



- 自考名师全程视频授课，图像、声音、文字同步传输，享受身临其境的教学效果；
- 权威专家在线答疑，提交到答疑板的问题在 24 小时内即可得到满意答复；
- 课件自报名之日起可反复观看，不限时间、地点、次数，直到当期考试结束后一周关闭；
- 付费学员赠送 1G 超大容量电子信箱；及时、全面、权威的自考资讯全天 24 小时滚动更新；
- 一次性付费满 300 元，即可享受九折优惠；累计实际交费金额 500 元或支付 80 元会员费，可成为银卡会员，购课享受八折优惠；累计实际交费金额 1000 元或支付 200 元会员费，可成为金卡会员，购课享受七折优惠（以上须在同一学员代码下）；

英语/高等数学预备班：英语从英文字母发音、国际音标、基本语法、常用词汇、阅读、写作等角度开展教学；数学针对有高中入学水平的数学基础的同学开设。通过知识点精讲、经典例题详解、在线模拟测验，有针对性而快速的提高考生数学水平。[立即报名！](#)

基础学习班：依据全新考试教材和大纲，由辅导老师对教材及考试中所涉及的知识进行全面、系统讲解，使考生从整体上把握该学科的体系，准确把握考试的重点、难点、考点所在，为顺利通过考试做好知识上、技巧上的准备。[立即报名！](#)

真题串讲班：教育部考试中心已经启动了自考的国家题库建设，熟练掌握自考历年真题成为顺利通过考试的保障之一。自考 365 网校与权威自考辅导专家合作，推出真题串讲班网上辅导课程。通过对课程的整体情况分析近 3 次考试的真题讲解，全面梳理考试中经常出现的知识点，并对重点难点问题配合典型例题扩展讲解。串讲班课程在考前一个月左右开通。[立即报名！](#)

习题班：自考 365 网校与北大燕园合作推出，每门课程均涵盖该课程全部考点、难点，在线测试系统按照考试难度要求自动组卷、全程在线测试、提交后自动判定成绩。我们相信经过反复练习定能使您迅速提升应试能力，使您考试梦想成真！[立即报名！](#)

自考实验班：针对高难科目开设，签协议，不及格返还学费。全国限量招生，报名咨询 010-82335555 [立即报名！](#)

全国 2008 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

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，请将其代码填写在题后的括号内。错选、多选或未选均无分。

1. 下述字符组合不能作为 Java 程序标识符的是（ ）

- A. Aa12
- B. 大 x
- C. y 小
- D. 5x

2. 以下程序代码的输出结果是（ ）

```
int x=53;  
System.out.println(1.0+x/2);
```

- A. 27.0
- B. 27.5
- C. 1.026
- D. 1.026.5

3. 参照以下 Java 代码，以下四个叙述中最确切的是（ ）

```
class A {  
    int x; static int y;  
    void fac(String s){System.out.println("字符串: "+s);}
```

}

- A. x、y 和 s 都是成员变量
B. x 是实例变量、y 是类变量、s 是局部变量
C. x 和 y 是实例变量、s 是参数
D. x、y 和 s 都是实例变量
4. 需要分析字符串，并将字符串分解成可被独立使用的单词，可使用 java.util 包中的类是（ ）
A. String B. StringBuffer
C. StringTokenizer D. stringTokenizer
5. 要为程序的子窗口设定一个由字符串 s 指定的名字，可以采用的代码是（ ）
A. JFrame(s) B. window(s)
C. new JFrame(s) D. super(s)
6. 以下关于菜单的叙述中，正确的是（ ）
A. 菜单分三级定义，最高一级的是菜单条，菜单条中放菜单，菜单中放菜单项
B. 菜单分三级定义，最高一级的是菜单，菜单中放菜单条，菜单条中放菜单项
C. 菜单分两级定义，最高一级的是菜单，菜单中放菜单项
D. 菜单分两级定义，最高一级的是菜单条，菜单条中放菜单项
7. 以下所述内容全部是字型要素的是（ ）
A. 字体、字形和大小 B. 字体、风格和字号
C. 字形、风格和字号 D. 字形、颜色和字号
8. 用 Thread 子类实现多线程的步骤顺序是（ ）
A. 声明 Thread 类的子类，创建 Thread 子类的实例，让线程调用 start()方法
B. 声明 Thread 类的子类，在子类中重新定义 run()方法，创建 Thread 子类的实例
C. 创建 Thread 子类的实例，让线程调用 start()方法
D. 声明 Thread 类的子类，在子类中重新定义 run()方法，创建 Thread 子类的实例，让线程调用 start()方法
9. 为 16 位 Unicode 字符流提供读和写操作支持的类分别是（ ）
A. FileInputStream 类和 FileOutputStream 类
B. InputStream 类和 OutputStream 类
C. FileReader 类和 FileWriter 类
D. File_Reader 类和 File_Writer 类
10. 能利用对象提供的方法获得流对象和实现网络连接的是（ ）
A. URLConnection 对象 B. URL 对象
C. InetAddress 对象 D. TCP/IP 对象

