

绝密 ★ 考试结束前

全国 2020 年 10 月高等教育自学考试 计算机基础与程序设计试题

课程代码:02275

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 20 小题,每小题 1 分,共 20 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. 计算机辅助设计的英文缩写是
A. CAD
B. CAE
C. CAM
D. CAT
2. 打印机是计算机上常用的
A. 输入设备
B. 输出设备
C. 存储设备
D. 运算设备
3. 下列位运算符中,实现对操作数进行按位求补运算的是
A. &
B. |
C. ~
D. ^
4. 下列选项中,不属于简单类型的是
A. 数值类型
B. 字符类型
C. 布尔类型
D. 枚举类型
5. 表达式 $5/2+5\%2-1$ 的值是
A. 2
B. 2.5
C. 3.5
D. 4
6. continue 语句不能用在
A. do 循环结构中
B. for 循环结构中
C. switch 分支结构中
D. while 循环结构中
7. Array 类中可以直接获取数组维数的是
A. GetLength 方法
B. Length 属性
C. Rank 属性
D. Sort 方法

8. 已知数组定义: `int[,] A={{9,8,7},{6,5,4},{3,2,1}}`; , 则 `A[A.Rank,1]`的值是
A. 1
B. 2
C. 5
D. 8
9. 在 Windows 窗体设计中, 创建快捷菜单的控件是
A. `ContextMenuStrip` 控件
B. `MenuStrip` 控件
C. `ToolStrip` 控件
D. `StatusStrip` 控件
10. 在 C#中, 定义类的关键字是
A. `class`
B. `new`
C. `namespace`
D. `using`
11. 下列关于抽象类的叙述, 错误的是
A. 抽象类不能被实例化
B. 抽象类可以是密封类
C. 抽象类可以包含非抽象方法
D. 含有抽象方法的类一定是抽象类
12. 下列选项中, 描述平面上一个点的状况的结构是
A. `Color`
B. `Point`
C. `Rectangle`
D. `Size`
13. 下列选项中, 用于 Windows 窗体中选择文件夹操作的控件是
A. `CheckedListBox`
B. `DirListBox`
C. `DriveListBox`
D. `FileListBox`
14. 按照数据的编码方式划分, C#源程序编译链接后生成的可执行文件属于
A. ASCII 文件
B. 程序文件
C. 数据文件
D. 二进制文件
15. 在 SQL Server 数据库对象中, 从一个或多个基本表中引出的动态表被称为
A. 表格
B. 索引
C. 视图
D. 约束
16. 设置 `SqlConnection` 对象的 `ConnectionString` 连接字符串时, 用于设置数据库名的参数是
A. `Database`
B. `DataSource`
C. `InitialCatalog`
D. `Provider`
17. 按软件服务对象的范围划分, Visual Studio 2008 软件属于
A. 系统软件
B. 应用软件
C. 通用软件
D. 定制软件
18. 下列选项中, 不属于结构化软件开发方法的基本要点的是
A. 多态
B. 逐步求精
C. 结构化编码
D. 模块化设计
19. 在软件维护阶段, 对在某些特定的使用环境下暴露出的错误进行改正的过程是
A. 预防性维护
B. 适应性维护
C. 完善性维护
D. 改正性维护

20. 数据字典中, 一般没有的条目是

- A. 加工条目
B. 数据流条目
C. 数据存储条目
D. 数据源点或终点条目

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 1 分, 共 10 分。

21. 在微型计算机中, 中央处理器 CPU 由_____和控制器两部分组成。
22. 计算机系统中最基本、最主要的系统软件是_____。
23. 在 Visual Studio 2008 中, 一个_____可以包含若干个不同类型的项目。
24. 在 if 语句中, 条件应该是关系表达式或者_____表达式。
25. 在 C#中, 数组元素的下标是从_____开始的。
26. 在设计窗口中, 若想选中复选框, 则应将该控件的_____属性设置为 true。
27. 表达式 Math.Round(3.4)的结果是_____。
28. FileStream 流使用完毕后, 一般要调用 FileStream 类的_____方法, 释放由 FileStream 流占用的非托管资源。
29. 软件工程是研究软件开发技术和软件_____技术的工程学科。
30. 软件生命周期中, 软件_____阶段所占的工作量最大。

三、简答题: 本大题共 5 小题, 每小题 4 分, 共 20 分。

31. 在 C#中, 有哪些注释方式? 注释有什么作用?
32. 简述列表框控件 ListBox 的 SelectedIndex 属性、SelectedItems 属性、SelectedItem 属性和 Text 属性所代表的含义。
33. 已知类的定义如下:

```
public class Graph
{
    void drawA() { ..... }
    public void drawB() { ..... }
}
```

试说明类 Graph 中各成员方法的可访问性。

34. 设数据库 ZGGL 中有一个关于职工基本信息的表, 表名为“职工表”, 该表有职工号、姓名、年龄、性别和工资五个字段。分别写出完成下列操作要求的 SQL 语句。
(1) 删除年龄大于等于 20 且小于等于 25 的职工记录。
(2) 将男职工的工资提高 10%。
35. 什么是软件调试? 软件调试主要有哪些方法?

