

中国十大品牌教育集团 中国十佳网络教育机构



- 自考名师全程视频授课，图像、声音、文字同步传输，享受身临其境的教学效果；
- 权威专家在线答疑，提交到答疑板的问题在 24 小时内即可得到满意答复；
- 课件自报名之日起可反复观看，不限时间、地点、次数，直到当期考试结束后一周关闭
- 付费学员赠送 1G 超大容量电子信箱；及时、全面、权威的自考资讯全天 24 小时更新；
- 一次性付费满 300 元，即可享受九折优惠；累计实际交费金额 500 元或支付 80 元会员费，可成为银卡会员，购课享受八折优惠；累计实际交费金额 1000 元或支付 200 元会员费，可成为金卡会员，购课享受七折优惠（以上须在同一学员代码下）；

**英语/高等数学预备班：**英语从英文字母发音、国际音标、基本语法、常用词汇、阅读、写作等角度开展教学；数学针对有高中入学水平的数学基础的同学开设。通过知识点精讲、经典例题详解、在线模拟测验，有针对性而快速的提高考生数学水平。[立即报名！](#)

**基础学习班：**依据全新考试教材和大纲，由辅导老师对教材及考试中所涉及的知识进行全面、系统讲解，使考生从整体上把握该学科的体系，准确把握考试的重点、难点、考点所在，为顺利通过考试做好知识上、技巧上的准备。[立即报名！](#)

**真题串讲班：**以考试大纲为主导，对各章节知识点进行全面梳理讲解，突出考试重点、难点与考点，教授答题思路与方法，通过对课程的整体情况分析近 2 次考试的真题讲解，帮助考生更准确地把握考试方向，做好考前最后冲刺，为考生顺利通过考试铺平道路。串讲班课程在考前一个月左右开通。[立即报名！](#)

**习题班：**自考 365 网校与北大燕园合作推出，每门课程均涵盖该课程全部考点、难点，在线测试系统按照考试难度要求自动组卷、全程在线测试、提交后自动判定成绩。我们相信经过反复练习定能使您迅速提升应试能力，使您考试梦想成真！[立即报名！](#)

**自考实验班：**针对高难科目开设，签协议，不及格返还学费。全国限量招生，报名咨询 010-82335555 [立即报名！](#)

**自考精品班：**全力打造专属于学员个人的辅导计划，学员自入学当天便开始享受专属于自己的个性化辅导课程，专职教学辅导老师及班主任全程跟踪学员的学习情况，随时调整辅导方案，以保证学习计划的有效进行。帮助学员克服可能出现的学习上的怠倦、不良情绪的影响等情况。坚定考试必胜信念，并以最适合自己的方式，在短时间内掌握考试内容，全面提升学员的考试通过率。我们承诺，当期考试不通过，下期学费减半！[立即报名！](#)

## 全国 2010 年 1 月高等教育自学考试

### Java 语言程序设计（一）试题

课程代码：04747

#### 一、单项选择题（本大题共 10 小题，每小题 1 分，共 10 分）

在每小题列出的四个备选项项中只有一个是符合题目要求的，请将其代码填写在题后的括号内。错选、多选或未选均无分。

1. 在下述字符串中，不属于 Java 语言关键字的是（ ）

- A. float
- B. new
- C. java
- D. return

2. Java 语言中数值数据的类型能自动转换，按照从左到右的转换次序为（ ）

- A. byte→int→short→long→float→double
- B. byte→short→int→long→float→double
- C. byte→short→int→float→long→double

- D. short→byte→int→long→float→double
3. 在以下供选择的观念中,不属于面向对象语言概念的是 ( )
- A. 消息 B. 模块  
C. 继承 D. 多态性
4. 在下述 Java 语言语句中,错误的创建数组的方法是 ( )
- A. int intArray [ ]; intArray=new int[5];  
B. int intArray [ ]=new int[5];  
C. int [ ] intArray={1, 2, 3, 4, 5};  
D. int intArray [5]={1, 2, 3, 4, 5};
5. 在 Swing 中,它的子类能用来创建框架窗口的类是 ( )
- A. JWindow B. JFrame  
C. JDialog D. JApplet
6. MouseListener 接口不能处理的鼠标事件是 ( )
- A. 按下鼠标左键 B. 点击鼠标右键  
C. 鼠标进入 D. 鼠标移动
7. 以下不属于文字字型要素的是 ( )
- A. 颜色 B. 字体  
C. 风格 D. 字号
8. 在以下四个供选的整数中,能作为线程最高优先级的整数是 ( )
- A. 0 B. 1  
C. 10 D. 11
9. Java 语言可以用 javax.swing 包中的类 JFileChooser 来实现打开和保存文件对话框。用户通过文件对话框不可能获得的信息是 ( )
- A. 文件名称 B. 文件路径  
C. 文件内容 D. 文件对象
10. 在编写访问数据库的 Java 程序时, Connection 对象的作用是 ( )
- A. 用来表示与数据库的连接 B. 存储查询结果  
C. 在指定的连接中处理 SQL 语句 D. 建立新数据库连接

