1、下列选项中，哪个是TCP协议的“三次握手”中的第一次握手（     ）

A、客户端再次向服务器端发送确认信息，确认连接。

B、服务器端向客户端回送一个响应，通知客户端收到了连接请求。

C、客户端向服务器端发出连接请求，等待服务器确认。

D、以上选项都不对

答案：C

答案解析：TCP协议中，第一次握手，客户端向服务器端发出连接请求，等待服务器确认，第二次握手，服务器端向客户端回送一个响应，通知客户端收到了连接请求，第三次握手，客户端再次向服务器端发送确认信息，确认连接。

题型：单选题

2、下列选项中，用于将发送数据进行打包的类是（    ）

A、Socket

B、DatagramSocket

C、DatagramPacket

D、ServerSocket

答案：C

答案解析：JDK中提供了一个DatagramPacket类，该类的实例对象就相当于一个集装箱，用于封装UDP通信中发送或者接收的数据。

题型：单选题

3、下列关于UDP协议特点的描述中，错误的是（  ）

A、在UDP协议中，数据的发送端和接收端不建立逻辑连接。

B、UDP协议消耗资源小，通信效率高，通常都会用于音频、视频和普通数据的传输。

C、UDP协议在传输数据时不能保证数据的完整性，因此在传输重要数据时不建议使用UDP协议。

D、在UDP协议连接中，必须要明确客户端与服务器端。

答案：D

答案解析：UDP协议是无连接通信协议，所以不需要明确客户端和服务端逻辑链接。

题型：单选题

4、下列构造方法中，不属于ServerSocket类构造方法的是（  ）

A、ServerSocket(Stringhost,intport)

B、ServerSocket(intport)

C、ServerSocket(intport,intbacklog)

D、ServerSocket(intport,intbacklog,InetAddressbindAddr)

答案：A

答案解析：ServerSocket类创建对象时，必须设置端口号的参数，但不接受字符串类型的IP地址。

题型：单选题

5、在UDP协议通信时，用于发送数据包的类是（      ）

A、DatagramPacket

B、ServerSocket

C、Socket

D、DatagramSocket

答案：A

答案解析：答案是A。JDK中提供了一个DatagramPacket类，该类的实例对象就相当于一个集装箱，用于封装UDP通信中发送或者接收的数据。

题型：单选题

6、在TCP/IP 网络中，为各种公共服务和系统保留的端口号范围是（    ）

A、0~65525

B、0~1024

C、0~1023

D、0~80

答案：C

答案解析：0~1023之间的端口号用于一些知名的网络服务和应用，用户的普通应用程序需要使用1024以上的端口号，从而避免端口号被另外一个应用或服务所占用。

题型：单选题

7、以下哪个类用于实现TCP通信的客户端程序（   ）

A、ServerSocket

B、Socket

C、Client

D、Server

答案：B

答案解析：JDK提供了一个Socket类，用于实现TCP客户端程序。

题型：单选题

8、下列ServerSocket类的方法中，用于接收来自客户端请求的方法是（  ）

A、accept()

B、getOutputStream()

C、receive()

D、get()

答案：A

答案解析：ServerSocket类的accept() 方法用于侦听并接受到此套接字的连接。

题型：单选题

9、下列关于Socket类的描述中，错误的是(  )

A、Socket类中定义的getInputStream()方法用于返回Socket的输入流对象。

B、Socket类中定义的getOutputStream()方法用于返回Socket的输出流对象。

C、Socket类中定义的getLocalAddress()方法用于获取Socket对象绑定的本地IP地址。

D、Socket类中定义的close()方法用于关闭输入\输出流对象。

答案：D

答案解析：Socket类中定义的close()方法用于关闭Socket连接，结束本次通信。

题型：单选题

10、InetAddress类中能获取IP地址及主机名的方法是（    ）

A、getHostName()

B、getLocalHost()

C、getHostAddress()

D、getAddress()

答案：B

答案解析：getHostName()只能获取主机名，getHostAddress()只能获取IP地址，getAddress()获取IP地址的字节数组，getLocalHost()获取到InetAddress对象，里面包含IP地址及主机名，因此答案B正确。

题型：单选题

11、下列层次中，哪一层是整个TCP/IP协议的核心（ ）

A、应用层

B、传输层

C、网络层

D、链路层

答案：C

答案解析：网络层是整个TCP/IP协议的核心，它主要用于将传输的数据进行分组，将分组数据发送到目标计算机或者网络。

题型：单选题

12、下列方法中，会导致DatagramSocket类发生阻塞的方法是（      ）

A、connect()

B、bind()

C、receive()

D、send()

