

1. 下列哪些语句关于内存回收的说明是正确的? (b)

A、 程序员必须创建一个线程来释放内存

B、 内存回收程序负责释放无用内存

C、 内存回收程序允许程序员直接释放内存

D、 内存回收程序可以在指定的时间释放内存对象

2. 下面异常是属于 Runtime Exception 的是 (abcd) (多

选) A、 ArithmeticException

B、 IllegalArgumentException

C、 NullPointerException

D、 BufferUnderflowException

3. Math.round(11.5) 等于多少(). Math.round(-11.5) 等

于多少(c). c A、11 , -11 B、11 , -12 C、12 , -11 D、12 , -12

4. 下列程序段的输出结果是: (b)

```
void complicatedexpression_r(){
    int x=20, y=30;
    boolean b;
    b=x>50&&y>60||x>50&&y<-60||x<-50&&y>60||x<-50&&
y<-60;
    System.out.println(b);
}
```

A、 true B、 false C、 1 D、 0

11.activity5. 对一些资源以及状态的操作保存, 最好是保存在生命周期的哪个函数

中进行(d) A、 onPause() B、 onCreate() C、

onResume() D、 onStart()

6. Intent 传递数据时，下列的数据类型哪些可以被传递

(abcd) (多选) A、Serializable B、charsequence C、

Parcelable D、Bundle

7. android 中下列属于 Intent 的作用的是(c) A、实现应用程序间的数据共享

B、是一段长的生命周期，没有用户界面的程序，可以保持应用在后台运行，而不会因为切换页面而消失

C、可以实现界面间的切换，可以包含动作和动作数据，连接四大组件的纽带

D、处理一个应用程序整体性的工作

8. 下列属于 SAX 解析 xml 文件的优点的是(b) A、将整个文档树在内存中，便于操作，支持删除，修改，重新排列等多种功能

B、不用事先调入整个文档，占用资源少

C、整个文档调入内存，浪费时间和空间

D、不是长久驻留在内存，数据不是持久的，事件过后，若没有保存数据，数据就会

消失

9. 下面的对自定义 style 的方式正确的是 (a)

A、<resources>

_parent</item>

```
</resources> </style>
```

B、

```
_parent</item>  
</style>
```

C、 <resources>

```
_parent</item>  
</resources>
```

D、 <resources>

```
_parent</style>  
</resources>
```

10. 在 android 中使用 Menu 时可能需要重写的方法有

(ac)。(多选) A、 onCreateOptionsMenu()

B、 onCreateMenu()

C、 onOptionsItemSelected()

D、 onItemSelected()

11. 在 SQL Server Management Studio 中运行下列

T-SQL 语句，其输出值 (c)。
SELECT @@IDENTITY

A、 可能为 0.1

B、 可能为 3

C、 不可能为 -100

D、 肯定为 0

12. 在 SQL Server 2005 中运行如下 T-SQL 语句，假定

SALES 表中有多行数据，执行查询之 后的结果是

(d)。
BEGIN TRANSACTION A

```
Update SALES Set qty=30 WHERE qty<30
BEGIN TRANSACTION B
    Update SALES Set qty=40 WHERE qty<40
    Update SALES Set qty=50 WHERE qty<50
    Update SALES Set qty=60 WHERE qty<60
COMMIT TRANSACTION B
COMMIT TRANSACTION A
```

A、SALES 表中 qty 列最小值大于等于 30

B、SALES 表中 qty 列最小值大于等于 40

C、SALES 表中 qty 列的数据全部为 50

D、SALES 表中 qty 列最小值大于等于 60

13. 在 android 中使用 SQLiteOpenHelper 这个辅助类时，可以生成一个数据库，并可以对数据库版本进行管理的方法可以是(ab)

A、getWritableDatabase()

B、getReadableDatabase()

C、getDatabase()

D、getAbleDatabase()

