

# Eval

## Eval1

1	<p>以下关于ArkTS的说法，错误的是</p> <p>A : 静态检查属于完全静态，不能放松或关闭类型检查。 类型始终存在于代码中 B : 运行在在ArkRuntime上 C : ArkTS类型信息在编译后得到保留 D : ArkTs编译后为JavaScript</p>	关键词: ArkTS
ArkTs编译后为字节码		
我的答案: D 正确答案: D		
2	<p>以下关于Want的说法错误的是</p> <p>A : Want是对象间信息传递的载体，用于在应用组件之间传递信息 B : Want使用场景之一是作为startAbility()的参数 C : 使用Want启动UIAbility组件有显式示Want启动和隐式Want启动两种形式 D : 使用隐式Want启动UIAbility组件时，需要在创建的Want中设置“abilityName”字段</p>	关键词: Ability
使用隐式Want启动UIAbility组件时，不需要在创建的Want中设置“abilityName”字段		
我的答案: C 正确答案: D		
3	<p>下面属于ArkTS函数声明的语句的是</p> <p>A : func myPrint(){}; B : def myPrint(); C : function myPrint(){}; D : void myPrint(){};</p>	关键词: ArkTS
暂无。		
我的答案: C 正确答案: C		
4	<p>“一次开发，多端部署”指的是一个工程，一次开发上架，多端按需部署。为了实现这一目的，HarmonyOS需要提供哪些能力</p> <p>A : 多端开发环境 B : 多端开发能力 C : 多端分发机制 D : 以上均是</p>	关键词: Harmony基础
为实现“一次开发，多端部署”，HarmonyOS做到：多端开发环境；多端开发能力；多端分发机制		
我的答案: D 正确答案: D		

5

以下关于ArkTS声明式开发范式的基本组成，说明正确的是

A：装饰器：用来装饰类、结构体、方法以及变量，赋予其特殊的含义，例如@Entry表示这是个入口组件 B：自定义组件：可复用的 UI 单元，可组合其它组件 C：UI描述：声明式的方法来描述UI的结构，例如build()方法中的代码块 D：内置组件：ArkTS中默认内置的基本组件和布局组件，开发者可以直接调用，如Column、Text、Divider、Button等 E：属性方法：用于组件属性的配置，统一通过属性方法进行设置，如fontSize()、width()、height()、color() 等 F：事件方法：用于添加组件对事件的响应逻辑，统一通过事件方法进行设置，如跟随在Button后面的onClick()

关键词: ArkUI

以上均正确

我的答案： ABCDEF 正确答案： ABCDEF

6

UIAbility实例创建完成时，会触发哪个回调

A：onCreate() B：onForeground() C：onBackground() D：onDestroy()

关键词: Ability

UIAbility实例创建完成时触发onCreate()回调

我的答案： A 正确答案： A

7

下列关于ForEach渲染控制中参数的说法，错误的是

A：ForEach必须在容器组件内使用 B：arr可以设置为空数组，此时不会创建子组件 C：ItemGenerator为数组中的每个元素创建对应的组件，为必选参数 D：keyGenerator为数据源arr的每个数组项生成唯一且持久的键值，为必选参数

关键词: ArkUI

keyGenerator为可选参数而非必选参数

我的答案： D 正确答案： D

8

UIAbility的生命周期有哪几个状态

A：Create B：WindowStageCreate C：Foreground D：Background E：WindowStageDestory F：Destroy

关键词: Ability

UIAbility生命周期

我的答案： ACDF 正确答案： ABCDEF

9

ArkCompiler运行时通过不同执行模式的按需组合，支持多种设备不同的定制化需求，以下说法正确的是

A：在低端IOT设备上，ArkCompiler执行引擎支持纯解释器的执行模式，以满足小设备的内存限制条件 B：在高端设备上，ArkCompiler执行引擎支持解释器配合AOT编译器以及JIT编译器的模式运行，对相当部分代码使用AOT编译器编译，使得程序一开始就可以运行在高质量的优化代码上，获得最好的执行性能 C：在其它设备上，则根据设备的硬件条件限制来选择策略，设定高频使用需要AOT 编译的代码范围，其它代码则依靠解释器配合JIT Compiler运行，使得应用执行性能能够得到最大 D：以上说法均正确

关键词: ArkCompile和ArkRuntime

以上说法均正确

我的答案： D 正确答案： D

10

ArkCompile的编译时包含哪些操作

A：源码打包 B：源码操作 C：编译字节码 D：以上均是

关键词: ArkCompile和ArkRuntime

ArkCompile的编译时进行源码打包、源码操作、编译字节码

我的答案： D 正确答案： D

11

下面属于ArkTS中正确使用变量声明的语句是

A：let n: number = 10086; B：int n = 10086; C：var n = 10086; D：number n = 10086;