二、填空题（本大题共 10 小题，每小题 2 分，共 20 分）

请在每小题的空格中填上正确答案。错填、不填均无分。

11. 一个小应用程序必须定义成一个_____。
12. 用条件运算符构造一个表达式: goal 等于 10 时, 表达式的值为“对了!”, 否则, 表达式的值为“错了!”。这个表达式是_____。
13. 类是对一组相同对象的描述, 类概括了同类对象的共有性质: _____。
14. 设有数组 a 和 b 的定义如下:
- ```
int[]a={1,2,3};int[]b={4,5,6}
.....
```
- 执行以下代码“a=b;”, 除了完成赋值操作之外, 引起系统额外要做的工作是\_\_\_\_\_。
15. \_\_\_\_\_布局使容器的多个组件拥有同一个显示空间, 某一时刻只能显示一个组件。
16. Java 语言为处理鼠标事件提供两个接口: \_\_\_\_\_接口和 MouseMotionListener 接口。
17. 某个绘图方法设置成“异或模式”绘图, 并用黄色作为异或模式设定的绘图颜色。如果当时背景色为红色, 并用红色绘制线段, 则线段的实际颜色是\_\_\_\_\_。
18. 程序员用 Java 语言编写多线程应用程序, 程序员能控制的关键性工作有两个方面: 一是编写线程的\_\_\_\_\_方法; 二是建立线程实例。
19. BufferedWriter 类是提供缓冲式输出的类。程序需要先创建\_\_\_\_\_对象, 再利用这个对象创建 BufferedWriter 对象。
20. 在 Java 语言中, 客户端使用的套接字类是\_\_\_\_\_。

### 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“x=2 与 y=3 有且只有一个成立”的 Java 表达式”。
22. 如果类 Student 是类 Person 的子类, 类 Undergraduate 是类 Student 的子类, 请指出以下代码行中哪些是不合法的。
- ```
Person p1=new Student();
Person p2=new Undergraduate();
Student s1=new Person();
Student s2=new Undergraduate();
Undergraduate ug1=new Person();
Undergraduate ug2=new Student();
Object ob=new Student();
```
23. 请写出程序处理文本框输入结束事件(回车)添加监视器的方法, 以及监视器类必须实现的接口方法。
24. 请写出一条语句, 能够绘制一条从点(20, 30)开始, 长为 100 像素的水平线段。设调用的对象是类型为 Graphics 的 g。
25. 某 Java 程序要使用文件输入输出流, 请写出该程序所需要的 import 语句。
26. JDBC 是 Java 程序与数据库连接的 API, 请写出 JDBC 能做的三件事情。

四、程序填空题（本大题共 5 小题，每空 2 分，共 20 分）

27. 方法 `int maxDigit(int n)` 的功能是找出十进制整数 `n` 各位中最大的一位数字。例如，`n=23765`，该方法的返回值是 7。

```
static int maxDigit(int n){  
    int c=0,d;  
    while(n>0){  
        d=_____  
        if(d>c) c=d;  
        n/=10;  
    }  
    _____;  
}
```

