**北京科技大学远程与成人教育学院（业大） 2020 学年第 2学期**

**《Java高级程序设计实训》测验**

**姓名： 班级：计续本18 学号：**

一、单项选择题（本大题共15个小题，每小题2分，共30）

1.要监听按钮事件，应实现接口

A. MouseAdapter B. ActionListener

C. MouseListener D. MouseMotionListener

2.在MouseMotionListener接口中的，方法mouseMoved(MouseEvent e)的参数e是MouseEvent类型，e.getX()的返回值是

A. 棋盘的行坐标 B. 棋盘的列坐标

C. 以像素为单位的行坐标 D. 以像素为单位的列坐标

3.下棋过程中，判断某个点下棋是否合法，需要检查

A. 行坐标是否超出范围 B. 列坐标是否超出范围

C. 该点是否已经有棋子 D. 以上都需要检查

4. JOptionPane.showMessageDialog()方法的第一个参数指定

A. 信息框的父窗口 B. 要显示的信息

C. 信息框的标题 D. 信息框的大小

5. 对于网络编程，使用Socket实现服务器与客户端的通讯

A. 客户端创建ServerSocket 对象，服务器端创建 Socket对象

B. 客户端创建ServerSocket 对象，服务器端创建 ServerSocket对象

C. 客户端创建Socket对象，服务器端创建 ServerSocket对象

D. 客户端创建Socket对象，服务器端创建 Socket对象

6.在单击“加入游戏”按钮后，要进行的有效性检查是

A. 是否选择了一个对手 B. 选择对手的状态是否是”ready”

C. 选择的对手是否是自己 D. 以上都是

7.在List组件中添加一项的方法是

A. add B. append C. insert D. 都不是

8.将容器的布局设置为BorderLayout，则该容器包含组件的个数

A. 必须是5个 B. 大于5个 C. 不超过5个 D. 小于5个

9. 当客户端连接到服务器后，服务器要做的事情是

A. 通知所有已经连接的客户端，将新连接的客户端加到用户列表中

B. 通知新连接的客户端，将所有已经连接的客户端加到用户列表中

C. 创建一个Client对象，并将该对象加到clients链表中

D. 以上都是

10. 服务器收到客户端A的“join”命令后，服务器要做的事情是

A. 向所有已经连接的客户端发送“change”命令，将客户端A的状态改为“join”

B. 通知客户端A选择的对手客户端“客户端A向其申请下棋”

C. 向所有已经连接的客户端发送“change”命令，将客户端A的状态改为“playing”

D. 以上都是

11. 服务器收到客户端A的“refuse”命令后，服务器要做的事情是

A. 向所有已经连接的客户端发送“change”命令，将客户端A的状态改为“ready”

B. 向所有已经连接的客户端发送“change”命令，将客户端A的状态改为“playing”

C. 向所有已经连接的客户端发送“change”命令，将客户端A和其对手的状态改为“ready”

D. 通知客户端A的对手客户端“客户端A拒绝了他的申请”

12. 服务器收到客户端A的“agree”命令后，服务器要做的事情是

A. 向所有已经连接的客户端发送“change”命令，将客户端A的状态改为“playing”

B. 随机猜先，并将猜先结果分别发送给两个客户端

C. 在clients链表中将两个客户端的状态设置为“playing”，并互为对手

D. 以上都是

13. 客户端收到“tellName”命令后，要做的事情是

A. 将对手的名字显示在计时区域 B. 将对手的名字显示在用户列表中

C. 将自己的名字显示在计时区域 D. 将对手的状态改为ready

14. 客户端收到“add”命令后，要做的事情是

A. 将自己的名字添加在用户列表中

B. 将参数指定的用户添加在用户列表中

C. 将对手的名字显示在用户列表中

D. 将自己的状态改为join

15. 客户端收到“join”命令后，要做的事情是

A. 将自己的状态改为Playing

B. 将对手的状态改为Playing

C. 将参数指定的用户状态改为Playing

D. 显示对话框用于接收或拒绝邀请

二、名词解释（本大题共30分）

1. Socket（10分）
2. 线程（10分）
3. 监听器 （10分）

三、简答题（本大题共3个小题，共40分）

1. 当鼠标在棋盘中移动时，根据鼠标所在点能否下棋，而显示不同的鼠标形状，请回答：程序中是如何改变鼠标形状。（10分）

2. 请画出客户端链接主机的流程图。(15分)

3. 请说明程序中猜先的主要过程。(15分)