

绝密 ★ 考试结束前

全国 2012 年 10 月高等教育自学考试
Java 语言程序设计（一）试题

课程代码：04747

请考生按规定用笔将所有试题的答案涂、写在答题纸上。

选择题部分

注意事项：

1. 答题前，考生务必将自己的考试课程名称、姓名、准考证号用黑色字迹的签字笔或钢笔填写在答题纸规定的位置上。
2. 每小题选出答案后，用 2B 铅笔把答题纸上对应题目的答案标号涂黑。如需改动，用橡皮擦干净后，再选涂其他答案标号。不能答在试题卷上。

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中只有一个是符合题目要求的，请将其选出并将“答题纸”的相应代码涂黑。错涂、多涂或未涂均无分。

1. Java 语言中，int 类型占用的二进制位数是
A. 8 位
B. 16 位
C. 32 位
D. 64 位
2. 以下关于 Java 语句的说法正确的是
A. continue 语句必须出现在多路按值选择结构或循环结构中
B. return 语句可以出现在方法体的外面
C. 编译系统会把单独的分号看成是空语句
D. break 语句的作用是提早结束当前轮次循环
3. 不能被再继承的类是
A. final 类
B. abstract 类
C. public 类
D. 用户自定义类
4. 已知 String s="ABCDEFGHJIJABC"，以下说法错误的是
A. s.indexOf("C")等于 2
B. s.indexOf("EFG",2)等于 4

- C. s.indexOf("A", 7)等于 10 D. s.indexOf("D", 4)等于 3
5. 以下 Swing 提供的 GUI 组件类和容器类中, 不属于顶层容器的是
- A. JFrame B. JApplet
- C. JDialog D. JMenu
6. 以下不是 JDialog 类构造方法的是
- A. JDialog() B. JDialog(boolean b)
- C. JDialog(JFrame f, String s) D. JDialog(JFrame f, String s, boolean b)
7. 以下不属于文字字型要素的是
- A. 字体 B. 风格
- C. 字号 D. 颜色
8. 阻塞状态的线程在消除引起阻塞的原因后, 会转入
- A. 死亡状态 B. 开始状态
- C. 就绪状态 D. 运行状态
9. 字符流数据是
- A. 8 位的 ASCII 字符 B. 16 位的 Unicode 字符
- C. 任意字符数据 D. 任意二进制数据
10. 以下方法中, 可以执行 SQL 查询语句的是
- A. executeQuery() B. executeUpdate()
- C. executeSQL() D. executeFind()

非选择题部分

注意事项:

用黑色字迹的签字笔或钢笔将答案写在答题纸上, 不能答在试题卷上。

二、填空题(本大题共 10 小题, 每小题 2 分, 共 20 分)

11. 如果 Java 源文件中有多类, 那么只能有一个_____类。
12. 运算符“<”、“*”和“&&”按优先级从高到低的顺序排列为_____。
13. 当联编推迟至运行时间实现时, 该联编过程称为_____联编。
14. 数组名如同对象名一样, 是一种_____。
15. 为了让监视器与事件对象关联起来, 需要对事件对象做_____, 告诉系统事件对象

的监视器。

16. 列表在界面中表现为列表框，是_____类或它的子类的对象。

17. Java 语言的图像处理功能被封装在_____类中。

18. 线程之间的相互等待被称为线程的_____。

19. 希望由 FileReader 对象 rf，创建对文件实行缓冲式输入的对象 in，能实现这个要求的代码是_____。

20. 当 Client 程序和 Server 程序需要通信时，可以用_____类建立套接字连接。

三、简答题(本大题共 6 小题，每小题 3 分，共 18 分)

21. 请写出表示条件“y 右移一位后大于 3 并且 y 不等于 0”成立的 Java 表达式。

22. 请写出类之间的 is-a 关系和类之间的 has-a 关系的含义。

23. 请写出 GridLayout 布局的三种构造方法。

24. 请写出使用 Graphics2D 类声明并创建一个左上角为(30, 40)，宽是 80，高为 50 的椭圆对象 ellipse 的语句。

25. 请写出采用缓冲式输出时，程序由文件名创建缓冲式输出流的步骤。

26. 请写出数据库更新操作中，删除数据表记录的 3 种方案各自所使用的对象。

四、程序填空题(本大题共 5 小题，每空 2 分，共 20 分)

27. 以下程序是求 50 以内的质数。

```
public class Test27{  
    public static void main(String[] args){  
        int i, j;  
        for(j=2; j<=50; j++){  
            for(i=2; i<=j / 2; i++)  
                if(____==0) break;  
            if(i>____) {  
                System.out.println(j+"是质数");  
            }else { }  
        }  
    }  
}
```

28. 以下是使用 JFrame 派生的子类 MyWindowDemo 创建 JFrame 窗口的代码。类 MyWindowDemo 的构造方法有五个参数：窗口的标题名，加入窗口的组件，组件的背景颜色，以及窗口宽和高。

```
class MyWindowDemo extends JFrame {  
    public MyWindowDemo(String name, JButton b, Color C, int w, int h){  
        _____;  
        setTitle(name);  
        setSize(w,h);  
        Container contentPane=_____;  
        contentPane.add(b);  
        b.setBackground(c);  
    }  
}
```

29. 小应用程序声明一个用户窗口类和对话框类，用户窗口有若干按钮，当点击某按钮时，打开对应的对话框。以下是对 button1 进行处理的部分代码。

```
public void actionPerformed(ActionEvent e){  
    MyDialog dialog;  
    if(e.getSource()==button 1){  
        dialog=new MyDialog(_____, "水果");  
        dialog. _____; //显示该对话框  
        ..... //这里是对 button 1 进行处理的其他代码  
    }  
    ..... //这里是其他按钮事件的处理代码  
}
```

