

2013年
无纸化考试专用

新思路
新思路教育
NEW IDEAS FOR EDUCATION

全国计算机等级考试一本通关

考点详解 真题研究 拓展训练 考试题库 学习软件 模拟考场

六合一

二级公共基础知识与 Visual Basic语言程序设计



新思路教育科技研究中心◎编

6大模块：
全能学习，一本通关

以考点为线索，囊括考点详解、真题研究、拓展训练、考试题库、学习软件、模拟考场6大模块

76个考点：
高效掌握常考、必考点

让考生知道考什么、怎么考。相当于老师“画重点”，直击重点难点，快速提高学习、备考的效率

1000道试题：
巩固考点，以练促学

真题+专项训练题+模拟题，通过试题的训练和研究，将考点的理论学习快速转换成实际的“考试能力”

112套题库：
日常练习，模拟考试

源自上机考试模拟软件，逼真模拟真实考试环境，具备自动评分、试题评析、学习笔记、错题复习等多项功能

机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



附赠 日常练习 / 模拟考场
无纸化考试系统

2013年
无纸化考试专用

全国计算机等级考试一本通关

考点详解

真题研究

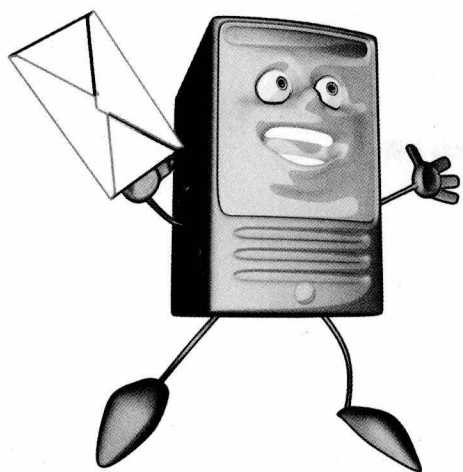
拓展训练

考试题库

学习软件

模拟考场

六合一



二级公共基础知识与 Visual Basic语言程序设计

新思路教育科技有限公司◎编

为了适应计算机等级考试的需求,帮助考生顺利地通过考试,我们总结了多年考试的经验
和众多图书的优点,精心策划编写了本书。

本书根据最新考试大纲要求,依据 5 年来历年试题的研究成果和对命题规律的把握,结合
历年真题讲解每个考点。真切、实用;学习不跑题、切中要点!另外,本书使用“画书法”,画
出重点,点明必考内容,讲解重基础、易看懂。

本书既可以作为计算机等级考试考生的自学辅导用书,也可以作为计算机等级考试培训班
的教学参考书和辅导用书。

图书在版编目(CIP)数据

二级公共基础知识与 Visual Basic 语言程序设计/新思路教育科技有限公司编.
—北京:机械工业出版社,2012.11
(全国计算机等级考试一本通关六合一)
ISBN 978-7-111-40387-6

I. ①二… II. ①新… III. ①电子计算机—水平考试—自学参考资料
②BASIC 语言—程序设计—自学参考资料 IV. ①TP3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 271709 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:张晓娟 责任编辑:张晓娟

版式设计:墨格文慧 责任印制:张楠

北京振兴源印务有限公司印刷

2013 年 1 月第 1 版第 1 次印刷

210mm×285mm·17.75 印张·662 千字

0001—5000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-40387-6

ISBN 978-7-89433-704-7(光盘)

定价:35.00 元(含 1CD)

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

电话服务

社服务中心:(010) 88361066

销售一部:(010) 68326294

销售二部:(010) 88379649

读者购书热线:(010) 88379203

网络服务

教材网:<http://www.cmpedu.com>

机工官网:<http://www.cmpbook.com>

机工官博:<http://weibo.com/cmp1952>

封面无防伪标均为盗版

编委会

主 编：刘石南

副主编：黄 和

编 委：（排名不分先后）

付江辉	迟 剑	房向阳	李爱菊
李 婧	董晓晓	赵江静	韩雪松
安玉彦	孙 科	刘永阳	马天宝
刘艳飞	柳寒冰	葛立军	唐保存
黄 和	兰天静	任大鹏	黄琴华
赵 诚	王艳梅	金 利	刘本发

编 校：（排名不分先后）

赵 波	李 润	周 雪	丁 建
丁力刚	杨宏舟	肖维萍	李 欣
梁 继	章金博	孟翠苗	李 瑞
胡昭昀	孟祥萍	张 宇	王 丹

前言

为了帮助更多的考生顺利地通过考试，我们在深入研究、全面解读考试大纲的基础上，组织具有丰富的计算机等级考试辅导教学经验的一线教师编写了本书。本书分为考点详解、真题研究、拓展训练、考试题库、学习软件和模拟考场，共六大模块。