关键词: ArkTS

暂无。

我的答案： A 正确答案： A

12

用哪一种装饰器修饰的组件可作为页面入口组件

A：@Component B：@Entry C：@Preview D：@Builder

关键词: ArkUI

@Entry修饰的组件可作为页面入口组件

我的答案： B 正确答案： B

13	<p>下列哪些选项不是HarmonyOS的核心理念</p> <p>A : 一次开发，多端部署 B : 可分可合，自由流转 C : 统一生态，原生智能 D : 跨端迁移，多端协同</p>	关键词: Harmony基础
HarmonyOS的核心理念: 一次开发，多端部署；可分可合，自由流转；统一生态，原生智能		
我的答案: D		正确答案: D
14	<p>以下哪个是ArkTS提供的线性容器</p> <p>A : Stack B : HashMap C : HashSet D : PlainArray</p>	关键词: ArkTS
HashMap、HashSet、PlainArray是非线性容器		
我的答案: A		正确答案: A
15	<p>在基于Stage模型开发的应用项目代码下，都存在一个app.json5及一个或多个module.json5这两种配置文件。module.json5主要包含以下哪些信息</p> <p>A : 应用权限申请列表 B : Ability的配置信息 C : 设备类型信息 D : 应用包名和版本号信息</p>	关键词: Ability
module.json5主要包含以下内容：1.Module的基本配置信息，例如Module名称、类型、描述、支持的设备类型等基本信息。 2.应用组件信息，包含UIAbility组件和ExtensionAbility组件的描述信息。3.应用运行过程中所需的权限信息。		
我的答案: ABCD		正确答案: ABC
16	<p>以下不属于Navigation组件导航的布局模式的是</p> <p>A : 自适应模式 B : 单页面模式 C : 层叠模式 D : 分栏模式</p>	关键词: ArkUI
Navigation组件导航的布局模式包括自适应模式、单页面模式、分栏模式		
我的答案: C		正确答案: C
17	<p>关于UIAbility的启动模式，下列说法错误的是</p> <p>A : UIAbility支持单实例、标准模式和指定实例3种启动模式，在module.json5中通过launchType配置 B : singleton为单实例模式，系统中只存在唯一一个实例，startAbility时，如果已存在，则复用系统中的唯一一个实例 C : standard为标准实例模式，每次startAbility都会启动一个新的实例，移除旧实例 D : specified为指定实例模式，运行时由Ability内部业务决定是否创建多实例</p>	关键词: Ability
standard模式下，每次启动UIbility都会创建一个新的实例。 在任务列表中可能存在一个或多个相同的UIbility实例。新实例创建后,旧实例依然存在。		
我的答案: C		正确答案: C
18	<p>以下关于页面路由Router的说法，错误的是</p> <p>A : 在Router跳转模式router.pushUrl()下，目标页不会替换当前页，而是压入页面栈，保留当前页的状态 B : 在Router跳转模式router.replaceUrl()下，目标页会替换当前页，并销毁当前页 C : 在Router的Standard实例模式下，每次调用该方法都会新建一个目标页， 并压入栈顶 D : Router的Single实例模式是默认情况下的实例模式</p>	关键词: ArkUI
Router的Standard实例模式是默认情况下的实例模式		
我的答案: B		正确答案: D
19	<p>下面示例中不会导致编译报错的是</p> <p>A : let x: number = null; B : let x: number   null = null; C : let y: string = null; D : let y: string = 100;</p>	关键词: ArkTS
暂无		
我的答案: C		正确答案: B
20	<p>应用如需在多个设备上运行，需要适配不同的屏幕尺寸和分辨率、不同的交互方式（如触摸和键盘等）、不同的硬件能力（如内存差异和器件差异等），开发成本较高。“一次开发，多端部署”提供了哪个核心能力降低了多设备应用的开发成本</p> <p>A : 多端开发环境 B : 多端开发能力 C : 多端分发机制 D : 多端UI适配</p>	关键词: Harmony基础
Harmony通过多端开发能力降低多端开发成本		
我的答案: D		正确答案: B

1

以下关于File Access Framework的说法，错误的是？

A：File Access Framework是一套提供给开发者访问和管理用户文件的基础框架，提供了一套统一访问用户文件的方法和接口 B：File Access Helper提供给文件管理器和文件选择器访问用户文件的API接口 C：File Access ExtensionAbility提供文件访问框架能力，由UserFileManager和ExternalFileManager组成 D：ExternalFileManager是内卡文件管理服务，基于File Access ExtensionAbility框架实现，用于管理内置存储设备上的文件

关键词: Core File Kit

UserFileManager是内卡文件管理服务， ExternalFileManager是外卡文件管理服务

我的答案： D 正确答案： D

2

关于HAP，以下说法错误的是？

A：HAP是应用安装和运行的基本单元，由代码、资源、第三方库、配置文件等打包生成的模块包，其主要分为两种类型：entry和feature B：entry是应用的主模块，作为应用的入口，提供了应用的基础功能 C：feature是应用的动态特性模块，作为应用能力的扩展，可以根据用户的需求和设备类型进行选择安装 D：HAP必须包含一个基础的entry包和一个feature包

关键词: Harmony基础

HAP可以只包含一个基础的entry包，也可以包含一个基础的entry包和多个功能性的feature包

我的答案： D 正确答案： D

3

以下关于关系型数据库的说法正确的是？

A：导入的模块是@ohos.data.relationalStore B：RdbStore提供用户调用关系型数据库查询接口之后返回的结果集合 C：通过getRdbStore获得一个相关的RdbStore，操作关系型数据库 D：数据库配置StoreConfig中encrypt指定数据库是否加密，默认加密

关键词: ArkData

B：RdbStore提供管理关系数据库方法的接口。ResultSet提供用户调用关系型数据库查询接口之后返回的结果集合 D：默认不加密

我的答案： A 正确答案： AC

4

以下功能属于Network Kit提供的是？

A：HTTP数据请求 B：WebSocket连接 C：MDNS管理 D：网络连接管理

关键词: Network Kit

Network Kit提供的功能有：HTTP数据请求、WebSocket连接、MDNS管理、网络连接管理、Socket连接

我的答案： C 正确答案： ABCD

5

以下关于Network Kit的说法，错误的是？

A：MDNS即多播DNS，提供局域网内的本地服务添加、移除、发现、解析等能力 B：使用网络管理模块的相关功能时，需要请求相应的权限 C：权限为ohos.permission.GET\_NETWORK\_INFO时，允许获取网络连接信息 D：权限为ohos.permission.INTERNET时，不允许程序打开网络套接字进行网络连接

