

全国 2015 年 4 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. 以下字符列中,能作为Java程序变量标识符的是  
A. default  
B. final  
C. long  
D. CASE
2. 以下数据类型转换中,必须进行强制类型转换的是  
A. long→char  
B. short→float  
C. int→long  
D. byte→short
3. 下面关于实例方法和类方法的叙述中,正确的是  
A. 类中的实例方法不可以互相调用  
B. 类中的类方法可以直接调用实例方法  
C. 类中的实例方法可以调用类方法  
D. 类中的类方法不可以互相调用
4. 以下 Java 程序代码中,能正确创建数组的是  
A. `int d[4] = {1,2,3,4};`  
B. `int b [] = new int(5);`  
C. `int c = {1,2,3};`  
D. `int a []; a = new int [4];`
5. JPanel 的默认布局管理器是  
A. GridLayout  
B. FlowLayout  
C. CardLayout  
D. BorderLayout
6. 下面的方法中,属于 MouseListener 接口定义的是  
A. `mouseClick(MouseEvent)`  
B. `mousePress(MouseEvent)`  
C. `mouseEntered(MouseEvent)`  
D. `mouseDragged(MouseEvent)`

7. 以下 Java 程序代码中，能正确创建 Font 对象的是
- A. `Font f1 = new Font(Font.PLAIN,12,"宋体");`
  - B. `Font f2 = new Font(Font.PLAIN,"宋体",12);`
  - C. `Font f3 = new Font(12,"宋体",Font.PLAIN);`
  - D. `Font f4 = new Font("宋体",Font.PLAIN,12);`
8. 子线程自动获得的优先级是
- A. 最低优先级
  - B. 父线程的优先级
  - C. 最高优先级
  - D. 系统进程的优先级
9. 以下Java程序代码中，能创建BufferedReader对象的是
- A. `BufferedReader in = new BufferedReader(new FileReader("a.dat"));`
  - B. `BufferedReader in = new BufferedReader(new Reader("a.dat"));`
  - C. `BufferedReader in = new BufferedReader(new FileInputStream("a.dat"));`
  - D. `BufferedReader in = new BufferedReader(new InputStream("a.dat"));`
10. ServerSocket 类提供了 accept()方法，该方法返回值的类型是
- A. ServerSocket
  - B. Server
  - C. Socket
  - D. Connection

## 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，每空 2 分，共 20 分）

11. Java源程序在计算机上运行需依次经历两个阶段，分别是编译和\_\_\_\_\_。
12. 表达式“47 & 21”的十进制值是\_\_\_\_\_。
13. 接口中的所有变量都默认为是\_\_\_\_\_属性。
14. 执行以下Java程序代码后，s2 的值是\_\_\_\_\_。

```
String s1="024468"; String s2=s1.replace("4","6");
```

15. 让原先能响应事件的按钮对象b暂时不能响应事件，其代码是b.\_\_\_\_\_。
16. 以下代码创建的滚动条对象能表示的最大值是\_\_\_\_\_。

```
JScrollBar jb = new JScrollBar(JScrollBar.HORIZONTAL, 50,8, 0, 300);
```

17. 某应用程序定义了JPanel子类Class17，若该类的对象需要绘图，则在类Class17 中应重写的方法是\_\_\_\_\_。
18. 当线程进入临界段后，发现暂时不能继续运行，需要与别的线程进行同步，则要调用的方法是\_\_\_\_\_。
19. 某Java程序要同时读写字符文件，它需要导入的类是\_\_\_\_\_。
20. 某应用程序已经声明了InetAddress对象addr，现要用域名www.baidu.com创建addr对象，能够实现这样要求的代码是addr = InetAddress.\_\_\_\_\_；。

### 三、简答题（本大题共 6 小题，每小题 3 分，共 18 分）

21. 已知变量 n，请写出使用 for 语句计算  $s = 1 + \frac{1}{3} + \frac{1}{6} + \dots + \frac{1}{3*n}$  的代码。
22. 简述在类的方法的定义之前，分别使用修饰字 final 与 abstract 的作用是什么。
23. 请写出将文本区对象 ta 放置于滚动面板 jsp，并将 jsp 添加到当前框架窗口的内容面板中的 Java 语句。
24. 已知 Graphics 对象 g，获得 Graphics2D 对象 g2d，然后创建并画出正方形对象 rec，正方形的左上角坐标是 (40,50)，边长是 70。请写出实现以上要求的代码。
25. 简述字符流数据与字节流数据的区别。
26. 简述在编写 Java 网络应用程序时，应用 URLConnection 对象的作用。