● 考点详解：知识全面，讲解详细

本书把原本繁杂的知识分成一个考点一个考点地去讲解，条理清晰、目标明确。除此之外，考点分等级，各知识点讲解详细，相当于一本精简版教程，对于有可能考核的内容做到一网打尽。还记得每次考试前，都希望老师能给我们“画重点”吗？画出一些重要的内容，大多都是必考的。我们推出的“画书法”就是这样的道理，使用各类标记符号为你提前把必考点和常考点一一标明，这些也就是学习的重点。

● 真题研究：深度剖析，分块训练

每一章后面是该章近年来考过的真题，题目越多表示该考点其实就是考试的“热点”。通过按考点学习真题，不仅可以了解具体考核形式，还可以温习试题（很多试题每年的考核形式都是相似的，甚至有些试题每年都会重复考核）。解题方案均由一线老师根据实践教学中所经验编写，注重教授考生解题思路、方法和技巧，让你通过做历年真题和模拟试题快速掌握各知识点及答题技巧。

● 拓展训练：巩固练习，实战演练

每个知识点都有经典试题的解题示范，并且在每章后留有大量练习题。通过试题训练，对前面的考点讲解做到真正地实战演练、消理解，从而达到巩固学习成果的目的。

● 考试题库：无纸化考试新题型

本书最后安排了数套无纸化考试试题。该试题完全按照最新无纸化题型及最新考核要求设计，不论在形式和难度上，都与真实考试类似。每套试题都有详细的解题步骤，教你掌握每一题的解题思路和操作过程。

● 超级模拟考试软件

本书配有强大的考试模拟软件练习光盘，具有如下特点：

- 学习软件：含多套新版考试模拟试题，可日常练习，强化学习效果；同时配有多套历年真题及答案。
- 模拟考场：模拟考试，自测学习效果，登录、抽题、答题、提交与真实考试一样，并提供详细的答题步骤和标准答案。同时，还可以自动生成试卷、自动计时、自动评分。

本书由北京新思路教育科技有限公司组织编写，参加编写的有谭彪、钱勇、王海丽、张冬梅、潘菲、任晓军、钱磊、王丽丽、潘梅梅、张明轩、徐保才、白冬雪、聂钰桢、于建新。由于时间仓促，书中难免有不当之处，敬请指正。

新思路教育科技有限公司

最新版考试大纲

二级公共基础知识

1. 基本要求

- ① 掌握算法的基本概念。
- ② 掌握基本数据结构及其操作。
- ③ 掌握基本排序和查找算法。
- ④ 掌握逐步求精的结构化程序设计方法。
- ⑤ 掌握软件工程的基本方法,具有初步应用相关技术进行软件开发的能力。
- ⑥ 掌握数据库的基本知识,了解关系数据库的设计。

2. 考试内容

(1) 基本数据结构与算法

- ① 算法的基本概念:算法复杂度的概念和意义(时间复杂度与空间复杂度)。
- ② 数据结构的定义:数据的逻辑结构与存储结构;数据结构的图形表示;线性结构与非线性结构的概念。
- ③ 线性表的定义:线性表的顺序存储结构及其插入与删除运算。
- ④ 栈和队列的定义:栈和队列的顺序存储结构及其基本运算。
- ⑤ 线性单链表、双向链表与循环链表的结构及其基本运算。
- ⑥ 树的基本概念:二叉树的定义及其存储结构;二叉树的前序、中序和后序遍历。
- ⑦ 顺序查找与二分法查找算法:基本排序算法(交换类排序,选择类排序,插入类排序)。

(2) 程序设计基础

① 程序设计方法与风格。

② 结构化程序设计。

③ 面向对象的程序设计方法,对象、方法、属性及继承与多态性。

(3) 软件工程基础

① 软件工程基本概念、软件生命周期概念、软件工具与软件开发环境。

② 结构化分析方法、数据流图、数据字典、软件需求规格说明书。

③ 结构化设计方法,总体设计与详细设计。

④ 软件测试的方法,白盒测试与黑盒测试,测试用例设计,软件测试的实施,单元测试、集成测试和系统测试。

⑤ 程序的调试,静态调试与动态调试。

(4) 数据库设计基础

① 数据库的基本概念:数据库、数据库管理系统、数据库系统。

② 数据模型:实体联系模型及 E-R 图,从 E-R 图导出关系数据模型。

③ 关系代数运算:包括集合运算及选择、投影、连接运算,数据库规范化理论。

④ 数据库设计方法和步骤:需求分析、概念设计、逻辑设计和物理设计的相关策略。

3. 考试方式

无纸化考试中,公共基础知识的考试方式为上机,题型全部为选择题,共 10 分。

二级 Visual Basic

1. 基本要求

- ① 熟悉 Visual Basic 集成开发环境。
- ② 了解 Visual Basic 中对象的概念和事件驱动程序的基本特性。
- ③ 了解简单的数据结构和算法。
- ④ 能够编写和调试简单的 Visual Basic 程序。

