**成人教育学院本科毕业论文**

**（ 2019级）**

题 目：论小学生课堂中引入java编程教育

的可行性分析--以妇女儿童活动中心编程班为例\_

专 业:\_\_\_\_\_\_\_\_\_小学教育\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

班 级:\_\_\_\_\_\_\_\_\_19级小学教育本科\_\_\_\_\_\_

姓 名:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_叶志豪\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

学 号:\_\_\_\_\_\_\_\_\_190311011021\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

指导老师:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

学员联系方式: 手机：13806890113\_\_\_\_

Email:2460307574@qq.com\_\_\_

目录

[论小学生课堂中引入java编程教育 3](#_Toc45996837)

[的可行性分析--以妇女儿童活动中心编程班为例 3](#_Toc45996838)

[引言 3](#_Toc45996839)

[1 编程的发展背景 3](#_Toc45996840)

[1.1 编程技术的时代性 3](#_Toc45996841)

[1.2 各编程语言教育适用性比较 4](#_Toc45996842)

[1.2.1 C语言 4](#_Toc45996843)

[1.1.3 C++ 4](#_Toc45996844)

[1.2.3 JAVA 4](#_Toc45996845)

[1.2.4 python 5](#_Toc45996846)

[2.1方法设计：问卷调查，实验法，访谈法 6](#_Toc45996847)

[2.1.1 问卷调查 6](#_Toc45996848)

[2.1.2 实验法 6](#_Toc45996849)

[1.3.1 学习编程能够助长其他学科的学习表现 7](#_Toc45996850)

[1.3.3 小学生学编程能培养小学生抽象逻辑思维能力 7](#_Toc45996851)

[1.3.5 小学生学编程可以让小学生形成严谨的习惯 8](#_Toc45996852)

[1.3.7 小学生学编程可以让小学生的学习事半功倍 8](#_Toc45996853)

[结论 8](#_Toc45996854)

[参考文献 8](#_Toc45996855)

[附录 8](#_Toc45996856)

[学生编程教育调查问卷 29](#_Toc45996857)

## 论小学生课堂中引入java编程教育

## 的可行性分析--以妇女儿童活动中心编程班为例

**摘要**：随着大数据时代的到来，编程教育已成为国内外教育的研究热点。与以美国为代表的西方国家相比，国内在编程教育方面起步较晚，同时缺乏相关方面的实践经验，仍未形成符合本国国情的，行之有效的，可持续的教育教学发展模式。本文对国内编程教育的内涵与发展趋势进行着重梳理，对国内小学编程教育发展的特点与经验进行了分析，并针对国内小学编程教育的现状 与 问 题，主要从对于小学生学习编程教育的兴趣动机，对小学生学习编程的效果等方面进行探讨，文中主要采用了问卷调查法、访谈法、和实验法进行对温州多所小学的学生进行抽样研究分析本文的研究结果表明了：在小学阶段进行编程教育具备现实基础。

**关键字**：小学生；java；编程；教学；

# 引言

〇、编程教育的重要性

在近些年来，随着科技的进步和智能技术的极速发展，世界上有许多国家已经开始人工智能部署战略规划，并试图抓住人工智能研究领域理论和实践的高地。因此，编程能力作为当前智能时代的一项重要技术能力，在工业界和学术界的地位已经悄然提高，它已受到国际工业界和教育界的越来越多的重视，并已成为世界上的一个国家都不可忽视的，代表新兴科技生产力的重要环节。当前，美国，加拿大，英国，澳大利亚，法国，德国和荷兰等西方国家及其他发达国家和地区已经或正准备将学生编程教育纳入国家战略规划或行动计划，这些行动无论是在正规学校教育系统中还是在校外培训体系中，都造成了广泛的社会影响和正外部效益。然而，和西方发达国家相比，我国的学生编程的教育实践和相关理论研究仍处于并将有可能长期处于初步阶段。

在该阶段，编程教育主要以来产业和企业的培训以及少数大学计算机相关专业的理论教育，而在义务教育阶段尚未有系统化、体系化的编程相关教育课程标准，同时，其相应标准化的教材体系仍处于初步探索阶段，如何让编程教育真正进入小学课堂，如何让老师“教得好”，如何让学生“学得会”，如何建立一种行之有效的教学模式，对于教育界而言，将会在我国未来几十年内成为一个义务教育阶段的艰巨而又无法回避的教学任务。