## 二、填空题(本大题共 10 小题,每空 2 分,共 20 分)

请在每小空的空格中填上正确答案。错填、不填均无分。

11. Java 的编译程序先将 Java 源程序翻译成与机器无关的\_\_\_\_\_。
12. 表达式“23 & 18”的值是\_\_\_\_\_。
13. 如果类 A 某个成员变量的类型是类 B,则类 A 和类 B 之间是\_\_\_\_\_关系。
14. Java 语言提供了两个用于处理字符串的类,它们是\_\_\_\_\_。
15. 某程序用代码“JTextField text=new JTextField ();”创建了一个文本框,并对这个文本框注册了监视器,则在监视器处理方法 actionPerformed (ActionEvent e) 中,判定是在这个文本框上发生事件的条件表达式是\_\_\_\_\_。
16. 一个水平滚动条对象的初始值是 50,滑块的宽是 10 个像素,表示的范围是[0, 250]。创建这样的滚动条对象时,提供的 5 个参数依次是\_\_\_\_\_。
17. 要在 JComponent 子类的组件中绘图,应重写\_\_\_\_\_方法。
18. 当线程使用完临界段后,为了使等待的线程恢复工作,需要调用的方法是\_\_\_\_\_。
19. 某程序想为一个 long 型整数文件构造随机读写对象,支持这个要求的类是\_\_\_\_\_。
20. 设已知服务器的 IP 地址和端口号,要创建一个套接字对象,支持这个要求的类是\_\_\_\_\_。

**三、简答题（本大题共 6 小题，每小题 3 分，共 18 分）**

21. 请写出一段 if 语句，判断一个整数 n 是否为偶数。如果是偶数，输出“Yes.”；否则,输出 “No. ”。
22. 请写出接口定义的一般形式。
23. 请写出 Java 语言编写事件处理程序的两种主要方案。
24. 设已经有 Graphics2D 对象 g2d, 请用 Java 语句绘制一个矩形 rect, 其左上角坐标是 (20, 30), 宽是 120, 高是 30。
25. 打开文件对话框时，还可以设置筛选条件，即指定文件的类型。请写出 FileFilter 类预设的两个方法。
26. 请写出 URLConnection 类提供的三个常用方法。

**四、程序填空题（本大题共 5 小题，每空 2 分，共 20 分）**

27. 方法 void moveOddForword (int a[]) 的功能是将数组中的所有奇数移到所有偶数之前。

```
void moveOddForword (int a[]) {  
    for (int i=0, odd=0; _____; i++)  
        if ( _____ ) {  
            int t=a[i]; a[i]=a[odd]; a[odd]=t; odd++;  
        }  
}
```

28. 以下程序创建了一个窗口，然后在窗口内显示 " Hello, World! " 。

```
import javax.swing.*; import java. awt*;  
public class HelloWorld {  
    public static void main (String[] args) {  
        JFrame frame=new JFrame ();  
        frame.setDefaultCloseOperation (JFrame.EXIT_ON_CLOSE);  
        frame. _____;  
    }  
}  
class JFrame extends JFrame {  
    public JFrame () {  
        setTitle (" HelloWorld" );  
        setSize (WIDTH, HEIGHT);  
        JPanel panel=new JPanel ();  
        Container contentPane=getContentPane ();  
        contentPane. add (panel);  
    }  
    public static final int WIDTH=300;  
    public static final int HEIGHT= 200;  
}  
class JPanel extends JPanel {  
    public void paintComponent (Graphics g) {  
        super. _____;  
        g.drawString (" Hello, World! " , x, y);  
    }  
}
```

```
public int x=100;    public int y=100;
```

```
}
```