关键词: Network Kit

权限为ohos.permission.INTERNET时，允许程序打开网络套接字进行网络连接

我的答案： C 正确答案： D

6

ArkCompiler做了哪些优化？  
A：ArkCompiler运行时在HarmonyOS上提供了Worker API支持并发编程 B：在运行时实例内存隔离的基础上，ArkCompiler通过共享运行实例中的不可变或者不易变的对象、内建代码块、方法字节码等技术手段，优化了并发运行实例的启动性能和内存开销 C：ArkCompiler会把ArkTS/JS编译为方舟字节码，运行时直接运行方舟字节码 D：ArkCompiler使用多种混淆技术提供更高强度的混淆与保护，使得HarmonyOS应用包中装载的是多重混淆后的字节码，有效提高了应用代码安全的强度

关键词: ArkRuntime

以上均正确

我的答案：

A

 正确答案：

ABCD

7

以下关于键值型数据库和关系型数据库的说法，错误的是？  
A：键值型数据库是和存储的数据没有复杂的关系模型 B：关系型数据库基于SQLite组件，适用于存储包含复杂关系数据的场景 C：关系型数据库对应用提供通用的操作接口，底层使用SQLite作为持久化存储引擎 D：键值型数据库事件回调方法中允许进行阻塞操作

关键词: ArkData

键值型数据库事件回调方法中不允许进行阻塞操作

我的答案：

D

 正确答案：

D

8

Web组件提供了加载页面的多种方式，以下不属于Web组件提供的页面加载方式的是？  
A：加载网络页面 B：加载本地页面 C：加载HTML格式的富文本数据 D：加载XML页面

关键词: ArkWeb

加载XML页面不属于Web组件提供的页面加载方式

我的答案：

C

 正确答案：

D

9

Stage模型原生支持组件级的迁移和协同的特性，体现在哪些方面？  
A：Ability与UI分离 B：基于场景的服务机制 C：UI展示与服务能力合一的Ability组件 D：组件管理和窗口管理解耦

关键词: Ability Kit

Stage模型原生支持组件级的迁移和协同的特性，体现在：A Ability与UI分离、UI展示与服务能力合一的Ability组件

我的答案：

D

 正确答案：

AC

10

以下关于OpenHarmony提供的共享包的说法，错误的是？  
A：OpenHarmony提供了两种共享包，HAR静态共享包和HSP动态共享包，实现代码和资源的共享，包含代码、C++库、资源和配置文件 B：HAR中的代码和资源跟随使用方编译，如果有多个使用方，它们的编译产物中会存在多份相同拷贝 C：HSP中的代码和资源可以独立编译，运行时在一个进程中代码也只会存在一份 D：HSP属于编译态复用

关键词: Harmony基础

HSP属于运行时复用

我的答案：

A

 正确答案：

D

11

以下关于Core File Kit的说法，错误的是？

关键词: Core File Kit

A : 按文件所有者的不同，文件可分为应用文件、用户文件 B : 按文件存储位置的不同，文件可分为本地文件系统、分布式文件系统 C : 对于每个应用，系统会在内部存储空间映射出一个专属的“应用沙箱目录” D : 应用之间可以通过分享URI或文件描述符FD的方式，进行文件共享

按文件所有者的不同，文件可分为应用文件、用户文件、系统文件

我的答案： B 正确答案： A

12

以下关于HAP、HAR、HSP的说法，错误的是？

关键词: Harmony基础

A : 多HAP间组件的通信方式与同一HAP内组件的通信方式一定不同 B : HAR支持应用内共享，也可以发布后供其他应用使用 C : HAP属于编译态复用 D : 多包同时引用同一个HAR时，采用HSP替代HAR，可以避免HAR造成的多包间代码和资源的重复拷贝，减小应用包大小

当多HAP如果运行在同一进程，多HAP间组件的通信方式与同一HAP内组件的通信方式相同

我的答案： C 正确答案： A

13

以下关于多HAP机制的说法，错误的是？

关键词: Harmony基础

A : 多HAP方便了开发者将业务划分成多个模块，每个模块放到独立的HAP中 B : 所有的HAP最终会编译到一个App Pack中（以app为后缀的包文件），用于发布到应用市场 C : 多HAP场景下，同一应用的所有HAP的签名证书可以保持一致 D : 开发者可以将一个应用的某些HAP配置成按需加载。应用在启动阶段初始用不到的特性，可以配置暂不加载，当用户用到这些特性时，可由应用自动下载这些特性HAP

多HAP场景下，同一应用的所有HAP的签名证书必须保持一致

我的答案： B 正确答案： C

14

HarmonyOS提供了一种访问控制机制即应用权限，用来保证这些数据或功能不会被不当或恶意使用。使用http发起网络请求，需要以下哪种权限？

关键词: Network Kit

A : ohos.permission.USE\_BLUETOOTH B : ohos.permission.INTERNET C : ohos.permission.REQUIRE\_FORM D : ohos.permission.LOCATION

权限为ohos.permission.INTERNET时，允许程序打开网络套接字进行网络连接

我的答案： B 正确答案： B

15

以下关于ArkData的说法，错误的是？

关键词: ArkData

A : 用户首选项支持分布式同步，常用于保存应用配置信息、用户偏好设置等 B : 键值型数据管理提供了键值型数据库的读写、加密、手动备份以及订阅通知能力 C : 跨应用数据管理提供了数据提供者、数据消费者以及同设备跨应用数据交互的增、删、改、查以及订阅通知等能力 D : 统一数据管理框架支持不同级别的数据访问权限与生命周期管理策略

