

# 2023 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

1. 请考生按规定用笔将所有试题的答案涂、写在答题纸上。
2. 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。

## 选择题部分

注意事项:

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  |



## 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. 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

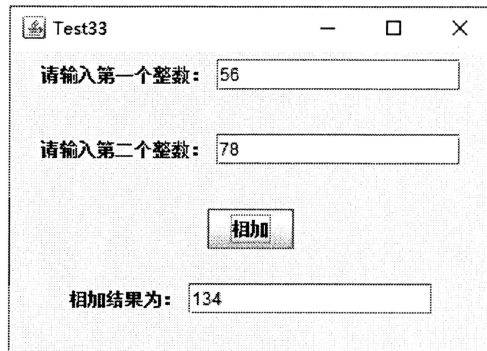
```

```
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);
        浙 04747# Java 语言程序设计(一)试题 第 8 页(共 9 页)
```



```
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
}
}
```