29. 以下是子窗口中设置一个菜单条类的定义。类的构造方法根据指定的窗口名称和菜单表设置菜单条，菜单和菜单项，当选中某个菜单项时，在文本框中显示相应菜单项被选中的信息。

```
class MenuWindow extends JFrame implements ActionListener {
    public static JTextField text;
    public MenuWindow (String s, String menuList[][]) {
        setTitle (s);
        Container con=this.getContentPane ();
        con.setLayout (new BorderLayout ());
        this.setLocation (100, 100);  this.setSize (300, 100);
        JMenuBar menubar=new JMenuBar ();
        for (int i=0; i<menuList.length; i++) {
            JMenu menu=new JMenu (menuList[i][0]);
            for (int j=1; j<menuList[i].length; j++) {
                JMenuItem anItem=new JMenuItem (menuList[i][j]);
                anItem. setActionCommand (menuList[i][j]);
                anItem. _____; menu.add (anItem);
            }
            menubar. _____;
        }
        text=new JTextField (); setJMenuBar (menubar);
        con.add (text, BorderLayout. SOUTH);
    }
    public void actionPerformed (ActionEvent e) {
        text. setText (e. getActionCommand () + " 菜单项被选中! " );
    }
}

public class Test29 extends Applet {
    MenuWindow window;
    String menuList[][]={{ " 体育" , " 跑步" , " 打篮球" , " 打乒乓" },
                        { " 娱乐" , " 唱歌" , " 跳舞" }};

    public void init () {
        window=new MenuWindow ( " 体育娱乐之窗" , menuList);
        window.setVisible (true);
    }
}
```

30. 以下是一个用鼠标自由作画的小应用程序。最简单的方法是根据鼠标所在位置画点，跟随鼠标的移动，不断画圆点，就能实现用鼠标作画。

```
import java. awt.*;
import java. awt.event.*;
public class Test30 extends java. applet. Applet implements MouseMotionListener {
    Color color; int lineSize=2;
```

```
int x=-1,y=-1;
public void init () {
    setLocation (30, 20);      setSize (300, 300);
    setBackground (Color.green); addMouseListener (this);
}
public void paint (Graphics g) {
    if (x!=-1&&y!=-1) {
        g.setColor (color); g.fillOval (x, y, lineSize, lineSize);
    }
}
public void mouseMoved (MouseEvent e) {}
public void mouseDragged (MouseEvent e) {
    x=e.getX (); y=e. getY (); _____;
}
public void _____ (Graphics g) {    paint (g); }
```

31. 以下定义的类 ShareData 用于管理多个线程共享数据 data。一个线程生成 data，另一个线程使用 data。约定，新生成的 data 只有被另一个线程使用后，才能生成下一个 data。反之，一个 data 被使用后，也不能再继续使用。所以，生成和使用 data 的线程之间需要互斥和同步。以下是管理上述使用方式的类，类内有要管理的共享数据，以及对共享数据的存操作 putData () 和取操作 getData ()。

```
class ShareData{
    int data; //共享数据
    boolean newData=false; //有最近新生成 data 的标志
    synchronized int getData () {
        while (!newData) {
            try{ _____;
            } catch (InterruptedException e) {
                System.out.println (" 因错误，而中断!" );
            }
        }
        newData=false;  notify (); return data;
    }
    synchronized void putData (int n) {
        while (newData) {
            try{wait ();
            }catch (InterruptedException e) {
                System.out.println (" 因错误，而中断! " );
            }
        }
        data=n;    _____;
        notify ();    return;
    }
}
```

**五、程序分析题（本大题共 5 小题，每小题 4 分，共 20 分）**

32. 阅读下列程序，请写出该程序的输出结果。

```
class Parent{
    private void method 1 （） { System.out.println （" Parent' s method 1 （） " ）； }
    public void method 2 （） { System.out.println （" Parent' s method 2 （） " ）； method 1 （）； }
}
class Child extends Parent {
    public void method 1 （） { System.out.println （" Child' s method 1 （） " ）； }
    public static void main （String args[]） { Parent p = new Child （）； p.method2 （）； }
}
```

33. 阅读下列程序，请写出该程序的功能。

```
import java.util.*; import javax.swing.*;
public class Test33{
    public static void main （String args[]） {
        String str= （String） JOptionPane. showInputDialog （null, " 请输入信息" ,
            " 输入对话框" ,JOptionPane. PLAIN_MESSAGE, null, null, null);
        StringTokenizer pas=new StringTokenizer （str, " , " ）;
        int n=pas.countTokens （）;
        System.out.println （" 输入的信息有单词:" +n+" 个，全部单词如下: " ）;
        while （pas. hasMoreTokens （）） {
            String s=pas.nextToken （）;
            System.out.println （s）;
        }
    }
}
```

