应用程序中，音乐文件一般放在那个目录下？( )

A.raw B.values C.layout D.drawable

答案：A

1. 下面退出Activity错误的方法是？( )

A. finish() B.System.exit() C.onStop () D.抛异常强制退出

答案：B

1. 使用 MediaPlayer 播放保存在 sdcard 上的 mp3 文件时，( )

A. 需要使用 MediaPlayer.create 方法创建 MediaPlayer

B. 直接 newMediaPlayer 即可

C. 需要调用 setDataSource 方法设置文件源

D. 直接调用 start 方法，无需设置文件源

答案：C

1. 关于AndroidManifest.xml文件，以下描述错误的选项有哪些( )

A.在所有的元素中只有<manifest>和<application>是必需的，且只能出现一次

B. 处于同一层次的元素，不能随意打乱顺序

C. 元素属性一般都是可选的，但是有些属性是必须设置的

D. 对可选的属性，即使不写，也有默认的数值项说明

答案：B

1. 下列选项哪个不是Activity启动的方法？( )

A. goToActivity

B. startActivity

C. startActivityFromChild

D. startActivityForResult

答案：A

1. 下列哪一个不属于Activity的生命周期方法？( )

A. onInit( )

B. onStart( )

C. onStop( )

D. onPause( )

答案：A

1. 关于视图控件的常用事件描述中，不正确的是？( )

A. Click事件只能使用在按钮上，表示按钮的点击动作

B. 当TextView类视图控件失去焦点或获得焦点时，将触发FocusChange事件

C. 当单选框中某一选项被选择时，将触发CheckedChange事件

D. 当多选框中某一选项被选择时，将触发CheckedChange事件

答案：A

1. 下列哪一个选项不属于Android中预定义的布局方式？( )

A. TabLayout

B. RelativeLayout

C. AbsoluteLayout

D. LinearLayout

答案：A

1. 下列关于ListView使用的描述中，不正确的是？( )

A. 要使用ListView，必须为该ListView使用Adpater方式传递数据

B. 要使用ListView，该布局文件对应的Activity必须继承ListActivity

C. ListView中每一项的视图布局既可以使用内置的布局，也可以使用自定义的布局方式

D. ListView中每一项被选中时，将会触发ListView对象的ItemClick事件

答案：B

1. Intent传递数据时，下列的哪种类型数据不可以被传递？( )

A. Serializable

B. JSON对象

C. Bundle

D. charsequence

答案：B

1. 我们都知道Hanlder是线程与Activity通信的桥梁,如果线程处理不当，你的机器就会变得越慢，那么线程销毁的方法是？( )

A. onDestroy()

B. onClear()

C. onFinish()

D. onStop()

答案：A

1. android 是如何组织 Activity 的？( )

A. 以栈的方式组式 Activity

B. 以队列的方式组织 Activity

C. 以树形方式组织 Activity

D. 以链式方式组织 Activity

答案：A

1. android 中下列属于Intent的作用的是？( )

A. 处理一个应用程序整体性的工作

B. 是一段长的生命周期，没有用户界面的程序，可以保持应用在后台运行，而不会因为切换页面而消失

C. 实现应用程序间的数据共享

D. 可以实现界面间的切换，可以包含动作和动作数据，连接四大组件的纽带

答案：D

1. 关于 BroadcastReceiver 的说法不正确的是？( )

A. 是用来接收广播 Intent 的

B. 一个广播 Intent 只能被一个订阅了此广播的 BroadcastReceiver 所接收

C. 对有序广播，系统会根据接收者声明的优先级别按顺序逐个执行接收者

D. 接收者声明的优先级别在的 android:priority 属性中声明，数值越大优先级别越高

答案：B

1. 在 android 中使用 RadioButton时，要想实现互斥的选择需要用的组件是？( )

A. ButtonGroup

B. RadioButtons

C. CheckBox

D. RadioGroup

答案：D

1. 创建子菜单的方法是？( )

A. add

B. addSubMenu

C. createSubMenu

D. createMenu

答案：B

1. 处理菜单项单击事件的方法不包含？( )

A. 使用onOptionsItemSelected(MenuItem item)响应

B. 使用onMenuItemSelected(int featureId ,MenuItem item)响应

C. 使用onMenuItemClick(MenuItem item)响应

D. 使用onCreateOptionsMenu(Menu menu)响应

答案：D

1. Android项目工程下面的assets目录的作用是什么？( )

A. 主要放置多媒体等数据文件

B. 放置字符串，颜色，数组等常量数据

C. 放置一些与UI相应的布局文件，都是xml文件

D. 旋转应用程序所使用的图片资源

答案：A

1. setOnTouchEvent 设置返回值为true 和 false有何区别？( )