28. 某程序的界面包含一个文本区 `text1`、一个文本框 `text2` 和一个按钮 `button`。实现在文本区中输入整数序列后，点击按钮，程序响应按钮事件，累计文本区输入的整数序列，并将总和输出在文本框中。这里给出的是其中相应按钮事件的方法。

```
public void actionPerformed(ActionEvent e){  
    int sum;  
    if(e.getSource()==button){  
        String s=text1._____;//获取 text1 中的信息  
        StringTokenizer fenxi=new StringTokenizer(s, " ,,\n " );  
        int n=fenxi.countTokens();  
        double a[]=new double[n];  
        for(int i=0;i<n;i++){  
            String temp=fenxi.nextToken();  
            a[i]=Double.valueOf(temp).doubleValue();  
        }  
        sum=0;  
        for(int i=0;i<n;i++){  
            _____;  
        }  
        text2.setText( " " +sum);//刷新显示。  
    }  
}
```

29. 以下是生成菜单项对象，以及菜单项选择事件处理方法的部分代码。要求当菜单项 `singingItem` 被选中时，在文本

框 text 中输出“唱歌菜单项被选中！”的字样。

.....

```
singingItem=new _____( " 唱歌 " ); //生成菜单项对象
```

.....

```
public void actionPerformed(ActionEvent e){  
    if(e.getSource()==singingItem)  
        text.setText(e._____( )+ " 菜单项被选中! " );  
}
```

30.某小应用程序实现幻灯片放映。小应用程序的 init()方法将幻灯片读入数组中存储和注册鼠标监视器。程序运行时，单击鼠标，就顺序变换放映幻灯片的序号。这里给出的是其中的 paint()方法和 mousePressed()方法。

```
final int number=30;//假定幻灯片有 30 张  
int count=0;  
Image[]pic=new Image[number];  
public void paint(_____gc){  
    if((pic[count])!=null)  
        gc.drawImage(pic[count],10,10,pic[count].getWidth(this),  
            pic[count].getHeight(this),this);  
}  
public void mousePressed(MouseEvent e){  
    count=(count+1)% number;//循环逐张显示  
    _____;  
}
```

31.以下定义类 shareDataManager 用于管理多个线程共享数据 data。一些线程要减少 data，另一些线程要增加 data。由于 data 不可以是负值，修改 data 的方法对这些线程来说不仅要互斥，还要同步。类提供一个方法 modiData()供修改 data 的线程调用，该方法在 data 修改结束后，应通知其它等待进入这个方法的线程。

```
class ShareDataManager{  
    int data=0;  
    _____void modiData(int delta){  
        if(delta>=0){  
            data+=delta;  
        }else {  
            while(data < delta){  
                try{System.out.println( " 发生等待! " );  
                    wait();  
                }  
            }  
        }  
    }  
}
```

```
        } catch (InterruptedException e) { }  
    }  
    data -= delta;  
}  
_____  
}  
ShareDataManager(int initData) { data = initData; }  
}
```

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。

```
import java.applet.*; import java.awt.*;  
class Point {  
    int x, y;  
    Point(int xx, int yy) { x = xx; y = yy; }  
    Point(Point p) { x = p.x; y = p.y; }  
    void m(int dx, int dy) { x += dx; y += dy; }  
}  
class Circle extends Point {  
    int r;  
    Circle(Point p, int rr) { super(p); r = rr; }  
    float c() { return 3.14f * 2.0f * r; }  
    float a() { return 3.14f * r * r; }  
}  
public class sample extends Applet {  
    Circle yuan; Point d;  
    public void init() { d = new Point(2, 5); yuan = new Circle(d, 10); }  
    public void paint(Graphics g) {  
        g.drawString("yuan Circle " + (int)(yuan.c() * 100.0) / 100.0, 5, 20);  
        g.drawString("yuan Area " + (int)(yuan.a() * 100.0) / 100.0, 5, 40);  
    }  
}
```

33. 阅读下列程序，请写出该程序的功能。

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

```
public class Class1 {  
    public static void main(String args[]) {  
        Date date1 = new Date();  
        System.out.println(date1);  
        String t = date1.toString();  
        int endPos = t.indexOf('C');  
        t = t.substring(11, endPos);  
        System.out.println(t);  
    }  
}
```

34. 阅读下列程序，请写出该程序的功能。

```
import java.applet.*; import javax.swing.*; import java.awt.event.*;  
public class Class1 extends Applet implements ActionListener {  
    JTextField text1, text2;  
    public void init() {  
        text1 = new JTextField(10); text2 = new JTextField(10);  
        setSize(200, 100); add(text1); add(text2);  
        text1.addActionListener(this);  
    }  
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
        long n;  
        if (e.getSource() == text1) {  
            n = Long.parseLong(text1.getText());  
            text2.setText(String.valueOf(n * n));  
        }  
    }  
}
```