正文

# 1 编程的发展背景

## 1.1 编程技术的时代性

第一阶段：“计算机系统结构阶段”（1946-1981）。在这个阶段，计算机技术主要集中在计算机系统结构的设计上，用于科学计算和商业计算，并产生了各种各样不同类型的计算机系统，例如超级计算机。同时，与这段时期内计算机有限的计算性能和功能相对应的是，程序设计不得不在程序逻辑和系统结构之间，硬件和软件之间，处理能力和存储能力之间，计算性能和通信速度之间找到折衷方案。而C语言的产生（1972年）就顺应了时代的潮流，并成为了这个阶段当之无愧的“编程语言之王”。

第二阶段：“计算机网络和Windows阶段”（1982-2007）。而该阶段的标志是TCP / IP协议的标准化。计算机技术主要致力于网络技术，Windows技术和多媒体技术的发展。计算机技术提供Windows应用程序和网络服务，来以此满足个人计算的需求。Java语言的出现（1995年）则顺应了网络带来的跨平台和通用性需求。由于微软公司的Windows系统在个人PC领域中的高度流行，软件开发人员对于“所见即所得”已经导致了Visual C ++，Visual Basic（1991）以及其他Windows编程语言的产生。

第三阶段：“复杂信息系统阶段”（2008-）。在该阶段，以谷歌旗下的Android开源手机操作系统的公开发布为起点，提出了许多新的计算技术和概念，同时也极大地促进了计算技术的更新换代和升级。但是任何系统都需要不断改进其自身的技术水平，以向用户提供更安全，更好和高可靠性的功能和体验。面对复杂的功能和紧急的迭代周期，计算机需要更高级别的抽象编程。表达高级编程逻辑的语言。包括swift，PHP，golang，ruby，JavaScript，R，Lua，python等脚本类型和高级编程语言已经诞生并成为这个时代的弄潮儿。

第四阶段：“人工智能阶段”（2010-）。伴随大数据（Big Data），B2B，深度学习，在线搜索引擎，开源软件，智能AI，量子通信，量子计算等相关技术的发展，人工智能超越传统计算技术的阶段已经近在咫尺。 Alphago，无人驾驶汽车和自然语言翻译在2016-2017年的应用进展表明，未来阶段正在临近。计算机将有可能更快的演化和发展，而并非仅仅模仿和学习人类，最终，计算机将会取代人类的所有重复劳动，而计算机技术的发展水平将进入前所未有的新阶段。[[[1]](#footnote-1)]

## 1.2 各编程语言教育适用性比较

### 1.2.1 C语言

C语言是面向过程的抽象通用编程语言，同时广泛用于基础开发中。C语言可以以简单的方式编译和处理底层内存空间。 C语言是一种高效的编程语言，可以编译为机器码执行，并且可以在没有任何运行环境支持的情况下运行。尽管C语言提供了许多底层处理功能，但它仍保留了一定程度的跨平台功能。可以在许多计算机平台上编译以标准规范编写的C语言程序，例如：其可运用在嵌入式处理器和超级计算机上。

计算机。优点：性能强，运行速度快

缺点：学习成本高

### 1.1.3 C++

C ++是C语言的主要继承者。 它不仅可以进行C语言风格的程序编程，还在C语言的基础上，可以进行以抽象数据类型为特征的面向对象编程，以及以继承（Inheritance）和多态（Polymorphism）为特征的面向对象编程模式。 尽管C ++更擅长面向对象（Object-oriented）的编程模式，但它也可以执行一种类似于C语言的，基于面向过程（process-oriented）的编程。C ++不仅具有高效计算机操作的实用特性，而且还其设计理念也表现出旨在提高大型程序的编程质量和编程语言的问题描述能力。[[[2]](#footnote-2)]

优点：性能强，运行速度快，库较多

缺点：学习成本极高

### 1.2.3 JAVA

Java是一种面向对象的编程语言。它不仅汲取了C ++语言的优点，而且果断放弃了在C ++中难以理解的多重继承和指针等晦涩难懂的概念。因此，Java语言具有两个主要特征：功能强大且易于使用。在另一方面，Java语言作为静态面向对象编程语言的代表，完美地实现了面向对象的特性，并允许程序员使用优雅的开发方式进行复杂的编程。[[[3]](#footnote-3)]

