

c#试题及答案

一、单项选择题 1、

下列哪个类型的对象是在非连接模式下处理数据内容的主要对象? 。 A.

int B. sbyte C. uint D.

ulong 3、创建数据库连接使用的对象是。

A. Connection B. Command C.

DataReader D. DataSet 4、C#中导入

某一命名空间的关键字是。 A.

using B. use D. include 5、

一般情况下,异常类存放在什么命名空间中? 。 A. 生成异常类所在的命名空间

B. 命名空间 C. 命名空间

D. System 命名空间 6、若将

数据库中的数据填充到数据集,应调用 SqlDataAdapter 的方法。 A.

Open B. Close C. Fill D.

Update 7、若将数据集中所作更改更新回数据库,应调用 SqlDataAdapter 的

方法。 A. Update B. Close C.

Fill D. Open 8、在使用 FileStream 打开一个文件时,通过使用 FileMode 枚举类型的 (A)成员,来指定操作系统打开一个现有文件并把文件读写指针定位在文件尾部。 A.

Append B. Create C. CreateNew D. Truncate 9、在菜单项 File 中,为将 F 设为助记符,应将该菜单项的 Text 属性设置为。 A. @File

B.&File C. %File D._File

10、指定操作系统读取文件方式中的 FileMode .Create 的含义是。 A. 打

开现有文件 B. 指定操作系统应创建文件,如果文件存在,将出现异常

C. 打开现有文件,若文件不存在,出现异常

D. 指定操作系统应创建文件,如果文件存在,将被改写

11、枚举类型是一组命名的常量集合,所有整形都可以作为枚举类型的基本类型,如果类型省略,则定义为。 A. uint

B. sbyte C. ulong D. int

12、当运行程序时,系统自动执行启动

窗体的事件。 A. Click C. Load

D. Activated 13、若要使命令按钮不可操作,要对属性进行设置。 A.

Visible B. Enabled C. BackColor

D. Text 14、在设计窗口,可以通过

属性向列表框控件如 ListBox 的列表添

加项。 A. Items B. C. Text

D. SelectedIndex 15、引用 ListBox(列表

框)最后一个数据项应使用语句 A.

B. C. D. 16、引用

ListBox(列表框)当前被选中的数据项应

使用语句 A. B. C.

D. 17、窗体中有一个年龄文本框

txtAge,下面代码可以获得文本框中的年

龄值。 A. int age = txtAge; B.

int age = ; C. int age = (txtAge);

D. int age = (); 18、下面代码可以显示一

个消息框。 A. (); B. ();

C. (); D. (); 19、当需要使用一

种数据类型表达同一类事物的不同状

态,比如:男人、女人、小孩、老人或

者春夏秋冬时,C#中最可靠和直观的解

解

决方案是什么? (B) A.使用
struct 结构 B.使用 enum 枚举
C.使用 int 类型,用不同的数值{0, 1,
2……}表示 #中无法通过一种数据
类型实现同一事务的不同状态。 20、
在 C# 中创建一个对象是,系统最先执
行的是中的语句。 A. main 方法 B.
构造函数 C. 初始化函数 D.字符串
函数 21、异常捕获发生在块中?
A. try C. finally D. throw
22、在 C# 中,程序使用语句抛出系统
异常或自定义异常。 A. run
23、创建菜单后,为了实现菜单项的命
令功能,应为菜单项添加(C)。事
件处理方法。 A. DrawItem
B. Popup C. Click D. Select
24、C#中 TestClass 为一自定义类,其中有
以下属性定义 public void Property{...}
使用以下语句创建了该类的对象,并使变
量 obj 引用该对象: TestClass obj = new
stClass();那么,可通过什么方式访问类
TestClass 的 Property 属性?(A)。

