

Java 语言程序设计（一）

(课程代码 04747)

注意事项:

1. 本试卷分为两部分，第一部分为选择题，第二部分为非选择题。
2. 应考者必须按试题顺序在答题卡（纸）指定位置上作答，答在试卷上无效。
3. 涂写部分、画图部分必须使用 2B 铅笔，书写部分必须使用黑色字迹签字笔。

第一部分 选择题

一、单项选择题：本大题共 10 小题，每小题 1 分，共 10 分。在每小题列出的备选项中只有一项是最符合题目要求的，请将其选出。

1. 有Java源程序文件Test1.java:

```
public class Test1 {public static void main(String[] args) {}}
```

```
class MyClass1 {}
```

```
class MyClass2 {}
```

正确编译Test1.java后，生成的类文件个数是

- A. 1
B. 3
C. 5
D. 8

2. 能正确声明一个boolean类型变量a并赋初值的是

- A. `boolean a = 1;` B. `boolean a = "true";`
C. `boolean a = false;` D. `boolean a = (9 >= 10);`

3. 若有语句int a=8, b=2, k;，则表达式的值不为4的是

- A. $k = a/b$
B. $k = a/3+b$
C. $k = a >> 2*(b++)$
D. $k = a*(b++) >> 2$

4. 在Java中，用package语句说明一个包时，该包的层次结构必须

- A. 与文件系统结构相同 B. 与文件的结构相同
C. 与文件类型相同 D. 与文件大小相同

5. 下面程序片段输出的结果是

```
int m=7, n=1;
```

do{

```
if(m--<++n) break;
```

```

}while(m>4);

```

```
System.out.println("m = "+m+"      n = "+n);
```

- A. $m=3$ $n=5$ B. $m=4$ $n=4$
C. $m=4$ $n=5$ D. $m=5$ $n=3$

6. 下列叙述中, 不正确的是

- A. Object 类在包 java.lang 中
- B. Object 类是唯一没有父类的类
- C. Object 类是 Java 所有类的直接或间接父类
- D. 程序中定义类时必须指定是从 Object 类派生而来

7. 某程序中有如下的类及对象的定义:

```
class ParentClass {}
```

```
class SubClass1 extends ParentClass {
```

```
class SubClass2 extends ParentClass {}
```

```
ParentClass a = new ParentClass ();
```

```
SubClass1 b = new SubClass1();
```

```
SubClass2 c = new SubClass2();
```

当执行语句 `b = (SubClass1)c;` 时, 结果是

- A. 编译时出错 B. 编译时正确，但执行时出错
C. 执行时完全正确 D. 不确定

8. 能创建BufferedReader对象的Java程序代码是

- A. `BufferedReader in = new BufferedReader(new Reader("a.dat"));`
 B. `BufferedReader in = new BufferedReader(new FileReader("a.dat"));`
 C. `BufferedReader in = new BufferedReader(new InputStream ("a.dat"));`
 D. `BufferedReader in = new BufferedReader(new FileInputStream ("a.dat"));`

9. Reader是一个读取

- A. 字符文件的接口 B. 数据文件的抽象类
C. 字符文件的抽象类 D. 字节文件的一般类

10. 关于组件、事件及事件侦听,叙述正确的是

- A. 一个组件只能引发一种事件
B. 一个组件只能注册一个事件侦听器
C. 一个事件侦听器只能监听一个组件
D. 一个事件侦听器可以注册到多个组件上

第二部分 非选择题

二、填空题：本大题共 10 小题，每小题 2 分，共 20 分。

11. 类似于小巧的 CPU 且能够实现 Java 语言平台无关性的机制是 Java_____。
12. 语句 `System.out.println(1 == 1 >>> 32);` 的输出是_____。
13. Java 规定，switch 关键字之后的表达式的值必须是与_____型赋值相容的。
14. Java 按值传送实参，调用方法时，如果形参是引用，则传递给形参的是对象的_____。
15. 若有定义 `Vector<String> MyVector = new Vector<String>(10, 5);`，当初始创建的空间用尽且系统为其第一次自动增加后，能够容纳的元素个数是_____。
16. 若要声明类 `myClass` 是终极类，则声明的格式是_____。
17. 若程序中有语句：`FileOutputStream out = new FileOutputStream("myFile.dat");`，且文件 `myFile.dat` 存在，则新写的内容_____原有内容。
18. Java 图形用户界面中经常用到的按钮 `JButton` 类的直接父类是_____。
19. 对话框是一个临时的可移动窗口，且要依赖于其他窗口，当它所依赖的窗口消失或最小化时对话框也将消失。当窗口还原时对话框会_____。
20. 若已有定义：`class Lefthand extends Thread {.....}`，并创建了对象：`Lefthand left = new Lefthand();`，则启动线程 `left` 的语句是_____。