Java具有简单性、面向对象、[分布式](https://baike.baidu.com/item/%E5%88%86%E5%B8%83%E5%BC%8F/19276232)、健壮性、[安全性](https://baike.baidu.com/item/%E5%AE%89%E5%85%A8%E6%80%A7/7664678)、平台独立与可移植性、[多线程](https://baike.baidu.com/item/%E5%A4%9A%E7%BA%BF%E7%A8%8B/1190404)、动态性等特点   。Java可以在Linux，BSD，Android，Windows等平台上编写[桌面应用程序](https://baike.baidu.com/item/%E6%A1%8C%E9%9D%A2%E5%BA%94%E7%94%A8%E7%A8%8B%E5%BA%8F/2331979)、[Web应用程序](https://baike.baidu.com/item/Web%E5%BA%94%E7%94%A8%E7%A8%8B%E5%BA%8F)、[分布式系统](https://baike.baidu.com/item/%E5%88%86%E5%B8%83%E5%BC%8F%E7%B3%BB%E7%BB%9F/4905336)和[嵌入式系统](https://baike.baidu.com/item/%E5%B5%8C%E5%85%A5%E5%BC%8F%E7%B3%BB%E7%BB%9F/186978)应用程序等。[[[4]](#footnote-4)]

优点：语法规范，性能强，工作机会多，容易获得商业支持，“一次编译，处处运行”

缺点：略难

### 1.2.4 python

Python是一种跨平台的计算机编程语言，同时是一种高级脚本语言，并且是解释，编译，交互和面向对象编程等多种特性相结合的编程语言。 它最初发明的目的主要是作为一种“胶水语言”，用于编写自动化脚本（shell）。 伴随着版本的更新和新语言特性的增加，它逐渐被应用于商业环境（如：Google，知乎，豆瓣等）并越来越多地用于大型独立项目中。

优点：简单易学

缺点：语法不严密，可靠性差，缺少工作机会

在综合考察以上几种较为流行语言之后，加上一项外国研究证明java的语法规则具有较高的可预测性来减少其学习难度[[[5]](#footnote-5)]，以及Java编程语言表现出的完善性，结合其通常是第一种面向学生的面向对象语言的特性[[[6]](#footnote-6)]，笔者认为java作为编程教育语言最为合适，故本文将以java为例对，小学生课堂引入编程教育进行考察。

## 1.3 研究意义

1.3.1 学习编程能够助长其他学科的学习表现  
 英国一所大学的研究报告得知，学习计算机技术之所以可以同时提高小学生在其他学科的表现力，是因为小学生们在计算机科学领域接触到的“计算机思维”让他们养成了良好的问题和信息处理能力，而这些能力可以被应用到其他任何学科上，让他们的学习体验变得更加高效。在学习计算机科学的过程中，其他科目的学习能力也同时被调动，最后是所有科目的成绩都有提升。  
1.3.2、学习编程可以培养自信心，按照自己的想法坚持下去  
 小学生在完成一件事得到其他人的肯定后，都会有助于自信心的建立。同样，在编程课程中的每一次调试、每一步调整、每一个效果的出色完成都会让小学生更自信，和同学沟通时也有更多的话题。而每个新发现更会让小学生增加兴趣和自信，深入学习研究编程。

1.3.3 小学生学编程能培养小学生抽象[逻辑思维能力](https://wenwen.sogou.com/s/?w=%E9%80%BB%E8%BE%91%E6%80%9D%E7%BB%B4%E8%83%BD%E5%8A%9B&ch=ww.xqy.chain)  
 在不断发展的信息时代，编程语言将成为最基础的语言，影响小学生抽象逻辑思维的发展。抽象逻辑思维是一种能反映事物的本质属性和规律性联系的思维，通过概括、判断和推理进行的高级思维方式。经专家统计，小学生的抽象逻辑思维在3-7岁开始萌芽，7-15岁迅速发展。这种思维，不仅需要家长的引导，还需要小学生不断地接触新事物。小学生学编程的过程中会不断刺激并锻炼逻辑思维的形成，提升小学生抽象逻辑思维。  
1.3.4 小学生学编程能提高小学生的逻辑分析能力  
 小学生在学习编程的过程中，把大问题不断分割成小问题，其思维能力能得到不断的训练，同时通过合理安排代码程序，小学生的逻辑分析能力也得到提升。  
 与计算机沟通，需要一种把抽象化为具体的能力，让小学生深入了解并清晰表达出来。小学生通过学习编程来培养高效的数学思维和编程思维，可以学会如何把琐碎分散的难点和抽象问题概括成有待解决的具体问题，把复杂的大问题分解成多个简单的小问题，再用科学严谨的方法分析并设计出严密的解决步骤，最后让计算机自动高效完成。而编程思维，就是要像计算机科学家一样去思考，这种思维会很好地解决问题，并被广泛运用于各领域。