14. android 关于 service 生命周期的 onCreate() 和

onStart() 说法正确的是(ad)(多选题) A、当第一次启动的时候先后调用 onCreate() 和 onStart() 方法

B、当第一次启动的时候只会调用 onCreate() 方法

C、如果 service 已经启动，将先后调用 onCreate() 和 onStart() 方法

D、如果 service 已经启动，只会执行 onStart() 方法，不在执行 onCreate() 方法

15. 下面是属于 GLSurfaceView 特性的是(abc)(多选) A、

管理一个 surface ，这个 surface 就是一块特殊的内存，能直接排版到 android 的视图 view 上。

B、管理一个 EGL display ，它能让 opengl 把内容渲染到上述的 surface 上。

C、让渲染器在独立的线程里运作，和 UI 线程分离。

D、可以直接从内存或者 DMA 等硬件接口取得图像数据

16. 下面在 AndroidManifest.xml 文件中注册

BroadcastReceiver 方式正确的(a) A、<receiver

```
<intent-filter>  
<action
```

```
<action>  
</intent-filter>  
</receiver>
```

B、

```
<intent-filter>  
  
</intent-filter>  
</receiver>
```

C、

```
<action
```

```
<action>  
</receiver>
```

D、<intent-filter>

```
<action>
```

```
</intent-filter>
  <action>
  </receiver>
```

17. 关于 ContentValues 类说法正确的是(a) A、他和 Hashtable 比较类似，也是负责存储一些名值对，但是他存储的名值对当中的

名是 String 类型，而值都是基本类型

B、他和 Hashtable 比较类似，也是负责存储一些名值对，但是他存储的名值对当中的

名是任意类型，而值都是基本类型

C、他和 Hashtable 比较类似，也是负责存储一些名值对，但是他存储的名值对当中的

名，可以为空，而值都是 String 类型

D、他和 Hashtable 比较类似，也是负责存储一些名值对，但是他存储的名值对当中

的名是 String 类型，而值也是 String 类型

18. 我们都知道 Handler 是线程与 Activity 通信的桥梁,如果线程处理不当，你的机器就会变得越慢，那么线程销毁的方法是(a) A、onDestroy()

B、onClear()

C、onFinish()

D、onStop()

19. 下面退出 Activity 错误的方法是 (c) A、finish()

B、抛异常强制退出

C、System.exit()

D、onStop()

20. 下面属于 android 的动画分类的有(ab)(多项) A、

Tween B、Frame C、Draw D、Animation

21. 下面关于 Android dvm 的进程和 Linux 的进程,应用程序的进程说法正确的是(d) A、DVM指 dalvik 的虚拟机.每

一个 Android 应用程序都在它自己的进程中运行,不一定拥有一个独立的 Dalvik 虚拟机实例.而每一个 DVM 都是在 Linux 中的一个进程,所以说可以认为是同一个概念.

B、DVM指 dalvik 的虚拟机.每一个 Android 应用程序都在它自己的进程中运行,不一定拥有一个独立的 Dalvik 虚拟机实例.而每一个 DVM 不一定都是在 Linux 中的一个进程,所以说不是一个概念.

C、DVM指 dalvik 的虚拟机.每一个 Android 应用程序都在它自己的进程中运行,都拥有一个独立的 Dalvik 虚拟机实例.而每一个 DVM 不一定都是在 Linux 中的一个进程,所以说不是一个概念.

D、DVM指 dalvik 的虚拟机.每一个 Android 应用程序都在它自己的进程中运行,都拥有一个独立的 Dalvik 虚拟机实例.而每一个 DVM 都是在 Linux 中的一个进程,所以说可以认为是同一个概念.

22. Android 项目工程下面的 assets 目录的作用是什么

A、放置应用到的图片资源。

B、主要放置多媒体等数据文件

C、放置字符串，颜色，数组等常量数据

D、放置一些与 UI 相应的布局文件，都是 xml 文件

23. 关于 res/raw 目录说法正确的是(a) A、这里的文件是原

封不动的存储到设备上不会转换为二进制的格式

B、这里的文件是原封不动的存储到设备上会转换为二进制的格式

C、这里的文件最终以二进制的格式存储到指定的包中

D、这里的文件最终不会以二进制的格式存储到指定的包中

24. 下列对 android NDK 的理解正确的是(abcd) A、NDK 是一系

列工具的集合

B、NDK 提供了一份稳定、功能有限的 API 头文件声明。

C、使“Java+C”的开发方式终于转正，成为官方支持的开发方式

D、NDK 将是 Android 平台支持 C 开发的开端

二. 填空题

25. android 中常用的四个布局是 framlayout , linenarlayout ,

relativelayout 和 tablelayout 。 26. android 的四大组件是

activiey , service , broadcast 和 contentprovide 。 27. java.io

包中的 objectinputstream 和 objectoutputstream 类主要用于对对象 (Object) 的读写。28. android 中 service 的实现方法是:

startservice 和 bindservice。29. activity 一般会重载 7 个方法来维护其生命周期, 除了 onCreate(),onStart(),onDestory() 外还有

onrestart,onresume,onpause,onstop。30. android 的数据存储的方式 sharedpreference, 文件, SQLite,contentprovider, 网络。