30. 以下是能播放声音的小应用程序中事件处理方法的部分代码，其中 clip 为一个音频对象，b1、b2 分别是播放和停止播放的按钮。

```
public void actionPerformed(ActionEvent e){  
    if(e.getSource()==b1){clip._____; }  
    else if(e.getSource()==b2){clip._____; }  
}
```

31. 以下程序段定义类 `DataManager` 用于管理多个线程共享数据 `data`。为了对 `data` 的取、存和修改操作保持完整，多线程在 `data` 上的操作有互斥要求；另外，限制线程对 `data` 的修改不能让 `data` 为负数，所以多线程在 `data` 上的操作还有同步要求。为此，程序为管理 `data` 上的操作定义成类。

```
class DataManager{
    int data;

    DataManager(int init){data=init; }

    public int getData(){return data; }

    private void putData(int newValue){ data=newValue; }

    _____ void modiData(int delta){
        if(delta>=0) {
            putData(getData()+delta);
        } else {
            while(getData()+delta<0) {
                try{ wait(); }
                catch(InterruptedException e) {}
            }
            putData(getData()+delta);
        }
        _____;
    }
}
```

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。

```
public class Test3 2{
    public static void main(String[] args){
        int i, j;
        for(i=0; i<5; i++)
        {
            for(j=1; j<5-i; j++)
```

```

        System.out.print(" ");
        for(j=0; j<=i; j++)
            System.out.print("*");
        System.out.println();
    }
}
}

```

33. 阅读下列程序，请写出该程序的输出结果。

```

public class Test33 {
    static int x=1;
    int y=0;
    Test33() {
        x++; y++;
    }
    public static void main(String[] args) {
        Test33 st=new Test33();
        System.out.println("x="+x);
        System.out.println("st.y="+st.y);
        st=new Test33();
        System.out.println("x="+x);
        System.out.println("st.y="+st.y);
    }
}

```

34. 阅读下列程序，请写出该程序的功能。假定图像文件 apple.gif、banana.gif、pear.gif 和 watermelon.gif 已经存放在当前目录中。

```

import java.awt.*; import java.awt.event.*; import javax.swing.*;
public class Test34 extends JApplet implements ItemListener{
    Image image=null;
    JPanel p;
    public void init() {

```

```

        Container contentPane=getContentPane();
        contentPane. setLayout(new FlowLayout());
        JComboBox jc=new JComboBox();
        jc. addItem("apple"); jc. addItem("banana");
        jc. addItem("pear");   jc. addItem("watermelon");
        jc. addItemListener(this);
        contentPane. add(jc);

        p=new JPanel( );
        contentPane. add(p);
    }
    public void paint(Graphics g){
        if(image!=null)
            g. drawImage(image, 0, 0, this);
    }
    public void itemStateChanged(ItemEvent ie){
        String s=(String)ie. GetItem();
        image=getImage(getCodeBase(), s+". gif");
        repaint();
    }
}

```

35. 阅读下列程序，请写出该程序的功能。

```

import java. applet. *; import java. awt. *;

public class Test3 5 extends Applet{
    public void paint(Graphics g){
        setSize(3 80, 200);
        for(int i=0; i<1 0; i++){
            Color myredcolor=new Color(i*25+5, 0, 0);
            g. setColor(myredcolor);
            g. fillRect(i*32+5, 2, 28, 28);
        }
    }
}

```

```

    }
}

```

36. 阅读下列程序，请写出该程序的功能。

```

import java.applet.*; import java.awt.*; import java.awt.event.*;

public class Test36 extends Applet {
    final int inc=25;
    int max=500; int min=200;
    Dimension d;
    public void init() {
        addMouseListener(new MouseAdapter() {
            public void mouseReleased(MouseEvent me) {
                int w=(d.width+inc)>max?min: (d.width+inc);
                int h=(d.height+inc)>max?min: (d.height+inc);
                setSize(new Dimension(w, h));
            }
        })
    }

    public void paint(Graphics g){
        d=getSize();
        g.drawLine(0, 0, d.width-1, d.height-1);
        g.drawLine(0, d.height-1, d.width-1, 0);
        g.drawRect(0, 0, d.width-1, d.height-1);
    }
}

```

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 `int[] cubeArray(int[] a)`，返回一个新数组 `b`，数组 `b` 的长度与参数数组的长度相同，其元素的值是参数数组对应各元素值的立方。

38. 小应用程序设置一个文本区、一个文本框和两个按钮。用户在文本区中输入整数序列，单击求和按钮，程序对文本区中的整数序列进行求和，并在文本框中输出计算结果。单击第二个按钮，清除文本区和文本框中内容。

注：这里是给定程序的部分代码，你要编写的是 `actionPerformed(ActionEvent e)` 方法。

```
import java.util.*;.....

public class Test3 8 extends Applet implements ActionListener {
    JTextArea textA;  JTextField textF;  JButton b1, b2;

    public void init() {
        textA=new JTextArea("",5, 10);
        textF=new JTextField("", 10);
        b1=new JButton("求和"); b2=new JButton("重新开始");
        b1. addActionListener(this); b2. addActionListener(this);
        add(textA); add(textF); add(b1); add(b2);
        .....
    }

    public void actionPerformed(ActionEvent e){
        //请在以下位置编写代码

    }
}
```