35. 阅读以下程序，请写出该程序的功能。

```
import javax.swing.*; import java.awt.*; import java.awt.event.*;  
class MyScrollBar extends JScrollBar {  
    public MyScrollBar(int init, int len, int low, int high) {  
        super(JScrollBar.HORIZONTAL, init, len, low, high);  
    }  
}
```

```
class MyWindow extends JFrame implements AdjustmentListener{
    private JTextField text;
    MyWindow(String s){
        super(s);
        MyScrollBar myBar=new MyScrollBar(10,10,0,255);
        Container con=this. getContentPane();
        con. setLayout(new GridLayout(2,1));
        this. setSize(200,100);
        this. setLocation(100,100);
        myBar.addAdjustmentListener(this);
        text=new JTextField( " ",20);
        con. add(text);con.add(myBar);
        this.setVisible(true);
    }
    public void adjustmentValueChanged(AdjustmentEvent e){
        MyScrollBar myBar=(MyScrollBar)e.getAdjustable();
        text.setText( " " +myBar.getValue());
    }
}

public class Class1 {
    public static void main(String[]args){
        MyWindow myWindow=new MyWindow( " text5_4 " );
    }
}
```

36.小应用程序创建一个线程。例子使用容器类方法 `getGraphics()` 获得 `Graphics` 对象，给线程作为画笔使用。请写出该程序中这个线程的工作内容。

```
import java.applet.*;import java.awt.*;
public class Class1 extends java.applet.Applet implements Runnable{
    Thread redBall;Graphics redPen;
    int rx=0,ry=0;
    public void init(){
        setSize(250,200);
        redBall =new Thread(this);
        redPen=getGraphics();
    }
}
```

```
        redPen. setColor(Color.red);
        setBackground(Color.gray);
    }
    public void start(){ redBall.start(); }
    public void run(){
        while(true){
            if(Thread.currentThread()==redBall){
                rx=(int)(80*Math.random());
                ry=(int)(80*Math.random());
                red Pen.setColor(Color.red);
                red Pen.fillOval(100+rx,100+ry,10,10);
                try {redBall.sleep(500);}
                catch(InterruptedException e){}
                redPen.setColor(Color.gray);
                redPen.fillOval(100+rx,100+ry,10,10);
            }
        }
    }
}
```

六、程序设计题（本大题共 2 小题，每小题 6 分，共 12 分）

37. 编写一个方法 halfArray(), 要求该方法有一个元素类型为 int 的数组参数, 方法返回一个新数组, 新数组的长度与参数数组的长度相同, 而新数组元素的值是参数数组各元素的一半。
38. 一个 Java 小应用程序, 界面有三个文本框和两个按钮, 前两个文本框用于输入整数, 第三个文本框用于输出结果。两个按钮分别表示加和减运算。当前两个文本框输入整数后, 点击相应按钮, 程序就将计算结果输出在第三个文本框中。以下是程序的大部分, 其中监视按钮事件的方法未给出, 试编写处理按钮事件的方法。

注: 这里是给定部分的程序, 你要编写的是 actionPerformed(ActionEvent e)方法。

```
import java.applet.*;import javax.swing.*;
import java.awt.*;    import java.awt.event.*;
class Panel1 extends JPanel{
    JTextField text1, text2, text3;JButton addButton,subButton;
    Panel1(){
        text1=new JTextField(10);text2=new JTextField(10);
        text3=new JTextField(10);setLayout(new GridLayout(5,1));
```

```
        addButton=new JButton( " 加 " ); subButton=new JButton( " 减 " );  
        add(text1);    add(text2);  
        add(text3);    add(addButton);    add(subButton);  
    }  
}  
  
public class Class1 extends Applet implements ActionListener{  
    Panel panel;  
    public void init(){  
        setSize(100,200);  panel=new Panel1();add(panel);  
        (panel.addButton).addActionListener(this);  
        (panel.subButton). addActionListener(this);  
    }  
    public void actionPerformed(ActionEvent e){  
        //这里是你要编写的代码
```