用户首选项不支持分布式同步

我的答案： C 正确答案： A

16

以下关于UIAbility启动的说法，错误的是？

A：UIAbility的启动分为两种情况：UIAbility冷启动和UIAbility热启动 B：UIAbility冷启动完整地加载和初始化UIAbility实例的代码、资源等 C：UIAbility热启动指UIAbility实例已经启动并在前台运行过，由于某些原因切换到后台，再次启动该UIAbility实例 D：UIAbility热启动会初始化逻辑，并触发onNewWant()生命周期方法

关键词: Ability Kit

UIAbility热启动不会进行初始化逻辑

我的答案：

B

 正确答案：

D

17

关于请求返回的响应码ResponseCode，下列描述错误的是？

A：ResponseCode.OK的值为200，表示请求成功。一般用于GET与POST请求 B：ResponseCode.NOT\_FOUND的值为404，表示服务器无法根据客户端的请求找到资源（网页） C：ResponseCode.INTERNAL\_ERROR的值为500，表示服务器内部错误，无法完成请求 D：ResponseCode.GONE的值为404，表示客户端请求的资源已经不存在

关键词: Network Kit

ResponseCode.GONE的值为410，表示客户端请求的资源已经不存在

我的答案：

C

 正确答案：

D

18

以下关于方舟字节码的说法，错误的是？

A：方舟字节码，是由方舟编译器编译ArkTS/TS/JS生成的 B：一条方舟字节码指令，由操作码（指令的名称）和指令入参列表组成 C：操作码包含无前缀的操作码和有前缀的操作码两种情况 D：方舟字节码只能使用寄存器和累加器入参

关键词: ArkCompile

方舟字节码中，除寄存器和累加器之外，还存在4种值存储方式：全局变量、模块命名空间和模块变量、词法环境和词法变量、补丁变量。指令可以使用这4种储值位置中的值作为入参

我的答案：

B

 正确答案：

D

19

以下属于Web组件网页正常加载过程中的回调事件的是？

A：onControllerAttached B：onLoadIntercept C：onInterceptRequest D：onPageBegin E：onProgressChange F：onPageEnd

关键词: ArkWeb

以上均是

我的答案：

BD

 正确答案：

ABCDEF

20

JSON是TS开发时常用的数据形式，下面数据属于正确的JSON格式的是？

A：{"name":"nju","age":2024} B：{"name":"nju","age":2024}" C：{"name":"nju","age":2024,"point":2024}" D：{"name":"nju","age":2024,"point":2024}

关键词: ArkTS

略

我的答案：

AD

 正确答案：

AD

21	<p>以下关于Web组件网页加载时的函数和事件，错误的是？</p> <p>A：当Controller成功绑定到Web组件时触发该回调onControllerAttached事件 B：当Web组件加载url之前触发onLoadIntercept，默认不允许加载 C：onInterceptRequest事件用于拦截url并返回响应数据 D：onPageEnd事件只在主frame触发</p>	关键词: ArkWeb
当Web组件加载url之前触发onLoadIntercept，默认允许加载		
我的答案： B 正确答案： B		
22	<p>以下关于用户首选项的说法，错误的是？</p> <p>A：用户首选项为应用提供Key-Value键值型的数据处理能力，支持应用持久化轻量级数据 B：开发者可以将用户首选项持久化文件的内容加载到Preferences实例，每个文件对应一个或多个Preferences实例 C：系统会通过静态容器将Preferences实例存储在内存中，直到主动从内存中移除该实例或者删除该文件 D：应用首选项的持久化文件保存在应用沙箱内部，可以通过context获取其路径</p>	关键词: ArkData
每个用户首选项持久化文件唯一对应到一个Preferences实例		
我的答案： B 正确答案： B		
23	<p>以下关于应用文件的说法，错误的是？</p> <p>A：应用文件的文件所有者为应用，包括应用安装文件、应用资源文件、应用缓存文件等 B：在应用沙箱的保护机制下，应用可见的目录范围即为“应用沙箱目录” C：系统文件及其目录对于应用是可读可写的 D：应用之间可以通过分享URI或文件描述符FD的方式，进行文件共享</p>	关键词: Core File Kit
系统文件及其目录对于应用是只读的		
我的答案： C 正确答案： C		
24	<p>Stage模型支持多设备形态和多窗口形态，体现在哪些方面？</p> <p>A：Ability与UI分离 B：基于场景的服务机制 C：Ability生命周期定义 D：组件管理和窗口管理解耦</p>	关键词: Ability Kit
Stage模型支持多设备形态和多窗口形态，体现在以下方面：Ability生命周期定义、组件管理和窗口管理解耦		
我的答案： B 正确答案： CD		
25	<p>以下关于用户文件的说法，错误的是</p> <p>A：用户文件存放在用户目录下，归属于该设备上登录的用户 B：用户文件存储位置主要分为内置存储、外置存储 C：应用对用户文件的创建、访问、删除等行为，无需获取用户授权 D：开发者可以通过系统预置的文件选择器（FilePicker）实现分享文件、保存图片、视频等用户文件的能力</p>	关键词: Core File Kit
应用对用户文件的创建、访问、删除等行为，需要获取用户授权		
我的答案： C 正确答案： C		
26	<p>以下关于Ability Kit的说法，错误的是？</p> <p>A：多个应用组件共享同一个ArkTS引擎 B：原生支持应用组件级的跨端迁移和多端协同 C：支持多设备和多窗口形态 D：使用FA模型重新定义应用能力的边界，平衡应用能力和系统管控成本</p>	关键词: Ability Kit
使用Stage模型重新定义应用能力的边界，平衡应用能力和系统管控成本		
我的答案： B 正确答案： D		

eval3



1

如果需要定义某个Module可以在手机、平板和机车上运行，则修改以下哪个文件？  
A : app.json5 B : module.json5 C : oh-package.json5 D : oh-package-lock.json5