34. 阅读下列程序，请用示意图画出程序运行时呈现的界面。

```
import java.applet.*; import java.awt.*; import javax.swing.*;
class MyPanel extends JPanel{
    JTextField text1, text2;
    MyPanel （String s1, String s2） {
        text1=new JTextField （s1）; text2=new JTextField （s2）;
        add （text 1）; add （text2）;
    }
}
class MySubPanel extends MyPanel {
    JTextField text;
    MySubPanel （String s1, String s2, String s3） {
        super （s1, s2）; text = new JTextField （s3）; add （text）;
    }
}
public class Test34 {
    public static void main （String args[]） {
```



```
JFrame mw=new JFrame (" 一个示意窗口 ");
mw.setSize (350, 150);
Container con = mw.getContentPane ();
con.setLayout (new BorderLayout ());
MyPanel pl=new MyPanel (" 文本框 1" , " 文本框 2" );
MySubPanel p2=new MySubPanel (" 文本框 3" , " 文本框 4" , " 文本框 5" );
JTextArea text=new JTextArea (" 这里是一个文本区" );
con.add (pl, " North" ); con.add (p2, " South" );
con.add (text, " Center" ); mw. setVisible (true);
}
}
```

35. 阅读下列程序，请写出该程序的功能。

```
import java.applet.*; import java.awt.event.*; import javax.swing.*
public class Class 1 extends Applet implements KeyListener{
    JButton button=new JButton (" 开始" );
    JTextArea text=new JTextArea (5, 20);
    public void init () {
        button.addKeyListener (this); add (button) ;add (text);
    }
    public void keyPressed (KeyEvent e) {
        int t=e.getKeyCode ();
        if (t>=KeyEvent.VK_ A&& t<=KeyEvent.VK_ Z) {
            text.append (" " + (char) t);
        }
    }
    public void keyTyped (KeyEvent e) {}
    public void keyReleased (KeyEvent e) {}
}
```

36. 阅读下列程序，请写出该程序的功能。

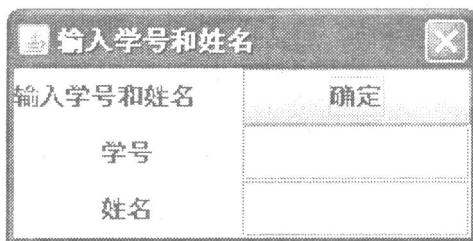
```
import java.applet.*; import java.awt.*;
public class Test36 extends java.applet.Applet implements Runnable{
    Thread myThread = null;
    double seta=0.0;
    public void start () {
        setSize (500, 400);
        if (myThread==null) { myThread=new Thread (this); myThread.start (); }
    }
    public void run () {
        while (myThread!=null) {
            try {myThread.sleep (40);
            } catch (InterruptedException e) {}
            seta+=3.0; if (seta>=360) seta=0; repaint ();
        }
    }
}
```

```
}  
public void paint (Graphics g) {  
    final double pi=3.14159;    final double r = 100.0;  
    int x0=250+ (int) (r*Math.cos (3.1415926/180.0*seta));  
    int y0=200+ (int) (r*Math.sin (3.1415926/180.0*seta));  
    g.setColor (Color.red);    g.drawOval (x0, y0, 10, 10);  
}  
}
```

## 六、程序设计题（本大题共 2 小题，每小题 6 分，共 12 分）

37.请编写方法 `void strReverse (String str)`，该方法的功能是输出一个新字符串，新字符串字符排列顺序与原字符串 `str` 的字符排列顺序相反。例如，`strReverse (" ABCD")` 所输出的结果是 " DCBA"。请使用字符串与字节数组的相互转换方法进行设计。

38.请设计实现如下用于输入学号和姓名的对话框界面，其中空白格是文本框，用于输入相应内容。



这里给出的是程序的一部分，你要编写的是类 `InputNoNameDialog` 的构造方法 `InputNoNameDialog (JFrame f, String s, JTextField t)`。其中参数 `f` 是对话框的依赖窗口，`s` 是对话框标题，`t` 是依赖窗口中显示对话框输入内容的文本框。

以下是类 `InputNoNameDialog` 的程序框架。

```
class InputNoNameDialog extends JDialog implements ActionListener{  
    JLabel title; JTextField text1, text2, mainText; JButton done;  
    InputNoNameDialog (JFrame f String s, JTextField t) {  
        super (f,s, true);    mainText = t; Container con = getContentPane ();  
        title=new JLabel (s);    text1=new JTextField (10);  
        text2=new JTextField (10);    con.setLayout (new GridLayout (3,2));  
        con.setSize (200, 100);    setModal (false);  
        //请在以下位置续写其余代码  
  
    }  
    public void actionPerformed (ActionEvent e) {  
        //输入结束按确定按钮后，将对话框中输入的学号和姓名在它依赖窗口的文本框中显示。  
        mainText.setText (" 学号： " +text1.getText ()+" 姓名： " +text2.getText ());  
        setVisible (false); dispose ();  
    }  
}
```



}