三、简答题：本大题共 5 小题，每小题 4 分，共 20 分。

21. 使用 `while` 语句改写语句，要求输出相同的内容。
`for (int k = 0; k < 5; k++) { System.out.println("Are you finished yet?"); }
System.out.println("Finally!");`
22. 定义类的静态成员时需要用哪个关键字进行修饰？有哪两类静态成员？使用静态成员时，前缀使用什么？
23. 在子类的构造方法中，调用 `super(参数列表)` 的作用是什么？参数列表有何要求？
24. 什么是对象的序列化？什么是对象的反序列化？
25. 简述 `wait()` 和 `notify()` 方法的作用。

四、程序填空题：本大题共 3 小题，每空 2 分，共 18 分。

26. 以下程序从键盘读入 1 至 9 之间的一个整数 `a`，然后输出 1 到 `a` 之间的乘法口诀表。
例如，当读入 4 时，输出的乘法口诀表如下所示：

	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	1*1=1	1*2=2	1*3=3	1*4=4
(2)	2*1=2	2*2=4	2*3=6	2*4=8
(3)	3*1=3	3*2=6	3*3=9	3*4=12
(4)	4*1=4	4*2=8	4*3=12	4*4=16

```
import java.util.Scanner;
public class Test26{
    public static void main(String[] args){
        int a;
        System.out.println("输入 1~9 间的一个整数: ");
        Scanner sc=new Scanner(System.in); a = sc.nextInt();
        for (int i = 1; i<=a; i++) System.out.print("\t" + ①);
        System.out.println("");
        for(int i=1; i<=a; i++){
            System.out.print(②);
            for(int j=1; j<=a; j++)
                System.out.print(③);
            System.out.println("");
        }
    }
}
```

27. 以下程序定义了类 `ClassA` 和 `Test27`。程序的输出是：

```
current_num = 1
num = 1
num = 10

class ClassA{
    private int x, y;
    static int num=0;
    ClassA(int x0, int y0){ x = x0; y = y0; num++; }
    public static void staticFun(){
        System.out.println(①);
    }
};

public class Test27{
```

```
public static void main(String[] args){
    int num=10;
    ClassA obj=new ClassA(10, 13);
    ClassA.staticFun();
    System.out.println(②);
    System.out.println(③);
}
```

28. 以下程序创建一个窗口，窗口内放置一个面板，在面板中绘制两个同心圆，圆心在(200, 200)，绿色的大圆半径是 100，红色的小圆半径是 50。

```
import javax.swing.*; import java.awt.*;
public class Test28{
    public static void main(String[] args) {
        MyFrame frame = new MyFrame();
    }
    class MyFrame extends JFrame {
        public MyFrame(){
            setTitle("Test28");
            setSize(400, 400);
            getContentPane().add( ①);
            setVisible(true);
        }
    }
    class MyPanel extends JPanel{
        public void paintComponent( Graphics g ) {
            g.setColor(Color.green);
            ②;
            g.setColor(Color.red);
            ③;
        }
    }
}
```

五、程序分析题：本大题共 3 小题，每小题 6 分，共 18 分。

29. 阅读以下程序，写出该程序的输出结果。

```
public class Test29 {
    double d;
    void change1(int num) { num = 100; }
    void change2(String str) { str=new String("false"); }
```

```
void change3(Test29 ex) { ex.d=100; }
public static void main(String[] args) {
    Test29 ex = new Test29();
    int i = 15; ex.change1(i);
    System.out.println("i value is " + i);
    String s = new String( "true" ); ex.change2(s);
    System.out.println("s value is " + s);
    ex.d = 15; ex.change3(ex);
    System.out.println("Current ex.d is " + ex.d);
}
```