关键词: Harmony基础

module.json5中包含支持的设备类

我的答案: A 正确答案: B

2

Harmony OS应用是能够在Harmony OS设备（例如，手机、平板等）上运行的应用程序，支持以下哪些形态  
A : 需要下载安装的应用 B : 快应用 C : 轻量级，具备免安装，即用即走，服务直达，自由流转等关键特征的元服务 D : Web网站

关键词: Harmony基础

Harmony OS应用支持需要下载安装的应用、轻量级，具备免安装，即用即走，服务直达，自由流转等关键特征的元服务

我的答案: C 正确答案: AC

3

用户使用应用的情境发生变化时（例如从室内走到户外、从办公室到车上等），之前使用的设备可能已经不适合继续当前的任务，或者周围有更合适的设备，此时，可以选择使用新的设备来继续当前的任务。以下哪些场景适合使用跨端迁移能力？  
A : 在外时手机上编辑邮件，到公司后在2in1设备上继续编辑 B : 在外时手机玩游戏，到家后希望获取更好的视觉体验，在平板上继续玩 C : 在家里智慧屏上看视频，当下需要出门时，可以手机上继续观看 D : 手机视频通话中，到家后家中有智慧屏，可以更沉浸地视频聊天

关键词: Harmony基础

以上选项均满足“跨端迁移，多端协同”

我的答案: B 正确答案: ABCD

4

用户首选项支持存储应用持久化轻量级数据，关于其约束限制，下面说法错误的是？  
A : 用户首选项遵循ACID特性（Atomicity, Consistency, Isolation and Durability） B : 用户首选项以Key-Value形式存取数据 C : 用户首选项存储数据数量建议不超过1万条 D : 用户首选项的Key为string类型

关键词: ArkData

用户首选项不遵循ACID特性

我的答案: D 正确答案: A

5

以下关于ArkTS的说法，错误的是？  
A : ArkTS的基本组成有装饰器、自定义组件、UI描述、内置组件、属性方法、事件方法。 B : 在ArkTS中，自定义变量不能与基础通用属性/事件名重复。 C : 当if、else if后跟随的状态判断中使用的状态变量值变化时，条件渲染语句会进行更新。 D : 在ForEach循环渲染过程中，当这个键值变化时，ArkUI框架将视该数组元素为无效元素。

关键词: ArkTS

当这个键值变化时，ArkUI框架将视为该数组元素已被替换或修改，并会基于新的键值创建一个新的组件

我的答案: A 正确答案: D

6

下列关于ForEach渲染控制的说法，错误的是？

A：在ForEach首次渲染时，会根据前述键值生成规则为数据源的每个数组项生成唯一键值，并创建相应的组件。B：ForEach接口基于数组类型数据来进行循环渲染，需要与容器组件配合使用，且接口返回的组件应当是允许包含在ForEach父容器组件中的子组件。C：在ForEach组件进行非首次渲染时，如果键值存在，则创建新的组件替换原有组件。D：ForEach组件在开发过程中的主要应用场景包括：数据源不变、数据源数组项发生变化（如插入、删除操作）、数据源数组项子属性变化。

关键词: ArkTS

在ForEach组件进行非首次渲染时，如果键值存在，则不会创建新的组件，而是直接渲染该键值所对应的组件

我的答案：

B

正确答案：

C

7

下面哪个接口用于使用用户首选项数据持久化？

A：get() B：put() C：put() D：flush()

关键词: ArkData

应用存入数据到Preferences实例后，可以使用flush()方法实现数据持久化

我的答案：

B

正确答案：

D

8

应用存入数据到Preferences实例后，可以使用flush()方法实现数据持久化，用户首选项的数据持久化后是放在哪里？

A：内存中 B：数据库中 C：持久化文件 D：云端

关键词: ArkData

当需要持久化时可以使用flush接口将内存中的数据写入持久化文件中

我的答案：

B

正确答案：

C

9

下列关于if/else条件渲染说法错误的是？

A：if、else if后跟随的条件语句不可以使用状态变量 B：允许在容器组件内使用，通过条件渲染语句构建不同的子组件 C：当父组件和子组件之间存在一个或多个if语句时，必须遵守父组件关于子组件使用的规则 D：支持if、else和else if语句

关键词: ArkTS

if、else if后跟随的条件语句可以使用状态变量

我的答案：

C

正确答案：

A

10

使用用户首选项持久化数据的正确流程？

A：使用getPreferencesSync()获取用户首选项实例，然后使用putSync()方法保存数据到缓存的Preferences实例中，再使用flush()持久化数据 B：使用getPreferencesSync()获取用户首选项实例，然后使用getSync()方法保存数据到缓存的Preferences实例中，再使用flush()持久化数据 C：使用getSync()获取用户首选项实例，然后使用getPreferencesSync()方法保存数据到缓存的Preferences实例中，再使用flush()持久化数据 D：使用putSync()获取用户首选项实例，然后使用getPreferencesSync()方法保存数据到缓存的Preferences实例中，再使用flush()持久化数据