A. 没有区别，都能对事件进行监听

B. 设置为true时 只能在移动时获得一次监听事件，false则可以多次

C. 返回true表示这个消息已经被处理结束，后续的handler不再接收到这个消息

D. 设置为false是 ，在处理一次监听事件后，系统将抛弃该次事件

答案：C

1. E/AndroidRuntime(1099): java.lang.RuntimeException: Unable to instantiate activity ComponentInfo{com.test/com.test.CanvasActivitys}: java.lang.ClassNotFoundException: com.test.CanvasActivitys in loader dalvik.system.PathClassLoader[/data/app/com.test-1.apk]

这段话是程序报错在LogCat中产生的记录，从中可以分析问题的原因可能在哪里？( )

A. 程序执行CanvasActivitys的一个代码段时一个View有引用无对象

B. CanvasActivitys类没有在AndroidManifest中正确申明

C. 最小SDK支持版本号比运行这个程序的设备版本号还高

D. CanvasActivitys是一个Activity,但没有重写它的onCreate方法

答案：B

1. 下列关于Service的描述，正确的是（）

A．Servie主要负责一些耗时比较长的操作，这说明Service会运行在独立的子线程中

B．每次调用Context类中的StartService()方法后都会新建一个Service实例

C．每次启动一个服务时候都会先后调用onCreate()和onStart()方法

D．当调用了Context类中的StopService()方法后，Serviece中的onDestroy()方法会自动回调

答案：D

1. Android的图片文件保存在工程的哪个文件夹（  ）

A、src

B、gen

C、bin

D、res

答案：D

1. 20.  Android项目工程下面的assets目录的作用是什么()

A、放置应用到的图片资源

B、主要放置多媒体等数据文件

C、放置字符串，颜色，数组等常量数据

D、放置一些与UI相应的布局文件，都是xml文件

答案：B

# 2、多选题

1. 下列属于 Activity 的状态是()

A. 暂停状态(onPause)

B. 运行状态(onStart)

C. 睡眠状态(onSleep)

D. 停止状态(onStop)

答案：ABD

1. 下列对android NDK的理解正确的是？

A. NDK 提供了一份稳定、功能有限的 API 头文件声明

B. NDK 将是 Android 平台支持 C 开发的开端

C. 使 “Java+C” 的开发方式终于转正，成为官方支持的开发方式

D. NDK是一系列工具的集合

答案：ABCD

1. 在android 中使用Menu 时可能需要重写的方法有？

A. onOptionsItemSelected()

B. onCreateOptionsMenu()

C. onItemSelected()

D. onCreateMenu()

答案：AB

1. 在android中使用SQLiteOpenHelper这个辅助类时，可以生成一个数据库，并可以对数据库版本进行管理的方法可以是？

A. getDatabase()

B. getWriteableDatabase()

C. getReadableDatabase()

D. getAbleDatabase()

答案：BC

1. android 数据存储与访问的方式有？

A. sharedpreference

B. 数据库

C. 文件

D. 内容提供者

答案：ABCD

1. 解析 xml 的方式有（）

A. 字符器类型

B 流方式

C. DOM

D. SAX

答案：CD

1. android 关于service生命周期的onCreate()和onStart()说法正确的是？

A. 如果service已经启动，将先后调用onCreate()和onStart()方法

B. 当第一次启动的时候先后调用onCreate()和onStart()方法

C. 当第一次启动的时候只会调用onCreate()方法

D. 如果service已经启动，只会执行onStart()方法，不再执行onCreate()方法

答案：BD

1. android中使用SQLiteOpenHelper这个辅助类时，可以生成一个数据库，并可以对数据库进行管理的方法可以是()(多选)

A、getWriteableDatabase()

B、getReadableDatabase()

C、getDatabase()

D、getAbleDatabase()

答案：AB

1. 在一个ListView中，显示的行布局有多种不同形式，例如某些行只有ImageView，而另外一些行只有TextView，需要重写哪几个方法()

A、getCount()

B、getItemId()

C、getItemViewType()

D、getViewTypeCount()

答案：ABCD

1. 下列对android NDK的理解正确的是()

A、 NDK是一系列工具的集合  
B、 NDK 提供了一份稳定、功能有限的 API 头文件声明。  
C、 使 “Java+C” 的开发方式终于转正，成为官方支持的开发方式  
D、 NDK 将是 Android 平台支持 C 开发的开端