1.3.5 小学生学编程可以让小学生形成严谨的习惯  
 小学生学编程对提高小学生的专注力有很大帮助。在编程的世界里，每输入一个标点符号，都会造成程序大幅度改变，甚至无法运行。这就要求小学生在做每一件事时都注意到具体细节，避免得过且过的心态。在编程世界里养成严谨的习惯，对小学生今后的学习、考试、生活、工作，都会受益匪浅。  
1.3.6小学生学编程可以让小学生更好地解决实际问题  
小学生学编程除了形成编程思维和严谨的习惯，还能增进解决问题的能力。与数学不同，它是一门即学即用的学科。通过编程语言，小学生可以设计一些智能化的工具，比如红绿灯、红外感应门等，甚至还能发明出更有创意的程序和产品。在解决实际问题时，会利用编程思维，深入分析并分解问题，找到解决问题的方法和步骤，更好地解决问题。

1.3.7 小学生学编程可以让小学生的学习事半功倍  
 小学生的升学问题一直是重中之重，如果小学生能够在奥赛中获奖，其被录取的概率一定大过于其他学生。面对激烈的奥数，更多的小学生选择学习编程，参加信息学奥赛，并以优异的成绩来增加面试分。作为中国基础教育“五大学科奥赛”之一的信息学奥林匹克，能充分体现学生综合素质，融合了“思维性与实践性”、“开放性与基础性”、“独立性与合作性”等多要素，是众多国内外名牌高校自主招生数时的科目和重要加分项。

## 2 研究设计

## 2.1研究方法：问卷调查，实验法，访谈法

### 2.1.1 问卷调查

#### 2.1.1.1问卷调查(针对学生)

在学生完成编程授课和测试后，对其继续学习编程的意愿，兴趣水平等进行调查（问卷设计详见附录）

。

统计数据

1. 请问您的性别？

A男 B女

|  |  |
| --- | --- |
| 男 | 55.26% |
| 女 | 33.33% |

由此可知，调查对象中男性较多

1. 您是几年级

1-2年级

|  |  |
| --- | --- |
| 1-2年级 | 16.67% |
| 3-4年级 | 25.00% |
| 5-6年级 | 58.33% |

由此可知，调查对象中高年级（5-6年级）较多

3.请问您在学习过程中遇到过哪些困难？

A课程太难；

B课程不够有趣；

C学习时间不足；

D家长反对；

|  |  |
| --- | --- |
| 课程太难 | 25.00% |
| 课程不够有趣 | 41.67% |
| 学习时间不足 | 8.33% |
| 家长反对 | 25.00% |

由此可知，授课的主要困难在于不够有趣

4请问您对本次编程课程质量评价如何？

A很好 B较好 C 较差 D 差

|  |  |
| --- | --- |
| 很好 | 25.00% |
| 较好 | 58.33% |
| 较差 | 8.33% |
| 差 | 8.33% |

由此可知，课程质量总体上来讲质量较好

5.请问您是否有意愿继续学习编程？

A是 B否

|  |  |
| --- | --- |
| 是 | 58.33% |
| 否 | 41.67% |

由此可知，超过半数调查对象愿意继续学习

6.请问您认为是否希望在学校课堂上教授编程语言？

A是 B否

|  |  |
| --- | --- |
| 是 | 56.58% |
| 否 | 43.42% |

由此可知，超过半数调查对象希望在学校课堂上教授编程语言

7您觉得编程课程的哪方面应该提高？

A趣味性

B知识性

C互动性

D实用性

|  |  |
| --- | --- |
| 趣味性 | 41.67% |
| 知识性 | 25.00% |
| 互动性 | 8.33% |
| 实用性 | 25.00% |

由此可知，多数调查对象更加重视课程趣味性

### 2.1.2 实验法

笔者在学习班招募（愿意参加者提供小礼品）愿意学习java的小学生，将java课程通过网盘发送给学生下载观看（课程根据要素教育理论，设置为从易到难），并要求根据艾宾浩斯遗忘曲线，在课程内设置了课后作业通过重复来强化记忆。另外，根据马斯洛需求层次理论，对分数最高的一名学生进行表扬来满足其受尊重需求。