答案：C

答案解析：答案是C。receive ()方法在接收到数据报前会一直阻塞，而其它方法不会发生阻塞。

题型：单选题

13、下面IP地址格式中，错误的是（）

A、1.1.1.1

B、127.0.0.1

C、192.168.1.360

D、123.125.114.144

答案：C

答案解析：通常会将IP地址写成十进制的形式，每个字节用一个十进制数字(0-255)表示，360超过了最大范围。

题型：单选题

14、HTTP协议服务的默认端口号是（    ）

A、8080

B、8090

C、空

D、80

答案：D

答案解析：当在浏览器地址栏中输入网址时，我们并没有输入相应端口，但是却可以正常访问网页，这并不是因为此端口可以使空，而是因为HTTP协议服务的默认端口是80，不输入会默认加上80端口。8080和8090是Tomcat服务器中使用到的端口。

题型：单选题

15、下列说法中，错误的是（    ）

A、UDP在数据传输时，数据的发送端和接收端不建立逻辑连接

B、TCP协议是面向连接的通信协议

C、使用UDP协议传送数据保证了数据的完整性

D、TCP连接中必须要明确客户端与服务器端，由客户端向服务端发出连接请求

答案：C

答案解析：选项C说法错误。在使用UDP协议传送数据时，由于UDP的面向无连接性，它不能保证数据的完整性，在传输重要数据时不建议使用UDP协议。

题型：单选题

16、下列关于TCP和UDP的描述中，正确的是（    ）

A、TCP连接中必须要明确客户端与服务器端。

B、TCP协议是面向连接的通信协议，它提供了两台计算机之间可靠无差错的数据传输。

C、UDP协议是面向无连接的协议，可以保证数据的完整性。

D、UDP协议消耗资源小，通信效率高，通常被用于音频、视频和普通数据的传输。

答案：A,B,D

答案解析：UDP协议是面向无连接的协议，不能保证数据的完整性。

题型：多选题

17、下面关于IP地址的描述中，正确的是（  ）

A、IP地址可以唯一标识一台计算机

B、目前，IP地址广泛使用的版本是IPv4

C、通常会将IP地址写成十进制的形式

D、通过IP地址即可以访问目标计算机中的某个应用程序

答案：A,B,C

答案解析：ABC三个答案都是IP地址的一些定义，不过通过IP地址只可以连接到指定计算机，需要指定端口号才可以访问目标计算机中的某个应用程序。

题型：多选题

18、下列关于使用多线程完成TCP网络程序的描述中，正确的是（  ）

A、服务器端程序都是允许被多个应用程序访问的。

B、服务器端程序都是多线程实现的。

C、当客户端程序请求服务器端时，所有的服务器端程序就会结束阻塞状态。

D、服务器端为每个客户端创建一个对应的Socket。

答案：A,B,D

答案解析：当客户端程序请求服务器端时，对应的服务器端线程程序就会结束阻塞状态。

题型：多选题

19、下面层次中，属于TCP/IP协议的是（  ）。

A、应用层

B、传输层

C、网络层

D、链路层

答案：A,B,C,D

答案解析：TCP/IP协议的层次结构比较简单，共分为四层，分别是应用层、传输层、网络层和链路层。

题型：多选题

20、以下有关计算机中，应用程序的端口号说法正确的是（）。

A、端口号是用两个字节（10位的二进制数）表示的，它的取值范围是0~65535；

B、0~1023之间的端口号由操作系统的网络服务所占用；

C、用户的普通应用程序需要使用1024以上的端口号；

D、同一计算机中的不同应用程序可以共有同一端口号。

答案：B,C

题型：多选题

21、以下哪些属于InetAddress类的一些常用方法（）。

A、getByName(String host)；

B、getLocalHost() ；

C、getHostName()；

D、getHostAddress()。

答案：A,B,C,D

题型：多选题

22、以下属于DatagramPacket类中的常用方法的有（）。

A、getAddress()；

B、getPort()；

C、getData()；

D、getLength()。

答案：B,C,D

题型：多选题

23、以下有关ServerSocket的常用方法说法正确的是（）。

A、accept()方法用于等待客户端的连接，如果有客户端连接，就会返回一个与之对应的Socket对象；

B、getInetAddress()方法用于返回一个InetAddress对象，该对象中封装了ServerSocket绑定的IP地址；

C、isClosed()方法用于判断ServerSocket对象是否为关闭状态；

D、bind(SocketAddress endpoint)方法用于将ServerSocket对象绑定到指定的IP地址和端口号。

答案：A,B,C,D

题型：多选题

24、网络通信协议有很多种，包括有（   ）

A、TCP/IP协议

B、NetBEUI协议

C、IPX/SPX协议

D、DLC协议

答案：A,B,C,D

题型：多选题

25、以下关于TCP/IP协议中的各个层说法正确的是（    ）

A、链路层：也称为网络接口层，该层负责监视数据在主机和网络之间的交换

B、网络层：也称网络互联层，是整个TCP/IP协议的核心，它主要用于将传输的数据进行分组，将分组数据发送到目标计算机或者网络

C、传输层：主要使网络程序进行通信，在进行网络通信时，可以采用TCP协议，也可以采用IP协议

D、应用层：主要负责应用程序的协议，例如HTTP协议、FTP协议等

答案：A,B,D

题型：多选题

26、以下关于IP地址的描述，错误的是（   ）