A. ; B. ;C. obj ::Property; D.
(); 25 StreamReader 类的(A)方法用于从流中读取一行字符。如果到达流的末尾, 则返回 null。 A. ReadLine

B. Read C. WriteLine D. Write

26、NET 框架中的 SqlCommand 对象的 ExecuteReader 方法返回一个:(A)。

A. SqlDataReader B. DataSet C. SqlDataAdapter D. XmlReader

二、判断题 1 当有多个异常要捕获

时, 应先捕获特殊异常再捕获普通异常。

√ 2、在控制台应用程序中, 若想从键盘上输入数据, 可以使用 ()和 ()方法。

√ 3、填充数据集应使用 SqlDataAdapter 的 Update()方法 × 4、

命令对象的 ExecuteScalar()方法是在获取单值的时候使用。√ 5 被 sealed 关键字修饰的方法不能被继承。√ 6、

委托是将方法作为参数传递给另一方法的一种数据类型。事件与委托没有关系。

× 7、try、catch、finally 三个字句必须同时出现, 才能正确处理异常 × 8、

try 字句中所抛出的异常一定能被 **catch** 字句捕获 × 9、无论异常是否抛出, **finally** 子句中的内容都会被执行。√ 10、如果使用的整数索引小于 0, 或者大于数组的大小, 编译器将抛出一个 **IndexOutOfRangeException** 异常; √ 三、填空题 1、有一个属性, 通过它可以获取数组的长度。 2、**SQL** 语句中删除一个表中记录, 使用的关键字是。 3、封装的对象之间进行通信的一种机制叫做。 4、(**Stack**) 类表示对象的先进后出集合。 5、在异常处理结构中, 抛出的异常要用语句捕捉。 6、**Timer** 控件的属性, 用来指定时钟空间触发时间的时间间隔, 单位毫秒。 7、在 **windows** 程序中, 若想选中复选框, 则应将该控件的属性设置为 **true**。 8、数据库表中的每一行称为一条 9、要关闭已打开的数据库连接, 应使用连接对象的方法。 10、**SQL** 语句中的选择语句, 使用的关键字是。 11、**SQL** 语句中删除一个表中记录, 使用的关键

字是。 12、在 windows 程序中,若想选中复选框,则应将该控件的属性设置为 true。

13、委托声明的关键字是。

14、String 类的方法实现的功能是比较两个字符串的值。 15、使用()方法可以显示消息框,消息框的返回值是一个(DialogResult)类型。

四、简答题

1 什么是异常?异常有什么作用?

异常是错误的一种,它的结果是导致程序不能正确运行,如系统崩溃、程序非正常退出、死循环等。当抛出异常后,程序将不正常终止。但是,如果能很好的在程序中俘获异常并处理异常,可以增强程序的健壮性。

#中处理异常采用的结构化异常处理语句有哪些?并简要说明。

C#中共包含3种结构化异常处理语句: try...catch 语句, try...finally 语句和 try...catch...finally 语句。其中: try 块语句中用来指明有可能出现异常的代码; catch 块内指明对所出现的异常的处理,若没有异常,则 catch 块不执行; finally 块是无论是否发生异

常均要执行的代码，主要用来清理资源或执行要在 **try** 块末尾执行的其它操作，或不需要清理代码，则可以不使用该块。

3 什么是委托？委托与函数指针有何不同？

函数指针用指针获取一个函数的入口地址，实现对函数的操作。委托与函数指针不同，委托是引用类型，是面向对象的，在使用时要先定义后实例化，然后再调用。委托可以在运行时间间接调用一个或多个方法。

4 什么是事件？

事件作为 C# 的一种类型，主要为类和类的实例定义发出通知的能力，从而将事件和可执行代码捆绑在一起。事件最常见于窗体编程，如点击按钮事件、鼠标移动事件等等。

5 如何在程序中定义和使用自定义事件？

首先，必须在类中声明事件并确定将要使用的委托和参数。其次，必须定义在触发事件时要调用的委托。最后，

必须设计事件参数类，该参数类的实例会将信息传递给被调用的方法。如果使用内置的 **EventArgs** 对象和 **EventHandler**

委托,则可以不执行该步骤。 6 对象的方法与对象的事件方法有何异同? 两者都是用一段代码完成特定的功能。事件方法代码是用户添加的,事件方法事件的发生而被自动调用;对象的方法代码是系统预定义的,对用户是隐藏的,不可见的,而且对象的方法必须在代码中调用。 7 简述按钮、标签和文本框控件的作用。 按钮控件通常用来接收用户的操作信息,激发相应的事件,按钮是用户与程序交互的最简便的方法。标签控件的主要功能是输出信息,可以用来标识其他无法显示标题的控件。文本框控件用于数据的输入与输出,文本框中的文本在程序运行时,可以被用户编辑。 8 单选按钮与复选框控件各有什么作用? **RadioButton** 控件即单选按钮,提供两个或两个以上互斥选项组成的选项集。它支持勾选和不勾选两种状态,在文字前用一个可以勾选的圆点来表示,用户只能在一组选项中选择一项。**CheckBox** 控件即复选框控件,

通常用来设置选项，用户可以一次选择任意数量的复选框。

9 实际应用中，菜单分为哪两种形式？C#中设计主菜单使用哪种控件？

实际应用中，菜单分为主菜单和弹出式菜单。通常使用 **MenuStrip** 控件实现主菜单设计。

10 简述已连接环境与非连接环境的区别与优缺点。

已连接环境是指应用程序和数据库之间保持连续的通信，优点是能及时刷新数据库，安全性较高，缺点是需要固定的数据库连接，不宜多个用户共同使用同一个数据库，扩展性差。非连接环境是指应用程序能够在与数据库断开的情况下进行操作，优点是应用程序可以随时连接到数据库获取相应的信息，缺点是获得的数据可能不是最新的，并且对数据更改时可能引发冲突，因为在某一时刻可能有多个用户同时对统一数据操作。

11 何谓数据绑定技术？

所谓数据绑定技术就是把已经打开的数据集中某个或者字段绑定到组件的某些属性上的一种技术，就是把

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/855330021124011221>