最后，在完成课程后对其进行测试，考虑到本次课程授课时间较短，任务较重，因此将测试及格线设为35分。

图 1测试平均分

图 2 得分率

图 3 合格率

图 4 分数中位值

图 5 分数标准差

本次报名课程的有51人，其中47人参加了测试，4人放弃测试；理论题平均分25.51，实践题平均分13.57，总分平均分为39.09；理论题得分率51.83%，实践题得分率28.43%，总分得分率为40.13%；理论题部分中位数26, 实践题部分中位数15, 总分中位数39；理论题部分标准差3.64, 实践题部分标准差6.55, 总分标准差7.99；合格率为78.72%

结论：1.由此可以得出学生在实践的平均分和得分率显著低于理论题，也即是对于学生来讲，完成代码编写的难度要超过理论部分，很有可能是因为学生在授课过程中的动手操作不足造成的；

2.合格率超过3/4，证明巨大多数学生可以合格，因此，java编程进入小学生课堂具有可行性。

# 结论

# 参考文献

# 附录

## 附录一：

**课堂引入编程教育调查问卷**

（请勾选）

1.请问您的性别？

A.男 B.女

2.请问您在课堂上教授哪些内容？

A.Microsoft office ；

B.任一编程语言；

C.算法；

D.其他：\_\_\_\_\_\_\_\_

3.请问您将来是否有在课堂上引入编程语言教育的计划？

A.是；B.否

4.请问您对于教授编程语言（特别是java）是否觉得有难度？

A.是；B否

5.您觉得如果教授编程语言（特别是java）会碰到哪些困难？

A师资力量不足；

B校方不同意；

C学生不能有效理解；

D家长反对；

## 附录二：

java测试（一）

一、选择题（每题2分）

1. 以下编译java的命令行正确的是（）
2. javac test.java
3. javac test.class
4. java test.java
5. java test.class

答案：A

1. **Java程序文件的扩展名是（ ）**

A. .txt

B. .java

C. .class

D. .exe

**答案：b**

3.以下运行java的命令行正确的是（）

A.javac test.java

B.javac test.class

C.java test

D.java test.class

**答案：c**

**4.以下哪个不是java IDE（）**

**A.Sublime Text3**

**B.Intellij Idea**

**C.Vscode**

**D.Emacs**

**A**

5. **编译运行如下代码，输出结果是（）**

public class Test{

public static void main(String[] args){

int num = 5;

if(num <= 5){

num += 2;

System.out.println(num);

}

System.out.println(num + 5);

}

}

A. 10

B. 5 10

C. 7 12

D. 运行出错

答案：c

**6.表达式（10 / 3）\* 2 % 5计算结果为（）**

A.1

B.2

C.3

D.4

**答案：a**

**7.假定有x和y为整型，其值分别为20和3，则(double)x/y的值是（ ）**

A.6

B.6.0

C.6.666666666666667

D.20

答案：**c**

1. **以下（）是Java的关键字**

A.count

B.static

C.Void

D.string

答案：b

**9.运行以下代码，运行结果是（  ）**

int x=10;

If(x!=10)

System.out.println(“x=”+x);

System.out.println(“x+1=”+(x+1));

A. x=10

x+1=11

B. x=10

C. x+1=11

D. 什么都不打印

答案：**c**

**10.运行下面这段代码的结果为（ ）**

int day = 2;

switch(day){

case 1:

case 3:

case 5:

System.out.println(“学钢琴”);

break;

case 2:

System.out.println(“学英语”);

default:

System.out.println(“去必胜客吃饭”);

}

A.学钢琴

B.学钢琴

学英语

去必胜客吃饭

C.学英语

去必胜客吃饭

D.没有任何输出

答案：**c**

**11.以下代码能够打印出“1”吗？（ ）**

int x;

System.out.println( x = 1 );

A. 能

B. 不能

答案：**a**

12. **以下程序运行后的结果是（ ）**

int a=10;

int b=20;

System.out.println(a>b);