A、IP地址由两部分组成，即“网络.主机”的形式

B、IPv6使用8个字节表示IP地址，它所拥有的地址容量约是IPv4的8×1028倍

C、IP地址总共分为A、B、C三类

D、通过IP地址连接到指定计算机，就可以访问目标计算机中的某个应用程序

答案：B,C,D

题型：多选题

27、以下哪些表示本机地址（   ）

A、localhost

B、255.255.255.255

C、127.0.0.1

D、192.168.0.1

答案：A,C

题型：多选题

28、下列关于端口号的描述，正确的是（   ）

A、在计算机中，不同的应用程序是通过端口号区分的

B、端口号是用两个字节（16位的二进制数）表示的，它的取值范围是0~65535

C、同一网络中不能出现两个端口号相同的程序

D、0~1023之间的端口号由操作系统的网络服务所占用

答案：A,B,D

题型：多选题

29、以下哪些属于InetAddress类的一些常用方法（   ）

A、String getHostAddress()：返回文本表示中的IP地址字符串

B、String getHostName()：获取此IP地址的主机名

C、boolean isReachable(int timeout)：测试该地址是否可访问

D、static InetAddress getByName(String host)：给定主机名，确定主机的IP地址

答案：A,B,C,D

题型：多选题

30、以下哪些属于DatagramSocket类中的常用方法（   ）

A、void bind(SocketAddress addr)

B、void close()

C、void connect(InetAddress address, int port)

D、InetAddress getAddress()

答案：A,B,C

题型：多选题

31、以下哪些类用于实现TCP/IP客户端和服务器端（   ）

A、ServerSocket

B、Socket

C、DatagramPacket

D、DatagramSocket

答案：A,B

题型：多选题

32、以下说法正确的有（   ）

A、ServerSocket.accept()是阻塞的

B、BufferedReadet.readLine()是阻塞的

C、DatagramSocket.receive()是阻塞的

D、DatagramSocket.send()是阻塞的

答案：A,B,C

题型：多选题

33、以下创建Socket的语句，正确的有（   ）

A、Socket a=new Socket();

B、Socket a=new Socket(80);

C、Socket a=new Socket(“192.168.0.1”,80);

D、Socker a=new Socket(“www.baidu.com”,80);

答案：A,D

题型：多选题

34、下列选项中，属于传输层的重要高级协议的是（    ）

A、TCP

B、IP

C、HTTP

D、UDP

答案：A,D

答案解析：HTTP属于应用层的协议，IP属于网络层的协议，TCP和UDP属于传输层的协议。

题型：多选题

35、下列关于InetAddress类的getHostName()方法的返回值的说法中，正确的是（ ）

A、如果创建的InetAddress对象是用主机名创建的，则将该主机名返回。

B、如果不是使用主机名创建的InetAddress对象，则将根据IP地址反向查找对应的主机名，找到则返回主机名。

C、如果不是使用主机名创建的InetAddress对象，则将根据IP地址反向查找对应的主机名，找不到则返回IP地址。

D、该方法用于返回某个主机的域名。

答案：A,B,C,D

答案解析：TCP是传输控制协议，UDP是用户数据报协议。

题型：多选题

36、在TCP程序中，ServerSocket类的实例对象可以实现一个服务器端的程序。

答案：对

答案解析：在TCP程序中，ServerSocket类的实例对象可以实现一个服务器端的程序。

题型：判断题

37、DatagramSocket类中提供了accept()方法用于接收数据报包。

答案：错

答案解析：答案是错。在DatagramSocket类中，用于接收数据报包的是receive()方法，该类中并未提供accept()方法。

题型：判断题

38、UDP协议是面向无连接的协议，可以保证数据的完整性。

答案：错

答案解析：UDP无法保证数据的完整性，传输效率高，但不能保证数据的完整性。

题型：判断题

39、Socket类用于创建客户端程序，当两个Socket建立了专线连接后，连接的一端既能向另一端连续写入字节，也能从另一端读取字节。

答案：对

答案解析：Socket类用于创建客户端程序，当两个Socket建立了专线连接后，连接的一端既能向另一端连续写入字节，也能从另一端读取字节。

题型：判断题

40、使用TCP协议通信时，数据是以IO的方式进行交互的。

答案：对

答案解析：使用TCP协议通信时，通信的两端以IO的方式进行数据的交互。

题型：判断题

41、InetAddress类实现了对互联网协议地址的封装。

答案：对

答案解析：InetAddress类实现了对互联网协议地址的封装，它定义了一系列和互联网协议地址相关的方法。

题型：判断题

42、在聊天程序设计中，initSocket()方法使用了while(true)循环，目的是为了当用户填写的监听端口号不满足要求时，反复地弹出输入窗口，让用户重新输入端口号。