30. 阅读以下程序，写出该程序的输出结果。

```
class House{
    private String typeH;
    private double area;
    public String getTypeH(){ return typeH; }
    public void setTypeH(String typeH){ this.typeH=typeH; }
    public double getArea(){ return area; }
    public void setArea(double area){ this.area=area; }
    House(String typeH, double area){ this.typeH=typeH; this.area=area; }
    House(){ typeH="Default"; this.area=0; }
    public String toString(){
        String s=typeH+"\t"+area;
        return s;
    }
}
class Apartment extends House{
    private String address;
    Apartment(String typeH, double area, String address){
        super(typeH, area);
        this.address=address;
    }
    Apartment(){
        super();
        this.address="address";
    }
    void print(){
        String s=super.toString() + " " + address;
        System.out.println(s);
    }
}
```

```

    }
}
public class Test30{
    public static void main(String [] args){
        Apartment st=new Apartment("ab", 125.2, "Nanhai");
        st. print();
        st=new Apartment();
        st. print();
    }
}

```

31. 阅读以下程序，写出该程序的输出结果。

```

import java.io.IOException;
public class Test31 implements Runnable{
    private int task=5;
    public void run(){
        while(task>0){
            try{ Thread.sleep(30);
            }catch(InterruptedException e){ e.printStackTrace(); }
            synchronized(this){
                System.out.println(Thread.currentThread().getName()
                    +":完成第"+(task--)+"项任务");
            }
        }
    }
    public static void main(String[]args){
        Test31 actor=new Test31();
        new Thread(actor,"Actor").start();
        new Thread(actor,"Actor").start();
    }
}

```

六、程序设计题：本大题共 2 小题，每小题 7 分，共 14 分。

32. 编写方法 public void printTri(int n)，该方法的功能是打印由 1 到 n 组成的如下形式的三角形数阵。例如，当 n=5 时，数阵如下：

```

      1
     1 2 1
    1 2 3 2 1
   1 2 3 4 3 2 1
  1 2 3 4 5 4 3 2 1

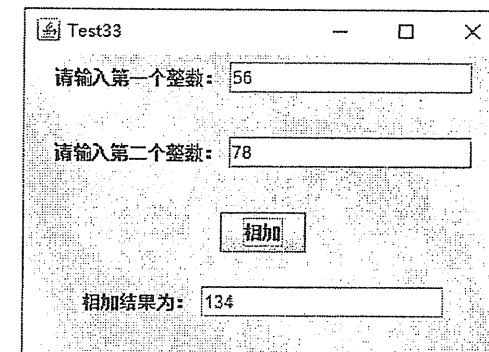
```

```

public void printTri(int n){
    //请在答题卡（纸）上写出此处应编写的代码
}

```

33. 类 Test33 显示一个窗口，在上面的两个文本框中可以输入数字，当单击“相加”按钮时，将两个文本框中输入的数字之和显示到第三个文本框中，如题 33 图所示。要求：编写代码，实现鼠标事件处理程序。



题 33 图

```

import java.awt.*;
import java.awt.event.*;
import javax.swing.*;

```

```

public class Test33 extends WindowAdapter implements ActionListener{
    JFrame f;
    JButton bAdd;
    JLabel firstL, secondL, resultL;
    JTextField firstT, secondT, resultT;
    JPanel pan1, pan2, pan3, pan4;
    public static void main(String args []){
        Test33 be = new Test33();        be.go();
    }
    public void go(){
        f = new JFrame("Test33");
        f.setLayout(new GridLayout(4, 1));
        f.setSize(350, 250);
        firstL = new JLabel("请输入第一个整数: ");
        secondL = new JLabel("请输入第二个整数: ");
        resultL = new JLabel("相加结果为: ");
        bAdd = new JButton("相加");
        bAdd.addActionListener(this);
        firstT = new JTextField("", 15);
        secondT = new JTextField("", 15);
        resultT = new JTextField("", 15);
        pan1 = new JPanel( ); pan1.add(firstL); pan1.add(firstT);
        pan2 = new JPanel( ); pan2.add(secondL); pan2.add(secondT);

```

```
pan3 = new JPanel(); pan3.add(bAdd);
pan4 = new JPanel( ); pan4.add(resultL); pan4.add(resultT);
f.add(pan1);      f.add(pan2);      f.add(pan3);
f.add(pan4);      f.addWindowListener(this); f.setVisible(true);
}
public void windowClosing(WindowEvent e) {
    System.exit(0);
}
public void actionPerformed(ActionEvent e) {
//请在答题卡（纸）上写出此处应编写的代码
}
}
```