A. true

B. false

C. 编译错误

D. 有时true有时false

答案：b

1. **以下关于break, continue说法正确的是（  ）**

A. continue继续当次循环

B. break结束当前循环

C. continue结束当前循环

D. break结束当次循环而进行下一次循环

答案：b

**14.Java语言中，while和do…while循环的主要区别是（  ）**

A.while的循环控制条件比do…while的循环控制条件严格

B.do…while的循环体至少无条件执行一次

C.do…while允许从外部转到循环体内

D.do…while的循环体不能是复合语句

答案：b

**15.(   )表达式不可以作为循环条件**

A. i = 5;

B. i < 3;

C. bEqual = str.equals(“q”);

D. count = = i;

答案：a

1. **以下正确的叙述有（  ）。**

A.在Java程序中，每行中只能写一条语句

B.在Java程序中，Abc和abc是2个相同的变量

C.在Java程序中，double类型的变量能够强制转换成char类型

D.若a是double型变量，a=10是合法的，因为int变量能自动转换成double

答案：d

**17.为一个boolean类型变量赋值时，可以使用（ ）方式**

A.Boolean a = 1;

B.Boolean a = (9 >= 10);

C.Boolean a = “真”;

D.Boolean a = = false;

答案：b

**18.java程序中，main方法的格式正确是（d ）**

A.static void main(String[] args)

B.public void main(String[] args)

C.public static main(String[] args)

D.public static void main(String[] args)

**19.在Java中，下面说法正确的是（d ）**

A.Java基本数据类型有int、char、String等

B.0\_name是一个合法的变量名

C.name与Name表示同一个变量

D.变量需要声明并赋值后，才能使用

**20.在Java中，下列说法错误的是（ ）**

A.boolean值可以表示真或者假

B.boolean的值有两个：true、false

C.boolean值必须与条件判断语句一起使用

D.1<2的boolean值是true

答案：c

21. **运行以下程序，运行结果是（  ）**

int num=0;

while(num<=2){

num++;

System.out.println(num);

}

A.012

B.234

C.123

D.0123

答案：c

**22.运行以下程序，运行结果是（  ）**

int x = 5 \* 3;

int y = x + 5 / x + 3;

System.out.print(y);

A. 18

B. 21

C. 19

D. 4

答案：a

**23.运行以下程序，运行结果是（  ）**

int k=1,n=0;

while(k<5){

switch(k){

case 1:n+=1;

case 2:n+=2;

case 3:n+=3;

}

k++;

}

System.out.println(n);

A.12

B.13

C.14

D.15

答案：c

24. **在Java中，Scanner类提供从控制台获取键盘输入的键盘，已知正确实例化Scanner类的对象为input，则下列语句（）能够获得键盘输入的int数据类型的数值（ ）**

A. input.nextDouble()

B. input.nextChar()

C. input.nextBoolean()

D. input.nextInt()

答案：d

**25.在Java中，下列对自动数据类型转换理解错误的是（ ）**

A.表达式(25 + 12.6)的运算结果为double型

B.在赋值运算中，当目标类型大于源类型时，会发生自动类型转换

C.在Java中，小数数据类型兼容整型数据，因而可以发生整型数据到浮点型的自动转换

D.int型变量必须经过强制数据类型转化，才能赋值给double型变量

答案：d

**26.运行以下程序，运行结果是（  ）**

int x=10,y=20;

if(x>9)

if(y!=20)

x=11;

else

x=12;

System.out.println(x+","+y);

A.12,20

B.11,20

C.10,20

1. 以上都不正确

答案：a

**27.以下说法正确的是（  ）**

public class Test{

public void main(string[] args){

System.out.println(我是一个程序员!);

}

}

A.该代码缺少static

B.String书写错误，应该是String

C.“我是一个程序员！”应该使用双引号引起来

D.以上都是正确的

答案：d

**28.在Java中，如下代码输出结果是（  ）**

public static void main(String[] args) {

int i=0;

System.out.println(i+=2);

System.out.println(i+=2);

}

A. 2

4

B. 2

2

C. 0

4

D. 0

2

29. **设有定义int a = 2 , b = 3 , c = 4，执行结果为true是（ c）**

A. (a > b)&&(b > c)

B. !(a > b)&&(b > c)

C. !(a > b)&&!(b > c)

D. (a > b)||(b > c)

**30.分析下面的代码，输出结果正确的是（ b）**

double x = 99.99;

System.out.println((int)x);

A.98

B.99

C.100

D.101

**31.在Java语言中，下面（ a）是逻辑运算符中优先级最高的**

A. !

B. &&

C. ||

D. |

**32.在Java中，给字符变量赋值正确的是（ a）**

A.char c = ‘f’