答案：ABCD

1. 采用Android Studio作为Android应用程序的开发环境，下列哪些软件必须下载安装（）
2. Java JDK
3. Android SDK
4. Eclipse
5. Android Studio

答案：ABD

# 3、填空题

 1、 为了使 android 适应不同分辨率机型，布局时字体单位应用 ，像素单位应用

答案：  sp、  dip

2、定义 LinearLayout 水平方向布局时至少设置的三个属性：（  android:orientation），

答案：（android:layout\_width ）和（android:layout \_height）

3、\_\_\_\_\_ 主要用于存放所有通过Handler发送的消息。

答案：MessageQueue

4、Activity的生命周期方法包括          、onStart、onRestart、          、onPause、onStop、onDestroy等方法。

答案：onCreate  onResume

5、使用Context的            方法可以获取Android系统提供的服务

   答案： getSystemService

6、android 中service的实现方法是： 和 。

答案：startservice()、bindservice()

7、下列代码的执行结果是 1,1.0

public static void main(String args[]) {

System.out.print(100 % 3);

System.out.print(",");

System.out.println(100 % 3.0);

}

8、HTTP状态码是网络请求时服务器返回给前端的状态，下列常用状态码表示什么意义？

200:客户端请求成功

401：请求未授权

403：服务器收到请求，但是拒绝提供服务

404：请求资源不存在

500：服务器发生不可预期的错误

503：服务器当前不能处理客户端请求，一段时间后可能恢复正常

# 3、简答题

1. **Java中的方法覆盖(Overriding)和方法重载(Overloading)是什么意思？**

Java中的方法重载发生在同一个类里面两个或者多个方法的方法名相同但是参数不同的情况。

方法覆盖是子类重新定义了父类的方法。方法覆盖必须有相同的方法名、参数列表和返回类型。

例：

class Parent {

**public void say()** {

System.out.println("Parent say()");

}

}

class Child extends Parent {

/\*

\* 重写父类say函数，函数的参数和返回值类型完全一样

\*/

Public void say() {

System.out.println("Child say()");

}

/\*

\* 重载父类say函数，函数名称一样，但是函数的参数和返回值不完全一样(返回值和参数可以是String、int、boolean等)

\*/

public boolean say(String str) {

return true;

}

}

1. **android中常用的数据存储方式？**

常用的数据存储方式：SharePreference存储、File存储（分为手机内存存储和SD卡存储）、SQLite数据库存储和网络存储。

SharedPreferences主要用于存储配置信息,类似windows中的inf文件,格式是xml的。SharedPreferences是一个轻量级的存储策略，和应用程序是属于从属关系

文件存储通过文件读写的方式存储数据。

数据库使用SQLite来存放数据

SQLite数据库是移动数据库,轻量级的,IOS,Android都是使用这种数据库作为存储策略； 虽然SQLite是轻量级的移动数据库,但是性能非常高(远高于Oracle)； SQLite和传统数据库相比最大不同点就是不存在服务器和客户端的概念,Android系统自带了SQLite,所以也不需要安装；

云存储其实就是提交数据给服务器去存放

1. **Android应用工程文件结构有哪些？**

源文件（包含Activity），R.java文件，Android Library，assets目录，res目录，drawble目录，layout目录，values目录，AndroidManifest.xml

源文件（包含Activity）主程序继承Activity类，重写了onCreate(Bundle savedInstanceState)方法。setContentView

R.java文件在建立项目时自动生成，是只读模式，不能修改，R.java文件是定义该项目所有资源的索引文件。

Android Library assets目录，res目录，drawble目录，layout目录，values目录，资源目录 AndroidManifest.xml资源清单文件，包含了该项目中所使用的Activity、Service、Receiver。

1. **java 中有几种方法可以实现一个线程？用什么关键字修饰同步方法 ?**

有两种实现方法，分别是继承 Thread类与实现Runnable接口 用synchronized关键字修饰同步方法

1. **Android应用开发中如何启用Service，如何停用Service？（8分）**

1．第一种是通过调用Context.startService()启动，调用Context.stopService()结束。startService()可以传递参数给Service

2．第二种方式是通过调用Context.bindService()启动，调用Context.unbindservice()结束。还可以通过ServiceConnection访问Service。在Service每一次的开启关闭过程中，只有onStart可被多次调用(通过多次startService调用)，其他onCreate，onBind，onUnbind，onDestory在一个生命周期中只能被调用一次。