关键词: ArkData

getPreferencesSync()获取用户首选项实例，putSync()方法保存数据到缓存的Preferences实例，flush()持久化数据

我的答案：

B

正确答案：

A

11

组件预览通过在组件前添加下面哪个注解?  
A : @Component B : @Entry C : @Preview D : @Builder

关键词: ArkUI

组件预览通过在组件前添加@Preview

我的答案: C 正确答案: C

12

如果开发者在原生应用版本的基础上，想要提供多种服务给用户，开发者选择开发场景的最优选是?  
A : 独立开发一个应用 B : 开发多个元服务，按需组合为一个复杂的应用 C : 独立开发一个元服务 D : 同时开发应用和多个元服务

关键词: Harmony基础

如果开发者在原生应用版本的基础上，想要提供多种服务给用户，最优选是开发多个元服务，按需组合为一个复杂的应用

我的答案: A 正确答案: B

13

用户首选项支持存储应用持久化轻量级数据，关于其注意事项，下面说法不正确的有?  
A : 用户首选项支持应用持久化轻量级数据 B : 用户首选项Key可以重复 C : 使用flush()方法把数据保存到文件 D : 通过get()方法判断首选项中是否包含指定的key，保证指定的key不会被重复保存

关键词: ArkData

B : 用户首选项Key不可以重复 D : 通过has()方法判断首选项中是否包含指定的key，保证指定的key不会被重复保存

我的答案: C 正确答案: BD

14

以下关于指定实例启动模式说法正确的是?  
A : 系统每次启动UIAbility组件，都会创建一个新的该类型实例。 B : 指定实例启动模式是默认启动模式。 C : 指定实例启动模式支持拉起指定标识的实例。 D : 系统运行时，同一UIAbility组件只存在唯一实例。

关键词: Harmony基础

A : 多例启动模式下系统每次启动UIAbility组件，都会创建一个新的该类型实例 B : 单例启动模式是默认启动模式 C : 系统运行时，UIAbility组件可能不存在实例

我的答案: D 正确答案: C

15

向服务器提交表单数据，以下哪种请求方式比较合适?  
A : RequestMethod.GET B : RequestMethod.POST C : RequestMethod.PUT D : RequestMethod.DELETE

关键词: Network Kit

向服务器提交表单数据时，使用POST请求方式是最合适的

我的答案: B 正确答案: B

16

当用户希望能够在多个设备间来回切换、完成多个任务，开发者可以使用以下哪个核心能力，以便应用不间断地给用户提供服务的能力  
A：统一生态 B：可分可合 C：自由流转 D：原生智能

关键词: Harmony基础

在多个设备间来回切换、完成多个任务，属于自由流转的核心能力

我的答案：

B

 正确答案：

C

17

下列关于请求参数中method字段的请求方式的说法不正确的是？  
A：HEAD请求的响应格式与GET请求相同，只是响应主体为空，所以可以用于获取资源的元数据、检查资源是否存在。 B：DELETE请求可以请求服务器删除指定的资源。 C：GET请求可以向服务器获取资源，但GET请求不能够携带任何参数。 D：POST请求向指定资源提交数据进行处理请求

关键词: Network Kit

GET请求可以够携带参数

我的答案：

C

 正确答案：

B

18

以下关于ArkUI的说法，错误的是？  
A：针对不同的应用场景及技术背景，方舟UI框架提供了两种开发范式，分别是基于ArkTS的声明式开发范式和兼容JS的类Web开发范式。 B：声明式开发范式采用基于TypeScript声明式UI语法扩展而来的ArkTS语言。 C：类Web开发范式采用经典的HML、CSS、JavaScript三段式开发方式。 D：在开发一款新应用时，推荐采用类Web开发范式来构建UI。

关键词: ArkUI

在开发一款新应用时，推荐采用声明式开发范式来构建UI

我的答案：

B

 正确答案：

D

19

关于http模块描述正确的是？  
A：http请求支持get、post、put等常用的请求方式。 B：可以使用on('headersReceive')订阅请求响应头。 C：post请求的参数可以在extraData中指定。 D：执行createHttp成功后，返回一个HttpRequest对象，里面包括request、destroy、on和off方法。

关键词: Network Kit

以上说法均正确。

我的答案：

C

 正确答案：

ABCD

20

以下哪些是http请求request接口中请求可选参数的字段？  
A：method B：extraData C：expectDataType D：readTimeout E：url

