

2026 年 4 月高等教育自学考试
Java 语言程序设计试题
课程代码:13215

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. 下列关于Java程序的叙述中,不正确的是
A. 一个 Java 程序只能包含一个.java 文件
B. 一个.java 文件中最多只能有一个公有类
C. 一个 Java 程序执行时只能有一个入口点
D. 一个.java 文件中最多只能有一条 package 语句
2. 在Java语言中,用来表示整型数中最大值的常量是
A. int.MAX
B. int.MAX_VALUE
C. Integer.MAX
D. Integer.MAX_VALUE
3. 下列关于关键字throws的叙述中,正确的是
A. throws 可以单独使用,不需要指定具体的异常类型
B. 关键字 throws 和 throw 在 Java 程序中具有相同的用途和效果
C. throws 只能出现在方法头中,用于声明该方法可能抛出的异常
D. 某方法使用 throws 声明异常后,其内部必须使用 try-catch 块来处理这些异常
4. 在Java程序中, this变量保存的是
A. 当前类的内存地址
B. 当前对象的内存地址
C. 当前方法的返回值
D. 当前变量的内存地址



5. 有如下的程序段:

```
String s1 = "Java";  
StringBuffer s2 = new StringBuffer(s1);  
s1.concat(s1);  
s2.append(s2);  
System.out.println(s1 + " - " + s2);
```

执行该程序段后, 输出的结果是

- A. Java - Java
 - B. JavaJava - Java
 - C. Java - JavaJava
 - D. JavaJava - JavaJava
6. 在Java语言中, 若使用某关键字修饰的方法的方法体必须为空, 则该关键字是
- A. abstract
 - B. final
 - C. private
 - D. static
7. 在Java语言中, 方法flush()的作用是
- A. 强制写出缓冲的所有输出字节
 - B. 返回目前可以从数据流中读取的字节数
 - C. 标记数据流的当前位置并划出一个缓冲区
 - D. 强制回收不再使用的对象所占用的内存空间
8. 在Graphics类所定义的方法中, 可以绘制一个中心坐标为(100, 100)、边长为80像素的正方形的是
- A. drawSquare(60, 60, 80)
 - B. drawRect(60, 60, 80, 80)
 - C. drawSquare(100, 100, 80)
 - D. drawRect(100, 100, 80, 80)
9. 在Java语言中, 表示列表的类是
- A. JComboBox
 - B. JList
 - C. JTextArea
 - D. JTextField
10. 如果在线程B中调用了线程A的join()方法, 则其引起的操作是
- A. 交替执行线程 A 和线程 B, 直至两线程全部执行完毕
 - B. 比较线程 A 和线程 B 的优先级, 优先级高的线程先执行
 - C. 将线程 A 放入就绪队列的队头, 执行完线程 B 后, 立即执行线程 A
 - D. 立即暂停线程 B 的执行, 直到线程 A 执行完毕后, 才会继续执行线程 B

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. 在 OOP 中, 用属性来描述对象的状态, 而把对它的操作定义为_____。

浙 13215# Java 语言程序设计试题 第 2 页(共 8 页)



12. 已有定义 `int a = 7;`, 则表达式 `a > 10 ? a++ : --a` 的值是_____。
13. Java 语言提供 3 种基本的循环语句, 分别是 `for` 语句、`while` 语句和_____语句。
14. 在 Java 语言中, 可以通过调用类的_____方法来创建类的实例。
15. 在 Java 语言中, 若要构造一个空向量, 则可以使用方法_____。
16. Java 程序中所有其他类都是从_____类派生而来的。
17. 把字节序列恢复为对象的过程称为对象的_____。
18. Swing 中提供 4 种顶层容器, 分别为 `JFrame`、`JApplet`、`JDialog` 和_____。
19. 在 Swing 中, 用来创建菜单栏的类是_____。
20. 强制中止当前线程执行的方法是_____。

三、简答题: 本大题共 5 小题, 每小题 4 分, 共 20 分。

21. 写出转义字符 `\b`、`\n`、`\t`、`\\` 的含义。
22. 写出 `Scanner` 类 `next()` 方法和 `nextLine()` 方法的功能。
23. 若要创建 `int` 型一维数组 `iArr`, 该数组含有 2 个元素, 其值分别是 1 和 2, 则静态初始化和动态初始化数组 `iArr` 的语句分别是什么?
24. 说明 `super()` 在构造方法中出现的位置及功能。
25. 写出与鼠标操作相关的 2 种事件类型及对应的接口名称。

四、程序填空题: 本大题共 3 小题, 每空 2 分, 共 18 分。

26. 以下程序判断给定的日期是其所所在年的第几天。

```
public class Test26 {  
    public static void main(String[] args) {  
        int year = 2024;  
        int month = 8;  
        int day = 15;  
        System.out.println("今天是" + year + "年的第" + _____①_____ + "天");  
    }  
    private static int getDayOfYear(int y, int m, int d) {  
        int[] daysInMonth = {31, 28, 31, 30, 31, 30, 31, 31, 30, 31, 30};  
        if ((y % 400) == 0 || ((y % 4) == 0) && ((y % 100) != 0))  
            _____②_____ = 29;  
        int dayOfYear = 0;  
        for (int i = 0; i < m - 1; i++)  
            dayOfYear += daysInMonth[i];  
        return _____③_____;  
    }  
}
```