四、程序阅读题: 本大题共 5 小题, 每小题 5 分, 共 25 分。

36. 有程序段如下:

```
private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
```

```

int n, m, a = 7, b = 21;
n = ~a & b;
m = a ^ b;
textBox1.Text = Convert.ToString(m + n);
}

```

程序运行后, 单击窗口中的 button1 按钮, 在文本框 textBox1 中显示的内容是 _____。

37. 有程序段如下:

```

private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    double a=3, b=4, c=5, t, s;
    if (a + b > c && a + c > b && b + c > a)
    {
        t = (a + b + c) / 2.0;
        s = Math.Sqrt(t * (t - a) * (t - b) * (t - c));
        textBox1.Text=s.ToString("##");
    }
    else
        textBox1.Text="No Triangle!";
}

```

程序运行后, 单击窗口中的 button1 按钮, 在文本框 textBox1 中显示的内容是 _____。

38. 有程序段如下:

```

private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    string str = "";
    int num = 100, n;
    do
    {
        n = num % 8;
        str = n.ToString() + str;
        num = num / 8;
    } while (num != 0);
    textBox1.Text = str;
}

```

程序运行后, 单击窗口中的 button1 按钮, 在文本框 textBox1 中显示的内容是 _____。

39. 有程序段如下:

```

private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int[] age = new int[] { 16, 18, 20, 14, 21 };
    int m=0, n = 100;
}

```

```

foreach (int i in age)
{
    if (m < i)    m = i;
    if (n > i)    n = i;
}
textBox1.Text = Convert.ToString(m-n);
}

```

程序运行后, 单击窗口中的 **button1** 按钮, 在文本框 **textBox1** 中显示的内容是 _____。

40. 在 **Form1** 窗体中有一个名称为 **bindingSource1** 的控件, 该控件已正确地绑定到数据源。窗体启动后, 界面如题 40 图所示。



题 40 图

```

private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    bindingSource1.Position++;
}

private void button2_Click(object sender, EventArgs e)
{
    bindingSource1.Position--;
}

private void button3_Click(object sender, EventArgs e)
{
    bindingSource1.Position = 0;
}

private void button4_Click(object sender, EventArgs e)

```

```

{
    bindingSource1.Position = bindingSource1.Count - 1;
}

```

通过阅读窗体中的四个命令按钮相应的事件过程可知: 名称为 button2 的命令按钮控件的 Text 属性值是_____ , 名称为 button3 的命令按钮控件的 Text 属性值是_____。

五、程序填空题: 本大题共 2 小题, 第 41 小题 9 分, 第 42 小题 6 分, 共 15 分。

41. 在 Form1 窗体中有一个名称为 listBox1 的列表框 (其中的项目均为整数), 一个名称为 textBox1 的文本框, 一个名称为 button1 的命令按钮。

将下列事件程序补充完整, 使得程序运行后, 单击 button1 按钮, 将 listBox1 列表框中的最大整数显示在 textBox1 文本框中。

```

private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int i,max, num;
    max = Convert.ToInt32(listBox1. _____);           // (1)
    for (i = 1; i < listBox1.Items.Count; i++)
    {
        num = Convert.ToInt32(listBox1. _____);       // (2)
        if (_____ ) max = num;                          // (3)
    }
    textBox1.Text = max.ToString();
}

```

42. 在 Form1 窗体中有一个名称为 label1 的标签, 一个名称为 textBox1 的文本框, 一个名称为 button1 的命令按钮。

将下列事件程序补充完整, 使得程序运行后, 单击 button1 按钮, 在 label1 标签中显示圆周率的值, 在 textBox1 文本框中输出一个 0~100 之间的随机整数。

```

private void button1_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int m;
    Random x=new Random();
    m=Convert.ToInt16(100*x. _____());           // (1)
    textBox1.Text =m.ToString();
    label1.Text =Math. _____ .ToString();       // (2)
}

```

六、程序设计题: 本大题共 1 小题, 10 分。

43. 编写适当的事件程序 private void Form1_Click(object sender, EventArgs e), 使得程序运行后, 单击窗体, 将 100 以内能被 3 整除且个位数为 6 的所有正整数存入磁盘文件 d:\test1.txt 中。