关键词: Network Kit

url是必填参数

我的答案：

C

 正确答案：

ABCD

eval4

1	ArkTS 卡片相关模块包括哪些？ A：FormExtensionAbility B：FormExtensionContext C：formProvider D：formInfo	关键词: 系统工具库
ArkTS 卡片相关模块包括 FormExtensionAbility、FormExtensionContext、formProvider、formInfo 等，ABCD 选项均正确。		
我的答案：		A 正确答案：ABCD
2	以下属于传感器类型的有哪些？ A：加速度传感器 B：陀螺仪传感器 C：计步器传感器 D：光线传感器	关键词: 系统工具库
传感器类型，包括加速度传感器、陀螺仪传感器、计步器传感器、光线传感器（环境光传感器）等，ABCD 选项均正确。		
我的答案：		A 正确答案：ABCD
3	使用 Drawing 实现图形绘制与显示时，以下操作正确的有哪些？ A：创建 RenderNode 子类并定义绘图函数 B：设置画笔和画刷样式，将其绑定到画布实例 C：构建 Path 形状并使用 canvas 中的 drawPath 接口绘制 D：创建 NodeController 子类并定义创建 FrameNode 的函数	关键词: 系统工具库
ABCD 选项均正确。		
我的答案：		ABCD 正确答案：ABCD
4	使用 AudioRenderer 进行音频播放时，以下操作顺序正确的是？ A：配置音频渲染参数并创建 AudioRenderer 实例 - 调用 start () 方法开始渲染音频 - 调用 on ('writeData') 方法订阅监听音频数据写入回调 - 调用 stop () 方法停止渲染 - 调用 release () 方法销毁实例 B：配置音频渲染参数并创建 AudioRenderer 实例 - 调用 on ('writeData') 方法订阅监听音频数据写入回调 - 调用 start () 方法开始渲染音频 - 调用 stop () 方法停止渲染 - 调用 release () 方法销毁实例 C：调用 on ('writeData') 方法订阅监听音频数据写入回调 - 配置音频渲染参数并创建 AudioRenderer 实例 - 调用 start () 方法开始渲染音频 - 调用 stop () 方法停止渲染 - 调用 release () 方法销毁实例 D：配置音频渲染参数并创建 AudioRenderer 实例 - 调用 start () 方法开始渲染音频 - 调用 stop () 方法停止渲染 - 调用 on ('writeData') 方法订阅监听音频数据写入回调 - 调用 release () 方法销毁实例	关键词: 系统工具库
AudioRenderer 开发步骤，首先应配置音频渲染参数并创建 AudioRenderer 实例，然后调用 on ('writeData') 方法订阅监听音频数据写入回调，接着调用 start () 方法开始渲染音频，在需要停止时调用 stop () 方法，最后调用 release () 方法销毁实例，B 选项顺序正确。		
我的答案：		B 正确答案：B
5	Audio Kit（音频服务）的亮点特征包括哪些？ A：空间音频 B：低时延播放 C：音振协同 D：低功耗播放	关键词: 系统工具库
Audio Kit（音频服务）亮点特征包括空间音频、低时延播放、音振协同、低功耗播放等，ABCD 选项均正确。		
我的答案：		B 正确答案：ABCD
6	Form Kit（卡片开发服务）的作用包括哪些？ A：将应用的重要信息或操作前置到服务卡片 B：减少应用的跳转层级 C：支持在卡片中运行逻辑代码（ArkTS 卡片） D：实现与其他应用的深度集成	关键词: 系统工具库
卡片开发服务可将应用重要信息前置到卡片，减少跳转层级，ArkTS 卡片支持在卡片中运行逻辑代码，ABC 选项正确。		
我的答案：		B 正确答案：ABC
7	应用开发者使用应用账号 SDK 管理账号数据时，以下说法正确的有哪些 A：应用卸载场景下，被卸载应用的账号数据会被保留 B：本地账号删除场景下，被删除本地账号下的所有应用的账号数据会被删除 C：可以创建应用账号并进行数据管理 D：可以查询应用账号列表	关键词: 系统工具库
应用卸载场景下，被卸载应用的账号数据会被删除，A 选项错误；本地账号删除场景下，被删除本地账号下的所有应用的账号数据会被删除，B 选项正确。同时，开发者可以创建应用账号、查询账号列表等，CD 选项正确。		
我的答案：		ABCD 正确答案：BCD
8	Form Kit（卡片开发服务）的作用包括哪些？ A：将应用的重要信息或操作前置到服务卡片 B：减少应用的跳转层级 C：支持在卡片中运行逻辑代码（ArkTS 卡片） D：实现与其他应用的深度集成	关键词: 系统工具库
卡片开发服务可将应用重要信息前置到卡片，减少跳转层级，ArkTS 卡片支持在卡片中运行逻辑代码，ABC 选项正确。文档未提及卡片开发服务可实现与其他应用的深度集成		
我的答案：		B 正确答案：ABC

9

相机的 workflows 包括以下哪些部分？  
A：相机输入设备管理 B：会话管理 C：相机输出管理 D：图像编辑处理

关键词: 系统工具库

相机 workflows 包括相机输入设备管理、会话管理和相机输出管理，ABC 选项正确。图像编辑处理在文档中未提及属于相机 workflows 的一部分，D 选项错误。

我的答案：ABCD

正确答案：ABC

10

以下关于 Image Kit 的描述，正确的有哪些？  
A：图片开发主要涉及图片解码、处理、编码等过程 B：图片解码是将 PixelMap 编码成不同格式的存档图片 C：创建 ImageSource 实例用于获取或修改图片相关信息 D：图片处理包括对 PixelMap 进行旋转、缩放、裁剪等操作

关键词: 系统工具库

应用开发中的图片开发涉及图片解码、处理、编码等过程，创建 ImageSource 实例用于获取或修改图片相关信息，图片处理包括对 PixelMap 进行旋转、缩放、裁剪等操作，ACD 选项正确。B 选项，图片编码是将 PixelMap 编码成不同格式的存档图片，图片解码是将存档图片解码成 PixelMap，B 选项错误。

我的答案：ABCD

正确答案：ACD

11

当开发者需要开发一个相机应用时，以下说法正确的是？  
A：可参考相机开发模型了解相机的工作流程 B：若仅是拉起系统相机拍摄照片或录制视频，可直接使用 CameraPicker C：开发相机应用时无需申请相机相关权限 D：相机应用通过控制相机实现图像显示、照片保存、视频录制等操作

关键词: 系统工具库

开发者开发相机应用可参考相机开发模型，若仅拉起系统相机拍摄可使用 CameraPicker，相机应用可实现图像显示等操作，ABD 选项正确。C 选项，开发相机应用时需要先申请相机相关权限，确保应用拥有访问相机硬件及其他功能的权限。

我的答案：ABCD

正确答案：ABD

12

Sensor Service Kit（传感器服务）的使用场景包括哪些  
A：使应用程序能够从传感器获取原始数据 B：提供振动控制能力 C：实现与其他设备的蓝牙通信 D：检测设备的网络连接状态