B.char c = “f”

C.char c = 65

D.char c = 65.5

**33.运行以下程序，运行结果是（ b）**

int x=5,y=0;

y=x++;

System.out.println(x+y);

A.10

B.11

C.12

D.13

34. **运行以下程序，运行结果是（ d）**

int num=10;

if(num++>10){

System.out.println("正确"+num);

}else{

System.out.println("错误"+num);

}

A. 正确10

B. 正确11

C. 错误10

D. 错误11

**35.在Java中，如下代码输出结果是（b）**

int score=51;

if(score>=60){

System.out.println("考试通过");

}else if(score+10>=60){

System.out.println("总分及格");

}else{

System.out.println("不及格");

}

A. 考试通过

B. 总分及格

C. 不及格

D. 什么都不输出

**36.阅读下面代码，i值为（ d）时输出结果不包括“Test2”**

switch(i){

default:System.out.println("无匹配");

case 1:System.out.println("Test1");

case 2:

case3:System.out.println("Test2");break;

case4:System.out.println("Test3");break;

}

A.1

B.2

C.3

D.4

1. **以下关于多重if条件结果说法正确的是（ a ）**

A. 不管有多少个else if块，程序执行时肯定只能走其中一个支线

B. 多个else if块之间的顺序不可以改变

C. 多个else if块之间的顺序可以改变，改变之后程序执行结果没有影响

D. 多个else if块之间的顺序可以改变，改变之后程序执行结果没有影响

**38.在Java中，如下代码输出结果是（a ）**

for(int i=0;i<=5;++i){

System.out.println(i+" ");

i++;

}

A.0 2 4

B.1 3 5

C.1 2 3 4 5

D.0 1 2 3 4 5

**39.运行以下程序，运行次数是（c）**

int x=8,a=1;

do{

a=a+1;

}while(x>0);

A.0

B.1

C.无限次

D.编译错误

**40.运行以下程序，运行结果是（ c）**

int a=1,b=2,c=3;

if(c==a){

System.out.println(c++);

}else{

System.out.println(++b);

}

A.1

B.2

C.3

D.4

41. **在一个Java文件中，使用import、class和package的正确顺序是（ a）**

A. package、import、class

B. class、import、package

C. import、package、class

D. package、class、import

**42.运行以下程序，运行结果是（ ）**

int f1=1;

int f2=1;

for(int i=0;i<3;i++){

f1=f1+f2;

f2=f1+f2;

}

System.out.println(f2);

A.5

B.8

C.13

D.21

**答案：d**

**43.运行以下程序，运行结果是（ ）**

int sum=0;

for(int i=0;i<10;i++){

if(i%3!=0){

continue;

}

sum+=i;

}

System.out.println(sum);

A.16

B.17

C.18

D.45

**答案：c**

44. **运行以下程序，运行次数是（ d）次**

int i=0;

do{

System.out.println("武汉加油！");

i++;

}while(i>0);

A.4

B.5

C.0

D.死循环

**答案：d**

**45.运行以下程序，运行次数是（ ）次**

for(int i=0;i<10 && i>1;i++){

System.out.println(i);

}

A. 无限

B. 10

C. 0

D. 以上都不正确

**答案：c**

**46.在Java中，有下面代码，其中可以正确编译的是（）**

A. double d = (int)2

B. int i =1.34

C. int i = (double)I

D. 以上都正确

**答案：a**

47. **运行以下程序，运行结果是（ ）**

int a=0;

while(a<5){

switch(a){

case 0:

case 3:a=a+2;

case 1:

case 2:a=a+3;

default:a=a+5;

}

System.out.println(a);

}

A.5

B.10

C.12

D.20

**答案：b**

**48.在Java中，关于编码规范的说法，错误的是（）**

A. 遵守编码规范可以增加代码的可读性

B. 一行推荐写多条语句

C. 类名一般使用大写字母开头

D. 遵守编码规范可以使软件开发和维护更方便

**答案：b**

**49.运行以下程序，运行结果是（）**

System.out.print("姓名是：");

System.out.println("Laura");

A.姓名是：Laura

B.姓名是：

Laura

C.Laura

姓名是：

1. Laura姓名是：

**答案：a**

**50.在Java中，运行下面的代码后输入80，则输出结果是（）**

Scanner input=new Scanner(System.in);

int num=input.nextInt();

System.out.println(num+10);