### 四、程序填空题（本大题共 5 小题，每空 2 分，共 20 分）

27. 方法 void Fibonacci(int m)的功能是输出 Fibonacci 数列，直到小于等于 m 为止。  
注：Fibonacci 数列的前两个数都是 1，从第三个数开始，数列的每个数是其前面两个数之和。

```
void Fibonacci (int m){  
    int f1=1,f2=1,f3;  
    System.out.println(f1);System.out.println(f2);  
    while(true) {  
        f3=f1+f2;  
        if (f3>m) _____;  
        System.out.println(f3);  
        f1=f2;_____;  
    }  
}
```

28. 以下定义的类 MyPanel 是一个面板的子类，它能响应鼠标点击事件，当鼠标在面板的某个位置被点击时，就在该位置显示一个圆，限制最多显示最新的 m 个圆，值 m 由创建该面板对象时指定。

```
class MyPanel extends JPanel implements MouseListener {
    int MaxMarks; int currentMarks, markCount;
    Point marks[];
    MyPanel(int m){
        MaxMarks = m;
        currentMarks = markCount = 0;
        marks = new Point[MaxMarks];
        _____(this);
    }
    public void paintComponent(Graphics g){
        int i, x, y;
        g.clearRect(0,0, this.getWidth(), this.getHeight());
        for(i = 0; i < markCount; i++) {
            x = marks[i].x; y = marks[i].y;
            g.setColor(Color.red); g.drawOval(x,y,5,5);
        }
    }
    public void mousePressed(MouseEvent e) { }
    public void mouseReleased(MouseEvent e) { }
    public void mouseEntered(MouseEvent e) { }
    public void mouseExited(MouseEvent e) { }
    public void mouseClicked(MouseEvent e) {

        marks[currentMarks] = new Point(e.getX(), e.getY());
        if(markCount < MaxMarks) markCount++;
        currentMarks = (currentMarks+1)%MaxMarks;
        _____;
    }
}
```

29. 以下是实现一组单选按钮数组 rb 选择事件的接口方法，该方法将用户的选择条目存于类变量 anser 中。

```
public void _____(ItemEvent e) {
    for(int i = 0; i < rb.length; i++)
        if (rb[i]._____){
            anser = rb[i].getText(); break;
        }
    setVisible(false);
    dispose();
}
```

30. 类 ShareData 提供一个方法 modiData()供修改共享数据的线程调用, 该方法限制时共享数据的修改不能小于 0, 在共享数据修改结束后, 应通知其它发生等待的线程结束等待。以下是该类的代码。

```
class ShareData {
    int val;
    ShareData(int initValue){val = initValue;}
    _____ int modiData(int d){
        if (d + val >= 0) {
            val += d;
        } else {
            while (_____ ) {
                try { System.out.println("发生等待! ");
                    wait();
                } catch (InterruptedException e) { }
            }
            val += d;
        }
        notify();
        return val;
    }
}
```

31. 方法 readFile(String sFile, JTextArea ta)的功能是输入文件 sFile 的内容在文本区 ta 中显示, 该方法采用缓冲式输入的方法, 读出和显示一行内容。当方法正确完成指定的功能时, 返回 0; 当指定的输入文件不存在时, 返回 1; 当读文件发生输入错误时, 返回 2。

```
static int readFile(String sFile, JTextArea ta) {
    BufferedReader in;
    ta.setText("");
    try {
        in = new BufferedReader(new _____);
        String s;
        while ((s = _____) != null) {
            ta.append(s+"\n");//让输出内容分行
        }
        in.close();
    } catch (FileNotFoundException e1) { //输出文件找不到
        return 1;
    } catch (IOException ie) { //输入输出文件时出错
        return 2;
    }
    return 0; //正确完成输入
}
```

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 Test32 {
    public static void main(String args[] ) {
        String s1 = "XYZ", s2 = "XYZ";
        String s3 = new String("XYZ");
        System.out.println(
            "s1==s2 = " + (s1==s2)+ "\ns1==s3 = "+(s1==s3));
    }
}
```

33. 阅读下列程序，请写出调用 Test33(4)的输出结果。