关键词: 系统工具库

传感器服务使应用程序能够从传感器获取原始数据，并提供振动控制能力

我的答案：B

正确答案：AB

13

以下关于 CameraPicker（相机选择器）的描述，错误的是？  
A：本模块提供相机拍照与录制的功能 B：应用可以自行选择媒体类型实现拍照和录制功能 C：该类接口不需要应用在界面 UIAbility 中调用 D：从 API version 12 开始，该接口支持在元服务中使用

关键词: 系统工具库

该类接口需要应用在界面 UIAbility 中调用，否则无法拉起 cameraPicker 应用，C 选项错误。A 选项，相机选择器提供相机拍照与录制的功能；B 选项，应用可以自行选择媒体类型；D 选项，从 API version 12 开始，该接口支持在元服务中使用。

我的答案：B

正确答案：C

14

ArkGraphics 2D 的能力范围包括？  
A：图像处理的基本能力，如亮度调节、模糊化等 B：管理抽象化色域对象的基础能力 C：针对不同形式内容指定帧率的能力 D：图形绘制与显示相关的 Native 能力

关键词: 系统工具库

ArkGraphics 2D 能力范围包括图像处理基本能力、管理色域对象能力、指定帧率能力以及图形绘制与显示相关的 Native 能力，ABCD 选项均正确。

我的答案：B

正确答案：ABCD

15

拍照模块中，设置拍照参数可以调整的功能包括？  
A：闪光灯 B：变焦 C：焦距 D：照片质量

关键词: 系统工具库

设置拍照参数可以调整闪光灯、变焦、焦距、照片质量及旋转角度等信息，ABCD 选项均正确。

我的答案：ABCD

正确答案：ABCD

16

创建应用子窗口后，以下操作顺序正确的是？  
A：加载显示子窗口的具体内容 - 设置子窗口属性 - 销毁子窗口 B：设置子窗口属性 - 加载显示子窗口的具体内容 - 销毁子窗口 C：销毁子窗口 - 设置子窗口属性 - 加载显示子窗口的具体内容 D：设置子窗口属性 - 销毁子窗口 - 加载显示子窗口的具体内容

关键词: 系统工具库

创建应用子窗口后，应先设置子窗口属性，然后加载显示子窗口的具体内容，最后在不需要时销毁子窗口，B 选项顺序正确。

我的答案：B

正确答案：B

17

以下关于卡片使用步骤的描述，正确的是？  
A: 长按“桌面图标”，直接添加卡片到桌面 B: 点击“服务卡片”选项，进入卡片预览界面，然后点击“添加到桌面”按钮 C: 在应用设置中找到卡片选项，进行添加 D: 卡片会自动显示在桌面上，无需任何操作

关键词: 系统工具库

长按“桌面图标”，弹出操作菜单，点击“服务卡片”选项，进入卡片预览界面，再点击“添加到桌面”按钮，B 选项正确。A 选项缺少进入预览界面的步骤；C 选项文档未提及在应用设置中添加卡片；D 选项卡片不会自动显示在桌面，需要手动添加。

我的答案: B 正确答案: B

18

以下关于音频播放开发方式的选择，说法正确的是？  
A: AudioRenderer 仅支持 MP3 格式，适用于简单的音频播放应用开发 B: AudioHaptic 适用于需要在播放音频时同步发起振动的场景 C: OpenSL ES 适用于依赖在 JavaScript 层实现音频输出功能的播放应用 D: OHAudio 支持多种音频格式，适用于各种音频播放场景

关键词: 系统工具库

AudioHaptic 用于音频协同播放，适用于需要在播放音频时同步发起振动的场景，如来电铃声随振、键盘按键反馈、消息通知反馈等，B 选项正确。A 选项，AudioRenderer 仅支持 PCM 格式，适用于更专业、更多样化的媒体播放应用开发；C 选项，OpenSL ES 是一套跨平台标准化的音频 Native API，适用于从其他嵌入式平台移植或依赖在 Native 层实现音频输出功能的播放应用；D 选项，OHAudio 仅支持 PCM 格式，适用于依赖 Native 层实现音频输出功能的场景。

我的答案: B 正确答案: B

19

体验窗口沉浸式能力的方式有？  
A: 调用 setWindowSystemBarEnable 接口，设置导航栏、状态栏不显示 B: 调用 setWindowLayoutFullScreen 接口，设置应用主窗口为全屏布局，然后调用 setWindowSystemBarProperties 接口设置相关属性 C: 直接应用主窗口的 UI 代码中设置沉浸式效果 D: 无需任何操作，系统默认开启沉浸式能力

关键词: 系统工具库

实现沉浸式效果有两种方式，一是调用 setWindowSystemBarEnable 接口，设置导航栏、状态栏不显示；二是调用 setWindowLayoutFullScreen 接口，设置应用主窗口为全屏布局，再调用 setWindowSystemBarProperties 接口设置相关属性，AB 选项正确。C 选项，文档未提及可直接在 UI 代码中设置；D 选项，沉浸式能力需要开发者进行相关操作来实现，并非系统默认开启

我的答案: ABCD 正确答案: AB

20

使用 ImageSource 完成图片解码的步骤包括  
A: 获取 resourceManager 资源管理 B: 创建 ImageSource C: 创建 pixelMap D: 释放 pixelMap

关键词: 系统工具库

使用 ImageSource 完成图片解码，首先获取 resourceManager 资源管理，然后创建 ImageSource，接着创建 pixelMap，最后释放 pixelMap，ABCD 选项均正确。

我的答案: ABCD 正确答案: ABCD