

一、判断题（认为陈述正确的打“✓”，陈述错误的打“✕”）

1. String 类不可以继承。 ( )
2. 匿名内部类可以继承非外部类。 ( )
3. 当一个线程进入一个对象的一个 synchronized 方法后，其它线程还可以进入此对象的其它方法。 ( )
4. AndroidManifest.xml 对程序的 Layout 没有影响。 ( )
5. aapt 是用来编译 AIDL 文件的。 ( )
6. 如果 Service 被 Context.startService(Intent, Bundle)方法启动，那么无论是否有活动绑定到该 Service，Service 都在后台运行。 ( )
7. 如果一个类被声明为 final，意味着它不能再派生出新的子类，不能作为父类被继承。因此一个类不能既被声明为 abstract 的，又被声明为 final 的。 ( )
8. Android 中，Looper 类不但包含了一个 MessageQueue，而且可以处理通过 Handler 类对象传递的 Message 或 Runnable 对象。 ( )
9. Java 中不会存在内存泄漏。 ( )
10. SAX 解析器将 XML 整棵树被载入内存，能随机访问节点。 ( )

二、选择题（有单选，也有多选）

1. 下面那些类继承自 Collection 接口 ( )  
A. List                      B. Set                      C. Map
2. 那些数据类型可以作用在关键字 switch 上 ( )  
A. int                      B. string                      C. long  
D. short                      E. char                      F. byte
3. try {}里有一个 return 语句，那么紧跟在这个 try 后的 finally {}里的 code 会不会被执行，什么时候被执行，在 return 前还是后? ( )  
A. 不会执行              B. 在 return 之前              C. 在 return 之后
4. Android 平台存储数据的途径有 ( )  
A. SharedPreferences              B. 文件                      C. DataBase  
D. Intent                      E. Parcel                      F. ContentProvider
5. Android 常用的 Widget 有: ( )  
A. Button                      B. ListView                      C. ProgressBar  
D. Binder                      E. DatePicker                      F. SurfaceView
6. 假如 name 是 String 类型的变量，下面有几种判断 name 为 null 或空值方法，那些是恰当的: ( )

A.

```
if (name != "") {  
    //do something  
}
```

B.

```
if (!name.equals("")) {  
    //do something  
}
```

C.

```
if (name != null && !name.equals("")) {  
    //do something  
}
```

D.

```
if (!"".equals(name)) {  
    //do something  
}
```

7. 以下关于 Dalvik 虚拟机论述错误的是 ( )

- A. Dalvik 是运行时环境是基于堆栈的。
- B. 所有 Android 应用都运行在同一个 Dalvik 虚拟机实例里。
- C. Dalvik 只能执行 DEX 文件格式。
- D. 最新版 Android 中，Dalvik 仍不支持 JIT。

8. Android IDL 可以使用的类型 ( )

- A. Java 基本类型
- B. String
- C. CharSequence
- D. Parcelable 对象
- E. List
- F. Map
- G. 其他 AIDL 接口

9. 我们使用 AlertDialog，经常见到如下形式的代码：

```
new AlertDialog.Builder(mContext).  
    setIcon(android.R.drawable.ic_dialog_alert).  
    setCancelable(false).  
    setTitle(mTitle).  
    setMessage(mMessage).  
    setPositiveButton(mPositiveTitle, mPositiveListener).  
    setNegativeButton(mNegativeTitle, mNegativeListener).  
    setOnCancelListener(mCancelListener).  
    create();
```

请问这是哪个设计模式的体现： ( )

- A. Builder
- B. Prototype
- C. Factory Method
- D. Abstract Factory

10. Android 的 IPC 通讯机制： ( )

- A. Dbus
- B. Binder
- C. socket
- D. named pipe

### 三、简答题

1. 请简单说明 Android 中 Activity 生命周期。

2. sleep() 和 wait() 有什么区别?

3. Singleton 模式主要作用是保证在 Java 应用程序中，一个类 Class 只有一个实例存在。请写一个 Singleton 类出来。