31. 当启动一个 Activity 并且新的 Activity 执行完后需要返回到启动它的 Activity 来执行的回调函数是 startActivityResult()。32. 请使用命令行的方式创建一个名字为 myAvd, sdk 版本为 2.2, sd 卡是在 d 盘的根目录下, 名字为 scard.img, 并指定屏幕大小

HVGA. _____。33. 程序运

行的结果是: good and gbc。 public

```
classExample{
    char[]ch={'a','b','c'};
    public static void main(String args[]){
        Example ex=new Example();
        ex.change(ex.str,ex.ch);
        Sytem.out.print(ex.ch);
    }
    public void change(String str,char ch[]){
        ch[0]='g';
    }
}
```

34. 在 android 中, 请简述 jni 的调用过程。(8分)1)安装和下载

Cygwin, 下载 Android NDK

2)在 ndk 项目中 JNI 接口的设计

C/C++ 实现本地方法

4)JNI 生成动态链接库.so 文件

5将动态链接库复制到 java 工程，在 java 工程中调用，运行 java 工程即可

简述 Android 应用程序结构是哪些？（7分） Android 应用程序结构是：

Linux Kernel(Linux 内核)、Libraries(系统运行库或者是 c/c++ 核心库)、Application Framework(开发框架包)、Applications (核心应用程序)

36. 请继承 SQLiteOpenHelper 实现：（10分） 1) .创建一个版本为 1 的 的数据库，

2) .同时创建一个“diary”表（包含一个_id 主键并自增长，topic 字符型 100

长度， content 字符型 1000 长度）

3) .在数据库版本变化时请删除 diary 表，并重新创建出 diary 表。

```
public class DBHelper extends SQLiteOpenHelper {
```

```
    public final static String DATABASENAME
```

```
    public final static int DATABASEVERSION = 1;
```

```
    //创建数据库
```

```
    public DBHelper(Context context, String name, CursorFactory factory, int version)
```

```
    {  
        super(context, name, factory, version);
```

```

    }
    //
    public void onCreate(SQLiteDatabase db)
    {
        db.execSQL(sql);
    }
    /若数据库版本有更新，则调用此方法
    public void onUpgrade(SQLiteDatabase db,int oldVersion,int
newVersion)
    {
        db.execSQL(sql);
        this.onCreate(db);
    }
}

```

页面上现有 **ProgressBar** 控件 **progressBar** ，请用书写线程以 10 秒的时间完成其进度显示工作。（10 分）[答案](#)

```

public class ProgressBarStu extends Activity {
    private ProgressBar progressBar = null;
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.progressbar);
        /从这里到下面是关键
        progressBar =
        (ProgressBar)findViewById(R.id.progressBar);
        Thread thread = new Thread(new Runnable() {
            @Override
            public void run() {

```

```

int progressBarMax = progressBar.getMax();
try {
    while(progressBarMax != progressBar.getProgress())
    {
        int stepProgress =
        progressBarMax/10;
        int currentProgress =
        progressBar.getProgress();
        progressBar.setProgress(currentProgress +
        stepProgress);
        Thread.sleep(1000);
    } catch (InterruptedException e) {
        // TODO Auto-generated catch block
        e.printStackTrace();
    }
}
);
thread.start();
//
}
}

```

请描述下 Activity 的生命周期。必调用的三个方法：

onCreate() --> onStart() --> onResume() ，用 AAA 表示

(1) 父 Activity 启动子 Activity, 子 Activity 退出, 父 Activity 调用顺序如下

AAA --> onPause() --> onStop() --> onRestart() -->

(2) 用户点击 Home , Activity 调用顺序如下

AAA --> onPause() --> onStop() -- Maybe --> onDestroy() -Maybe

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/255041203021011310>