答案：对

题型：判断题

43、IP地址由两部分组成，即“网络.主机”的形式，其中网络部分表示其属于互联网的哪一个网络，是网络的地址编码，主机部分表示其属于该网络中的哪一台主机，是网络中一个主机的地址编码。

答案：对

题型：判断题

44、通过IP地址就可以连接到指定计算机中的某个应用程序。

答案：错

题型：判断题

45、在使用DatagramPacket对象，要使用同一个构造方法创建发送端和接收端。

答案：错

题型：判断题

46、Socket类的getInputStream()返回一个InputStream类型的输入流对象，如果该对象是由服务器端的Socket返回，就用于读取服务端发送的数据。

答案：错

题型：判断题

47、目前应用最广泛的网络通信协议是TCP/IP协议。

答案：对

答案解析：网络通信协议有很多种，目前应用最广泛的是TCP/IP协议。

题型：判断题

48、执行Thread.sleep(5000)语句模拟服务器执行其他功能占用的时间。

答案：对

题型：判断题

49、IP地址用于唯一标识一台计算机，它有IPv4和IPv6两个版本。

答案：对

答案解析：IP地址，它可以唯一标识一台计算机，它有IPv4和IPv6两个版本，但IPv4是目前使用最广泛的。

题型：判断题

50、门户网站的服务器都是多线程实现的。

答案：对

答案解析：门户网站需要被多个用户同时访问，所以它的服务器必须由多线程实现。

题型：判断题

51、端口号的取值范围是0~65535。

答案：对

答案解析：端口号是用两个字节（16位的二进制数）表示的，它的取值范围是0~216-1(0~65535)。

题型：判断题

52、byte[] buf = new byte[1024];用于定义1024个字节数组的缓冲区。

答案：对

题型：判断题

53、TCP是一种用户数据报协议。

答案：错

题型：判断题

54、传输层主要使网络程序进行通信，在进行网络通信时，可以采用TCP协议，也可以采用\_\_\_\_协议。

答案：UDP

题型：填空题

55、IP地址中有一个回送地址\_\_\_\_，指本机地址。

答案：127.0.0.1

题型：填空题

56、在JDK中，提供了一个与IP地址相关的\_\_\_\_类，该类用于封装一个IP地址，并提供了一系列与IP地址相关的方法。

答案：InetAddress

题型：填空题

57、在介绍TCP/IP结构时，提到传输层的两个重要的高级协议，分别是\_\_\_\_和TCP。

答案：UDP

题型：填空题

58、在下载文件时必须采用\_\_\_\_协议。

答案：TCP

题型：填空题

59、JDK中提供了一个\_\_\_\_类，该类用于封装UDP通信中发送或者接收的数据。

答案：DatagramPacket

题型：填空题

60、JDK提供了一个\_\_\_\_类，该类可以发送和接收DatagramPacket数据包。

答案：DatagramSocket

题型：填空题

61、在计算机命令行窗口输入\_\_\_\_命令可以来查看当前计算机端口占用情况。

答案：netstat -anb

题型：填空题

62、在JDK中提供了两个用于实现TCP程序的类，一个是\_\_\_\_类，用于表示服务器端；一个是Socket类，用于表示客户端。

答案：ServerSocket

题型：填空题

63、ServerSocket对象负责监听某台计算机的某个端口号，在创建ServerSocket对象后，需要继续调用该对象的\_\_\_\_方法，接收来自客户端的请求。

答案：accept()

题型：填空题

64、当客户端和服务端建立连接后，数据是以\_\_\_\_的形式进行交互的，从而实现通信。

答案：IO流

题型：填空题

65、使用UDP协议开发网络程序时，需要使用两个类，分别是\_\_\_\_和\_\_\_\_

答案：DatagramPacketDatagramSocket

题型：填空题

69、请简述TCP通信与UDP通信的主要区别。

答案：UDP通信与TCP通信的区别在于，UDP中只有发送端和接收端，不区分客户端与服务器端，计算机之间可以任意地发送数据；而TCP通信是严格区分客户端与服务器端的，在通信时，必须先由客户端去连接服务器端才能实现通信，服务器端不可以主动连接客户端，并且服务器端程序需要事先启动，等待客户端的连接。

题型：简答题