```
public static void Test33(int n) {
    int k, i, j, a[ ][ ] = new int[n][n];
    k = 1;
    for (i = 0; i < n; i++) {
        if (i % 2 == 0) {
            for (j = 0; j <= i; j++) a[i][j] = k++;
            for (j = i - 1; j >= 0; j--) a[j][i] = k++;
        } else {
            for (j = 0; j <= i; j++) a[j][i] = k++;
            for (j = i - 1; j >= 0; j--) a[i][j] = k++;
        }
    }
    for (i = 0; i < n; i++) {
        for (j = 0; j < n; j++)
            System.out.print("\t" + a[i][j]);
        System.out.println();
    }
}
```

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.awt.*;import javax.swing.*;
class MyPanel extends JPanel {
    JLabel lb;
    MyPanel(String notes, JTextField tf) {
        setLayout(new GridLayout(1, 2));
        lb = new JLabel(notes, JLabel.CENTER);
        add(lb); add(tf);
    }
}
```

```

public class MyFrame extends JFrame{
    JTextField numF, nameF, regularGrade, testScores ;
    MyFrame(){
        super("一个示意窗口");
        Container con = getContentPane( );
        con.setLayout(new GridLayout(2, 2));
        numF = new JTextField(5);
        nameF = new JTextField(5);
        regularGrade = new JTextField(5);
        testScores = new JTextField(5);
        MyPanel p1 = new MyPanel("学号", numF);
        MyPanel p2 = new MyPanel("姓名", nameF);
        MyPanel p3 = new MyPanel("年级", regularGrade);
        MyPanel p4 = new MyPanel("成绩", testScores);
        con.add(p1); con.add(p2);
        con.add(p3); con.add(p4);
        setVisible(true);
        pack( );
    }
    public static void main(String args[ ]) {
        new MyFrame( );
    }
}

```

35. 阅读方法 `makeMenuBar(String [ ][ ] menuList, ActionListener listener)`, 设某程序用以下数组调用该方法:

```

String testmenuList[ ][ ] =
    {{"体育", "跑步", "打篮球", "--", "打乒乓"},
     {"娱乐", "唱歌", "跳舞"},
     {"学习", "数学", "语文"}};

```

请回答: (1) 方法被调用后, 界面将呈现的菜单条有哪些菜单?

(2) 字符串"--"的作用是什么?

```

public static JMenuBar makeMenuBar(String [ ][ ] menuList,
                                   ActionListener listener){
    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++){
            if(menuList[i][j].equals("--")){
                menu.addSeparator( );continue;
            }
        }
    }
}

```

```

        JMenuItem anItem = new JMenuItem(menuList[i][j]);
        anItem.setActionCommand(menuList[i][j]);
        anItem.addActionListener(listener);
        menu.add(anItem);
    }
    menubar.add(menu);
}
return menubar;
}
}

```

36. 阅读下列程序，请回答以下问题：

(1) 程序运行时，在屏幕上能看到什么？

(2) 程序采用什么方法让屏幕呈现动态效果？

```

import java.awt.*;import javax.swing.*;
public class MyFrame extends JFrame {
    MyFrame() {
        Container con = getContentPane();
        con.setLayout(new GridLayout(1, 2));
        setLocation(100, 100);        setSize(600, 300);
        con.add(new MyPanel(10, 10, 100, Color.green));
        con.add(new MyPanel(40, 20, 90, Color.red));
        setVisible(true);
    }
    public static void main(String args[ ]) {
        new MyFrame();
    }
}
class MyPanel extends JPanel implements Runnable {
    int size, speed, r;    double seta;    int x, y;
    Thread pThread;    Color col;
    public void paintComponent(Graphics g) {
        g.setColor(Color.lightGray);g.fillRect(0, 0, 300, 300);
        g.setColor(col);    g.fillOval(x + 150, y + 140, r, r);
    }
    public void run() {
        while (true) {
            x = (int) (size * Math.cos(Math.PI / 180.0 * seta));
            y = (int) (size * Math.sin(Math.PI / 180.0 * seta));
            repaint();
            seta += 1.0;
            try { Thread.sleep(speed);

```



```

        } catch (InterruptedException e) {

        }
    }
}

MyPanel(int s, int r, int size, Color c) {
    spead = s;          seta = 0.0;
    this.r = r; this.size = size;
    col = c;
    pThread = new Thread(this);    pThread.start();
}
}
}

```

## 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 revInt(int a)`，该方法的功能是返回与十进制正整数 `a` 的数字顺序相反排列的正整数。如已知正整数是 1234，方法的返回值是 4321。

```
public static int revInt(int a){
```

```
}
```

38. 某程序的界面有一个按钮 `b`、一个文本区 `tA` 和一个文本框 `tF`。程序运行时，在文本区 `tA` 中输入数列，单击按钮 `b`，则在文本框 `tF` 中显示该数列中的最大值。

注：以下是要求你编写的 `actionPerformed(ActionEvent e)` 方法的部分代码。

```
public void actionPerformed(ActionEvent e) {
    if (e.getSource() == b) {
        int max;
        String s = tA.getText();
        StringTokenizer fenxi = new StringTokenizer(s, "\n");
        // 请在以下位置编写代码
```

```
}
```

```
}
```