第 1 章

1.d

2.c

3.c

4.c

5.c

6.d

第 2 章

1.a

2.b

3.d

4.c

5.a

6.b

7.d

8.d

9..java

10.main()方法

第 3 章

1.c

2.c,d

3.a

4.c,d

5.d

6.a,b,c

7.b

8.a

9.d

10.c

第 4 章

1.b

2.c

3.b

4.a

5.a

6.a

7.c

8.d

9.a.

10.b

第 5 章

1.b

2.a

3.d

4.num1 > num2

else

5.

a.

public class Ex\_05\_05a {

public static void main(String[] argv) {

int a = 10,b=20;

if(a > b) {

a = b;

}

else {

b = a;

}

}

}

b.

public class Ex\_05\_05b {

public static void main(String[] argv) {

int a = 10,b=20,c = 30;

if((a > b) && (a < c)) {

a = b + c;

}

else {

c = a - b;

}

}

}

6.switch/case比對的項目型別必須相符，最簡單的修改方式是將case中的100改成字串"100" (或修改第 3 行的變數型別為int)，例如：

public class Ex\_05\_06 {

public static void main(String[] argv) {

String str = "100";

switch(str) {

case "100":

System.out.println("終於考到 100 分了");

break;

default:

System.out.println("可惜沒考到 100 分。");

}

}

}

7.條件值也必須是 char。

public class Ex\_05\_07 {

public static void main(String[] argv) {

char grade = 'B';

switch(grade) {

case 'A':

System.out.println("等級A");

break;

case 'B':

System.out.println("等級B");

break;

case 'C':

System.out.println("等級C");

default:

System.out.println("等級D");

}

}

}

8.d

9.b

10.

(a)的第4行應改成 a==b

(b)語法正確

(c)第14行和第15行間應再加一個 "}" 來結束前面的if

第 6 章

1.a

2.c

3.b

4.a

5.(a) do/while 迴圈的 while 部份是放在最後面

(b) 無初始運算式及控制運算式

(c) 無論 a 的值為多少條件式均為真, 所以是無窮迴圈

(d) 若迴圈中無跳出迴圈的機制, 則為無窮迴圈

(e) while 應全為小寫

6.(a)10

(b)1

(c)會產生編譯錯誤,break不能在迴圈外,若有{}括起來,則結果為45

(d)會產生編譯錯誤,continue下一行永遠不會被執行到

7.a

8.d

9.b

10.c

第 7 章

1.c

2.c

3.b,c

4.d

5.b

6.第8行必須使用new運算子

7.d

8.a,d

9.將第7行的a[i]改成i

10.d

第 8 章

1.a,d

2.d

3.b,c

4.b

5.成員變數, 方法

6.b

7.b

8.a

9.return

10.d, 因為變數i是宣告在for迴圈內, 所以第9行無法使用變數i。

第 9 章

1.c

2.a

3.由於Test類別只定義有2個參數的建構方法，因此第14行必須叫用此建構方法，而不能在第15行直接叫用Test()方法

4.第5行的建構方法加上了private存取控制，所以第14行無法叫用建構方法，必須將第5行的private改成public才行。

5.第10行必須改用this保留字來叫用兩個參數版本的建構方法。

6.b

7.d

8.c

9.b

10.第3行的static final成員變數w必須在宣告時或者是static區塊中設定初值。

第 10 章

1.b

2.b

3.b

4.b

5.d

6.d

7.d

8.c

9.c

10.true

第 11 章

1.a

2.Parent類別中沒有定義不需參數的建構方法，使得建構Child物件時無法叫用父類別的建構方法

3.第10行只需要super(i), 而不能以super.Parent(i)叫用父類別的建構方法。

4.30

5.10

6.編譯錯誤，參照變數p屬於Parent類別，但是Parent類別中並沒有定義不需參數的sum()方法。

7.50

8.a,b

9.c

10.c

第 12 章

1.b,d

2.a,c,d

3.b

4.a,d

5.c,d

6.編譯器無法判斷第12究竟要使用I1還是I2的成員變數i

7.介面的成員變數是final存取控制，因此第8行更改i的動作無法通過編譯。

8.介面的方法是public存取控制，實作時必須是public，而不能限制的更嚴格。

9.b

10.多重定義的方法不能僅有傳回值的型別不同，因此第10行與第14行的方法會被視為重複定義。

第 13 章

1.a

2.預設

3.d

4.c:\temp\flag\test

5.

方法一：將程式放到c:\temp下，直接編譯執行

方法二：使用javac -cp c:\temp 編譯，使用 java -cp .;c:\temp 執行

6.Ex\_13\_6\_Test類別的成員i必須改成public存取控制

7.Ex\_13\_7\_Main.java開頭的import敘述必須改成import flag.excercise.\*;

8.b

9.b

10.b,c

第 14 章

1.b

2.c

3.a,c

4.a

5.b

6.d

7.b

8.Java 中沒有 OutOfBoundsException 這個例外類別

9.第2個catch區塊根本不會發生作用

10.c,d

第 15 章

1.Thread,Runnable

2.synchronized

3.a

4.a,b

5.c

6.d

7.第08行必須在synchronized方法或是區塊中才能叫用wait()方法

8.第5行叫用join()時可能會引發InterruptedException，必須以try..catch捕捉

9.sleep是Thread的static方法，必須以Thread.sleep()叫用

10.第8行叫用notify()方法不會引發InterruptedException例外，不需使用try..catch。

第 16 章

1.位元、字元

2.d

3.c

4.a

5.c

6.a

7.b

8.EOFException

9.a、c

10.使用輸入串流時一定要處理 IOException 例外

第 17 章

1.java.lang

2.a

3.b

4.b、c

5.a

6.b

7.b

8.4.0、3.0、3.0

9.d

10.第1行未加分號、

倒數第 2 行呼叫的 remove() 方法是移除前一次呼叫 next() 方法傳回的物件, 未先呼叫 next() 方法, 將發生例外

第 18 章

1.java.awt、javax.swing

2.b

3.b

4.d

5.a

6.a

7.d

8.黑、紅

9.b

10.類別宣告後面應加上 "implements ActionListener"

附錄 F

1.Applet、JApplet

2.a

3.b

4.a、b、d

5.b

6.b、c

7.d

8.init()、destroy()

9.b

10.沒有"import javax.swing.\*;"