1. **Android的四大组件是哪些，它们的作用？**

答：Activity：Activity是Android程序与用户交互的窗口，是Android构造块中最基本的一种，它需要为保持各界面的状态，做很多持久化的事情，妥善管理生命周期以及一些跳转逻辑

service：后台服务于Activity，封装有一个完整的功能逻辑实现，接受上层指令，完成相关的事物，定义好需要接受的Intent提供同步和异步的接口

Content Provider：是Android提供的第三方应用数据的访问方案，可以派生Content Provider类，对外提供数据，可以像数据库一样进行选择排序，屏蔽内部数据的存储细节，向外提供统一的借口模型，大大简化上层应用，对数据的整合提供了更方便的途径

BroadCast Receiver：接受一种或者多种Intent作触发事件，接受相关消息，做一些简单处理，转换成一条Notification，统一了Android的事件广播模型

1. **Android项目中的入口Activity怎么写？如何注册一般的Activity？**
2. **注册Android项目中的入口Activity**

参考答案：

<activity android:name=".MainActivity">

<intent-filter>

<action android:name="android.intent.action.MAIN"/>

<category android:name="android.intent.category.LAUNCHER"/>

</intent-filter>

</activity>

1. **注册一般的Activity**

参考答案：

<activity android:name=".xxxActivity">

1. **分别写出下面三个功能的核心代码。**
2. **从ActivityA跳转到ActivityB，使用Bundle传递一个String参数key的值为”good”,写出核心代码。(4分)**

参考答案：

Intent intent = **new** Intent(**ActivityA**.**this**, **ActivityB**.**class**);  
Bundle bundle = **new** Bundle();  
bundle.putString(**"key"**, **"good"**);  
intent.putExtras(bundle);  
startActivity(intent);

1. **点击按钮打开百度首页面，事件监听部分代码无需书写**

参考答案：

Intent it = **new** Intent();  
it.setAction(Intent.**ACTION\_VIEW**);  
it.setData(Uri.parse(**"http://www.baidu.com"**));  
startActivity(it);

或者

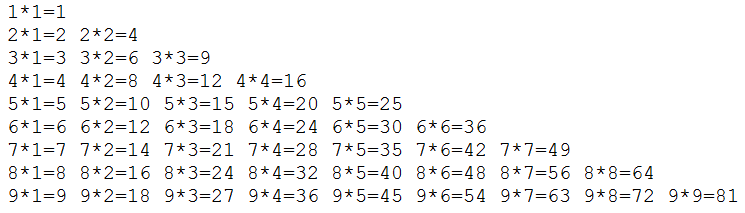
Uri uri = Uri.parse(**"http://www.baidu.com"**);  
Intent intent = **new** Intent(Intent.**ACTION\_VIEW**, uri);  
startActivity(intent);

1. **使用adb命令，不带参数选项安装test.app应用(假设要安装的应用就在当前目录)**

参考答案：

adb install test.apk

1. **用java编写九九乘法口诀表，打印效果如下：（for/while任选一种）**



**参考答案：**

**方法一：**

**public** **static** **void** main(String[] args) {

// 外循环控制行数

**for** (**int** i = 1; i <= 9; i++) {

// 内循环控制每行表达式个数

**for** (**int** j = 1; j <= i; j++) {

System.***out***.print(i + "\*" + j + "=" + i \* j + " ");

}

// 一行结束换行

System.***out***.println();

}

}

**方法二：**

**public** **static** **void** main(String[] args) {

**int** i = 1;

**while** (i <= 9) {

**int** j = 1;

**while** (j <= i) {

System.***out***.print(j + "\*" + i + "=" + i \* j + " ");

j++;

}

i++;

System.***out***.println();

}

}

**方法三：**

**public** **static** **void** main(String[] args) {

**int** i = 1;

**do** {

**int** j = 1;

**while** (j <= i) {

System.***out***.print(j + "\*" + i + "=" + i \* j + " ");

j++;

}

i++;

System.***out***.println();

}

**while** (i <= 9);

}

1. 对数组int[] a = { 1, 5, 7, 3, 9, 4 }进行从小到大排序

**参考答案：**

public static void main(String[] args) {

int[] a = { 1, 5, 7, 3, 9, 4 };

for (int i = 0; i < a.length; i++) {

for (int j = i; j < a.length; j++) {

if (a[i] > a[j]) {

int t = a[j];

a[j] = a[i];

a[i] = t;

}

}

}

for (int i = 0; i < a.length; i++) {

System.out.print(a[i]);

}

}