27. 以下方法在窗口中绘制 100 个位置和大小均随机的红色空心圆。

```
protected void paintComponent(Graphics g) {  
    Graphics2D g2d = ____①____;  
    g2d.setColor(____②____);  
    Random rand = new Random();  
    for (int i = 0; i < 100; i++) {  
        int x = rand.nextInt(800);  
        int y = rand.nextInt(600);  
        int radius = rand.nextInt(10) + 5;  
        Ellipse2D.Double circle = new Ellipse2D.Double(x, y, 2 * radius, 2 * radius);  
        g2d.____③____;  
    }  
}
```

28. 以下程序从 source.txt 中读取所有字符内容并写入到 dest.txt 中。

```
import java.io.*;  
public class Test28 {  
    public static void main(String[] args) {  
        try {  
            FileInputStream sourceFile = new FileInputStream("source.txt");  
            FileOutputStream destFile = new FileOutputStream("dest.txt");  
            InputStreamReader inStream = new InputStreamReader(sourceFile);  
            OutputStreamWriter outStream = new OutputStreamWriter(destFile);  
            BufferedReader reader = new BufferedReader(inStream);  
            BufferedWriter writer = new BufferedWriter(outStream);  
            String line;  
            while ((line = reader.____①____) != null) {  
                writer.____②____;  
                writer.newLine();  
            }  
            writer.____③____;  
            System.out.println("文件复制完成！");  
        } catch (IOException e) {  
            e.printStackTrace();  
            System.out.println("读取或写入文件时发生错误！");  
        }  
    }  
}
```



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。

```
class Shape {
    void draw() {
        System.out.println("Drawing a shape...");
    }
}
class Rectangle extends Shape {
    void draw() {
        super.draw();
        System.out.println("Drawing a rectangle.");
    }
}
class Square extends Rectangle {
    void draw() {
        super.draw();
        System.out.println("Drawing a square.");
    }
}
public class Test29 {
    public static void main(String[] args) {
        Square square = new Square();
        square.draw();
    }
}
```

30. 阅读以下程序，写出该程序的输出结果。

```
public class Test30 {
    static int count = 0;
    public Test30() { count++; }
    public static void main(String[] args) {
        Test30 obj1 = new Test30();
        Test30 obj2 = new Test30();
        System.out.println("count = " + obj1.count);
        System.out.println("count = " + Test30.count);
        obj1.count = 10;
        System.out.println("count = " + obj2.count);
    }
}
```



31. 阅读以下程序，写出该程序的功能。

```
class PlayerA implements Runnable {
    private int score = 0;
    public void run() {
        while (true) {
            synchronized(this) {
                score++;
                System.out.println("选手 A 得分，目前得分为: " + score);
                if (score == 25) {
                    System.out.println("选手 A 获胜!");
                    System.exit(0);
                }
            }
            try {
                Thread.sleep(100);
            } catch (InterruptedException e) { }
        }
    }
}

class PlayerB implements Runnable {
    private int score = 0;
    public void run() {
        while (true) {
            synchronized (this) {
                score++;
                System.out.println("选手 B 得分，目前得分为: " + score);
                if (score == 25) {
                    System.out.println("选手 A 获胜!");
                    System.exit(0);
                }
            }
            try {
                Thread.sleep(150);
            } catch (InterruptedException e) { }
        }
    }
}
```



```

public class Test31 {
    public static void main(String[] args) {
        Thread threadA = new Thread(new PlayerA());
        Thread threadB = new Thread(new PlayerB());
        threadA.start();
        threadB.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 `double calculateE(int n)`，该方法的功能是：已知方法的形参 `n`，通过计算以下公式前 `n+1` 项的和，得到自然常数 e 的值并返回。

$$e = 1 + \frac{1}{1!} + \frac{1}{2!} + \cdots + \frac{1}{n!}$$

```

double calculateE(int n) {
    double sum;
    //请在答题卡（纸）上填写此处应编写的代码

}

```

33. 类 `Test33` 显示一个窗口，该窗口包含 1 个文本区和 3 个复选按钮，如题 33 图所示。该程序的功能是在文本区中显示所选中的所有复选按钮的标题。例如，当选中“中文”和“法文”这两个复选按钮后，文本区中将显示“中文 法文”。

```

import javax.swing.*;
import java.awt.*;
import java.awt.event.*;

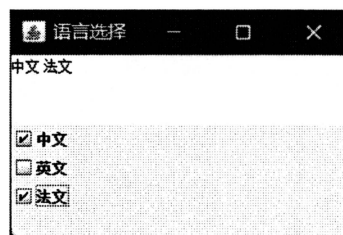
public class Test33 {

```

```

    private JFrame jFrame;
    private JTextArea textArea;
    private JCheckBox chineseCheckBox, englishCheckBox, frenchCheckBox;
    public void init() {
        jFrame = new JFrame();
        jFrame.setTitle("语言选择");
        jFrame.setSize(300, 200);

```



题 33 图



```

jFrame.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
JPanel panel = new JPanel();
panel.setLayout(new GridLayout(4, 1));
chineseCheckBox = new JCheckBox("中文");
englishCheckBox = new JCheckBox("英文");
frenchCheckBox = new JCheckBox("法文");
textArea = new JTextArea(5, 20);
textArea.setEditable(false);
panel.add(chineseCheckBox);
panel.add(englishCheckBox);
panel.add(frenchCheckBox);
ItemListener il = new ItemListener() {
    public void itemStateChanged(ItemEvent e) {
        //请在答题卡（纸）上填写此处应编写的代码

    }
};
chineseCheckBox.addItemListener(il);
englishCheckBox.addItemListener(il);
frenchCheckBox.addItemListener(il);
jFrame.add(textArea);
jFrame.add(panel, BorderLayout.SOUTH);
jFrame.setVisible(true);
}
public static void main(String[] args) {
    Test33 frame = new Test33();
    frame.init();
}
}

```

