



《常见控件的使用》习题

一、选择题

1. 以下属性中，() 属性可以“在指定控件左边”。
 - A. android:layout_alignLeft
 - B. android:layout_alignParentLeft
 - C. android:layout_toLeftOf
 - D. android:layout_toLeftOf
2. 表格布局中 android:layout_column 属性的作用是指定 ()。
 - A. 行数
 - B. 列数
 - C. 总行数
 - D. 总列数
3. 实际开发中刮刮乐游戏的布局是按照 () 写的。
 - A. 相对布局
 - B. 线性布局
 - C. 帧布局
 - D. 绝对布局
4. 网格布局是 Android () 新增的布局。
 - A. 3.0
 - B. 3.1
 - C. 3.2
 - D. 4.0
5. 相对布局中，“是否跟父布局底部对齐”是属性 ()
 - A. android:layout_alignBottom
 - B. android:layout_alignParentBottom
 - C. android:layout_alignBaseline
 - D. android:layout_below
6. 在下列选项中，通常用于响应用户的点击事件的控件是 ()。
 - A. TextView
 - B. EditText
 - C. RadioButton
 - D. Button
7. Android 中判断 CheckBox 控件是否选中的方法是 ()。
 - A. isLogin()
 - B. isBoolean()
 - C. onClick()
 - D. isChecked()
8. Android UI 开发中，TableLayout 的 stretchColumns 属性表示 ()。
 - A. TableLayout 的列数
 - B. TableLayout 的行数
 - C. TableLayout 最多能加入的列数



- D. 拉伸指定列填充满 TableLayout
9. Android UI 开发中，设置线性布局为垂直显示需修改的属性是（ ）。
- A. `android:orientation="vertical"`
 - B. `android:orientation="horizontal"`
 - C. `android:layout_centerHorizontal="true"`
 - D. `android:layout_centerVertical="true"`
10. 主要在界面上显示一些文本信息的控件是（ ）。
- A. TextView
 - B. EditText
 - C. RadioButton
 - D. Button
11. 控件 Button 中，`android:textAllCaps="false"` 可以禁用所有英文字母大写。（ ）
- A 对
 - B 错

二、问答题

1. 请简述一下如何在程序中使用 Toast。
2. 请列举常见的控件。
3. Android 的属性、方法如何使用，它们分别起了什么作用？
4. 请简述 TextView、Button、ImageView 和 EditText 控件的特点和作用



《常见控件的使用》习题答案

一、选择题

1. D 2. D 3. C 4. D 5. C
6. D 7. D 8. D 9. A 10. A 11. A

二、问答题

1. 答案:

使用 Toast 可以直接调用 Toast 的静态方法:

```
Toast.makeText(this, text, duration).show();
```

也可以创建出 Toast 对象, 如:

```
Toast toast = new Toast(this);
```

```
toast.setText("提示信息");
```

```
toast.show();
```

2. 答案

TextView、Button、EditText、ImageView、ProgressBar、AlertDialog、ProgressDialog

3. 答案

Android 控件的属性, 可以通过 xml 文件设定, 通过设定控件的属性能够静态的改变 控件的样式和一些特性; 控件的方法, 可以通过编写代码动态调用方法, 在程序中调用方法可以动态的修改控 件的样式、也可以获得控件的相关信息;

4. 答案

TextView: 最基础的控件, 用做显示文本信息;

Button 控件: 通过监听器单击事件, 可以实现用户单击按钮后触发相应动作;

ImageView 控件: 用于显示图片的控件, 可以通过 src 属性指定显示的图片, 可以通过调用方法来动态设定图片;

EditText 控件: 输入文本控件, 主要用于让用户输入信息, inputtype 属性可以指定输入文本时的键盘特征;