

一简答

1. 配置 JAVA 运行环境时, 设置 PATH、CLASSPATH 环境变量的作用是什么?

JDK 就是 Java Development Kit. 简单的说 JDK 是面向开发人员使用的 SDK, 它提供了 Java 的开发环境和运行环境。SDK 是 Software Development Kit 一般指软件开发包, 可以包括函数库、编译程序等。

JRE 是 Java Runtime Enviroment 是指 Java 的运行环境, 是面向 Java 程序的使用者, 而不是开发者

2. 简述 java 的环境搭建过程。

1、安装 JDK (不改变安装路径), 配置环境(我的电脑—属性—高级—新建(环境))①、JAVA_HOME: “D:\jdk…” (JDK

安装路径)②、PATH:% JAVA_HOME%\bin③、

CLASSPATH:.; %JAVA_HOME%\lib\dt.jar; %JAVA_HOME%\lib\tools.jar;

2、安装编辑器—Eclipse

3. JDK 和 JRE 有什么区别?

JDK 就是 Java Development Kit. 简单的说 JDK 是面向开发人员使用的 SDK, 它提供了 Java 的开发环境和运行环境。SDK 是 Software Development Kit 一般指软件开发包, 可以包括函数库、编译程序等。

JRE 是 Java Runtime Enviroment 是指 Java 的运行环境, 是面向 Java 程序的使用者, 而不是开发者

4. 写出 java 定义常量的语句格式。

类型变量名= 值

5. 构造方法的特点。

1、构造方法名一定与类同名

2、构造方法无返回值类型(void 也不行)

3、构造方法可以没有(默认一个无参构造方法),也可以有多个构造方法,他们之间构成重载关系

4、如果定义有参构造函数,则无参构造函数将被自动屏蔽

5、构造方法不能被继承

6、构造方法不能手动调用,在创建类实例的时候自动调用构造方法

6. 构造方法在继承中表现有哪些特性

1、构造方法不嫩继承,因此子对象要对继承来自父对象的成员进行初始化

2、

7. 如何定义抽象类?如何定义接口?P128

抽象类:`abstract class 类名称{`

`成员变量定义;方法() {};`//定义具体方法

`abstract 方法();`//定义抽象方法}

接口类:`[public] interface 接口名[extends 父接口名列表]{`

`[public][static][final]`域类名域名= 常量值;

`[public][abstract][native]`返回值方法名(参数列表)`[throw 异常列表]`}

8. 抽象类和接口的异同。

相同点:抽象类和接口都不可以实例化;抽象类和接口中的方法都可以没有方法体;抽象类和接口的子类都可以强转成父类的类型;抽象类和接口的子类都必须实现父类中的抽象方法,除非子类也声明成抽象类或接口;

不同点:抽象类只能被单继承,接口可以多实现;接口中的变量必须是 `final` 的(如果没写,默认也是 `final` 的),抽象类则没有;抽象类中的方法可以有方法体的,接口则不可以;接口在继承的时候使用 `implements` 关键字,表示实现,抽象类则用 `extends` 关键字,表示继承;

9. 说说你对变量的作用域的理解。

变量的作用域也称变量的有效范围,它指程序中的一个区域,变量在其作用域内可以访问。作用域也决定 Java 运行系统什么时候为变量创建和释放内存。根据变量在程序中声明的位置,可以将变量分为 4 中情形:

1、成员变量:其作用域是整个类体,成员变量定义时系统会自动赋默认初始值。

2、局部变量:也称自动变量,是在方法内定义或者在一段代码块中定义的变量。方法体内定义的局部变量在整个方法内

有效,而循环内定义的局部变量只在循环内有效。(定义时无默认初始值,必须先赋值)

3、方法参数:其作用域是整个方法

4、异常处理参数:其作用范围是 catch 后面跟随的异常处理块。

10. 分别说明 break 语句和 continue 语句的作用

break 语句(强行结束循环)

break 语句作用:1、可以用来从循环体内跳出循环体,即提前结束循环,接着执行循环下面的语句。2、使流程跳出 switch 结构

注意:break 语句只用于循环语句和 switch 语句 continue 语句作用:结束本次循环,即忽略循环体中 continue 语句下面尚未执行的语句,接着进行下一次是否执行循环的判定。

注意:continue 语句只用于循环语句

11. 试写出方法定义的一般格式并加以说明。

格式:修饰符[Public]返回值类型[int]方法名[add](形式参数[int x, int y])

{方法体语句;}

说明:1、方法头定义方法的访问形态和特征,方法体试下方法的功能。

2、形式参数是从调用他的环境输入的数据,形式参数列表的格式如下:类型+参数名,类型+参数名

3、返回值是方法在操作完成后返回调用它的环境数据,返回值的类型用各种类型关键字(int、float 等)来指定的,

如果无返回值,则用 void 标识,有返回值的方法,在方法体中要有 return 语句:return 表达式;/return;

12. 类和对象的定义及其相互关系。

类定义:[修饰符]class 类名[extends 父类名][implements 接口列表] {}

如:public class Point {}

对象定义:<类型>引用变量名=new<类型>([参数]) 如:Point p1=new Point();