A.80

B.90

C.70

D.50

**答案：b**

1. 实践题(每题25分)
2. 画出一个长宽为5个星号构成的正方形（写出主方法及其内容即可）

2.在控制台上输入名字，再打印输出。（写出主方法及其内容即可）

## 附录三：

**学生编程教育调查问卷**

您好

1. 请问您的性别？

A男 B女

|  |  |
| --- | --- |
| 男 | 55.26% |
| 女 | 33.33% |

由此可知，调查对象中男性较多

1. 您是几年级

1-2年级

|  |  |
| --- | --- |
| 1-2年级 | 16.67% |
| 3-4年级 | 25.00% |
| 5-6年级 | 58.33% |

由此可知，调查对象中高年级（5-6年级）较多

3.请问您在学习过程中遇到过哪些困难？

A课程太难；

B课程不够有趣；

C学习时间不足；

D家长反对；

|  |  |
| --- | --- |
| 课程太难 | 25.00% |
| 课程不够有趣 | 41.67% |
| 学习时间不足 | 8.33% |
| 家长反对 | 25.00% |

由此可知，授课的主要困难在于不够有趣

4请问您对本次编程课程质量评价如何？

A很好 B较好 C 较差 D 差

|  |  |
| --- | --- |
| 很好 | 25.00% |
| 较好 | 58.33% |
| 较差 | 8.33% |
| 差 | 8.33% |

由此可知，课程质量总体上来讲质量较好

5.请问您是否有意愿继续学习编程？

A是 B否

|  |  |
| --- | --- |
| 是 | 58.33% |
| 否 | 41.67% |

由此可知，超过半数调查对象愿意继续学习

6.请问您认为是否希望在学校课堂上教授编程语言？

A是 B否

|  |  |
| --- | --- |
| 是 | 56.58% |
| 否 | 43.42% |

由此可知，超过半数调查对象希望在学校课堂上教授编程语言

7您觉得编程课程的哪方面应该提高？

A趣味性

B知识性

C互动性

D实用性

|  |  |
| --- | --- |
| 趣味性 | 41.67% |
| 知识性 | 25.00% |
| 互动性 | 8.33% |
| 实用性 | 25.00% |

由此可知，多数调查对象更加重视课程趣味性

温州大学成人高等教育本科毕业（学位）论文

初审意见表

作者姓名

班级

学号

论文(设计)

题 目

指导教师姓名

指导教师职称

**指导教师初审指导意见：**

指导教师签名：

年 月 日温州大学成人高等教育本科毕业（学位）论文

二审意见表

作者姓名

班级

学号

论文(设计)

题 目

指导教师姓名

指导教师职称

**指导教师初审指导意见：**

指导教师签名：

年 月 日温州大学成人高等教育本科毕业（学位）论文

评审表

论文(设计)

题 目

指导教师姓名

指导教师职称

**指导教师评语：**（包括选题的意义，资料收集或实验方法、数据处理等方面的能力，论

证或实验是否合理，主要观点或结果是否正确，有何独到的见解或新的方法，基础理

论、专业知识的掌握程度及写作水平等）

成绩： 指导教师签名：

年 月 日

**学院复审意见：**

成绩： 负责人签字：

（学院盖章）

年 月 日

注：1、成绩按优、良、中、合格、不合格五级分制计。

2、本表请附在毕业论文后面一起装订上交。

1. []嵩天，黄天羽，礼欣.面向计算生态的python语言入门课程教学方案[J].计算机教育，2017(8):7-8. [↑](#footnote-ref-1)
2. []钱能.C++程序设计教程（第2版）[M]:清华大学出版社,2005年09月:6-7. [↑](#footnote-ref-2)
3. []李刚.疯狂Java讲义（第2版）[M]:电子工业出版社,2014:2. [↑](#footnote-ref-3)
4. []明日科技.Java从入门到精通（第3版）[M]:清华大学出版社,2014 [↑](#footnote-ref-4)
5. []Fleury A E. Programming in Java: student-constructed rules[C]. technical symposium on computer science education, 2000, 32(1): 197-201. [↑](#footnote-ref-5)
6. []Madden M, Chambers D. Evaluation of student attitudes to learning the Java language[C].Proceedings of the second workshop on Intermediate representation engineering for virtual machines, 2002. 2002: 125-130.

   |  |
   | --- |
   |  |
   |  |
   | MLA |  |

   [↑](#footnote-ref-6)