13. Static 的作用及其用 static 修饰的各部分的作用。

有时你希望定义一个类成员,使它的使用完全独立于该类的任何对象。通常情况下,类成员必须通过它的类的对象访问,但是可以创建这样一个成员,它能够被它自己使用,而不必引用特定的实例。在成员的声明前面加上关键字 static(静态的)就能创建这样的成员。如果一个成员被声明为 static,它就能够在它的类的任何对象创建之前被访问,而不必引用任何对象。你可以将方法和变量都声明为 static。static 成员的最常见的例子是 main()。因为在程序开始执行时必须调用 main(),所以它被声明为 static。

声明为 static 的变量实质上就是全局变量。当声明一个对象时,并不产生 static 变量的拷贝,而是该类所有的实例变量共用同一个 static 变量。声明为 static 的方法有以下几条限制:

- ◆它们仅能调用其他的 static 方法。
- ◆它们只能访问 static 数据。
- ◆它们不能以任何方式引用 this 或 super

14. 什么是继承?什么是多态?

继承是存在于面向对象程序中两个类之间的一种关系。被继承的类称为父类或超类,而继承父类的类称为子类。父类是所有子类的公共域和公共方法的集合,子

类则是父类的特殊化, 是对公共域和方法在功能、内涵方面的扩展和延伸。继承可使程序结构清晰, 降低编码和维护的工作量。

15. 请至少列举 String 类的常用方法。

1、创建字符串 `public String()`

2、字符串连接 `String s= "ABC" ;s=s+4;` 结果为 ABC4

3、比较两个字符串

4、字符串的提取与替换

5、字符串中字符或字串的查找

16. 什么是异常? 如何处理异常?

异常: 指的是程序运行时出现的非正常情况。

异常处理: `try {语句块;} catch(异常类名参数变量名) {语句块;} finally {语句块;}`

17. 说明 this 和 super 关键字的作用。

super 是调用父类的构造函数

使用 super 调用有一些限制条件, 不能在 super 调用中使用实例变量作为参数.

而且在构造函数中, 调用必须写在继承类的构造函数定义的第一行, 不能在构造函数的后面使用.

this 调用的同类的构造函数.

super 的限制条件同样适用于 this 函数

一个构造函数定义中不能同时包括 this 调用和 super 调用, 如果想同时包括的话, 可以在 this 中首先进行 super 调用.

18. 试说明你对变量初始化的理解。

19. 阐述 java 图形界面编程的一般步骤。

20. 阐述 java 数据库应用程序开发的一般步骤。

二编程

1. 编写一个输出“Hello World!”的程序, 用两种方式实现 (Application (JA V A 应用程序)、Applet (小应用程序))。

①

```
Public class hello{  
  
Public static void main(String[] arg) {  
  
System.out.println(“Hello World!”);}  
  
}
```

②

```
Import java.applet.Applet;  
  
Import java.awt.*;
```

2. 输入矩形的长和宽, 计算矩形的周长和面积。

```
1、 import java.util.Scanner;

2、 public class juxing{

3、 public static void main(String[] arg) {

4、 double c, k, zc, mj;

5、 Scanner reader=new Scanner(System.in);

6、 System.out.println("请输入矩形的宽:");

7、 k=reader.nextDouble();

8、 System.out.println("请输入矩形的长:");

9、 c=reader.nextDouble();

10、 mj=c*k;zc=(c+k)*2;

11、 System.out.println("矩形的面积为:");

12、 System.out.println(mj);

13、 System.out.println("矩形的周长为:");

14、 System.out.println(zc);}

15、 }
```

3、 编写一个程序从键盘输入 5 个整数,将最大、最小的整数找出来输出。

```
1、 import java.io.BufferedReader;
```

```
2、 import java.io.IOException;

3、 import java.io.InputStreamReader;

4、

5、 public class as {

6、

7、 public static void main(String[] args) throws IOException {

8、 // TODO Auto-generated method stub

9、

10、 int max=0;

11、 int min=0;

12、 BufferedReader br=new BufferedReader(new
InputStreamReader(System.in));

13、 System.out.println("请输入五个整数: ");

14、 for (int i=1;i<=5;i++) {

15、 String s=br.readLine();

16、 int x=Integer.parseInt(s);

17、 if (i==1) {
```

```
18、 min=x;

19、 max=x;

20、 }else{

21、 if (x>max) max=x;

22、 if (x<min) min=x;

23、 }

24、 }

25、 System.out.println("最大整数为"+max);

26、 System.out.println("最小整数为"+min);

27、 }

28、 }
```

4、编写一个程序从键盘输入任意多个整数,利用交换排序法对所有整数排序,按照从小到大的顺序输出。import java.util.Arrays;

```
import java.util.Scanner;

public class Test {

public static void main(String[] args) {

int num[] = new int[30];
```

```
Scanner scanner = new Scanner(System.in);

for (int i = 0; i < num.length; i++) {

num[i]= scanner.nextInt(); //读取 30 个数存进 num

}

Arrays.sort(num); //对 num 数组进行排序

System.out.println(Arrays.toString(num)); //对数组进行输出

}

}
```

5、编写一个 Java Application 程序, 接受用户输入的一个浮点数, 把它的整数部分和小数部分分别输出。

```
1、 package floatandint;

2、

3、 import java.util.Scanner;

4、

5、 public class FloatAndInt {

6、 public static void main(String[] args) {

7、 float f = 0f;
```

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/448107004127006143>