2. 考试内容

(1) Visual Basic 程序开发环境

- ① Visual Basic 的特点和版本。
- ② Visual Basic 的启动与退出。
- ③ 主窗口:标题、菜单、工具栏。
- ④ 其他窗口:窗体设计器和工程资源管理器、属性窗口和工具箱窗口。

(2) 对象及其操作

① 对象:Visual Basic 的对象,对象属性设置。

② 窗体:窗体的结构与属性,窗体事件。

③ 控件:标准控件、控件的命名和控件值。

④ 控件的画法和基本操作。

⑤ 事件驱动。

(3) 数据类型及其运算

① 数据类型:基本数据类型、用户定义的数据类型。

② 常量和变量:局部变量与全局变量、变体类型变量、默认声明。

③ 常用内部函数。

④ 运算符与表达式:算术运算符、关系运算符与逻辑运算符、表达式的执行顺序。

(4) 数据输入、输出

① 数据输出: Print 方法、与 Print 方法有关的函数 (Tab, Spc, Space\$)、格式输出 (Format\$)。

② InputBox 函数。

③ MsgBox 函数和 MsgBox 语句。

④ 字形。

⑤ 打印机输出: 直接输出、窗体输出。

(5) 常用标准控件

① 文本控件: 标签、文本框。

② 图形控件: 图片框、图像框的属性、事件和方法、图形文件的装入、直线和形状。

③ 按钮控件。

④ 选择控件: 复选框和单选按钮。

⑤ 选择控件: 列表框和组合框。

⑥ 滚动条。

⑦ 计时器。

⑧ 框架。

⑨ 焦点与 Tab 顺序。

(6) 控制结构

① 选择结构: 单行结构条件语句、块结构条件语句, If 函数。

② 多分支结构。

③ For 循环控制结构。

④ 当循环控制结构。

⑤ Do 循环控制结构。

⑥ 多重循环。

(7) 数组

① 数组的概念: 数组的定义、静态数组与动态数组。

② 数组的基本操作: 数组元素的输入、输出和复制, ForEach...Next 语句, 数组的初始化。

③ 控件数组。

(8) 过程

① Sub 过程: Sub 过程的建立、调用 Sub 过程、通用过程与事件过程。

② Function 过程: Function 过程的定义、调用 Function 过程。

③ 参数传送: 形参与实参、引用、传值、数组参数的传送。

④ 可选参数与可变参数。

⑤ 对象参数: 窗体参数、控件参数。

(9) 菜单与对话框

① 用菜单编辑器建立菜单。

② 菜单项的控制: 有效性控制、菜单项标记、键盘选择。

③ 菜单项的增减。

④ 弹出式菜单。

⑤ 通用对话框。

⑥ 文件对话框。

⑦ 其他对话框 (颜色, 字体, 打印对话框)。

(10) 多重窗体与环境应用

① 建立多重窗体应用程序。

② 多重窗体程序的执行与保存。

③ Visual Basic 工程结构: 标准模块、窗体模块、SubMain 过程。

④ 闲置循环与 DoEvents 语句。

(11) 键盘与鼠标事件过程

① KeyPress 事件。

② KeyDown 与 KeyUp 事件。

③ 鼠标事件。

④ 鼠标光标。

⑤ 拖放。

(12) 数据文件

① 文件的结构和分类。

② 文件操作语句和函数。

③ 顺序文件: 顺序文件的写操作和读操作。

④ 随机文件: 随机文件的打开与读写操作, 随机文件中记录的增加与删除, 用控件显示和修改随机文件。

⑤ 文件系统控件: 驱动器列表框、目录列表框、文件列表框。

⑥ 文件基本操作。

3. 考试方式

全部采用上机操作, 考试时间为 120 分钟。

选择题: 共 40 道小题, 共 40 分。

编程题: 共 3 道大题, 共 60 分。

各考点考核命题分析表

全国计算机等级考试的考点实际上是大家要掌握这门技能所要了解的重点。这些考点是根据最新考试大纲和历年考题总结出来的,为了方便读者学习、提高学习效率和明确学习目标,本书列出了各个考点的相关考核说明,具体内容如下:

第1章 公共基础知识

考点	选择题考核说明	操作题考核说明
算法的复杂度	识记 考核率: 100%	—
数据结构	理解 考核率: 40%	—
栈	了解 考核率: 100%	—
队列	理解 考核率: 100%	—
链表	理解 考核率: 100%	—
二叉树	理解 考核率: 100%	—
查找	识记 考核率: 60%	—
排序	识记 考核率: 60%	—
程序设计的方法与风格	识记 考核率: 20%	—
结构化程序设计	识记 考核率: 20%	—
面向对象方法	识记 考核率: 40%	—
软件工程基本概念	识记 考核率: 20%	—
软件生命周期	识记 考核率: 40%	—
软件设计	识记 考核率: 100%	—
结构化分析方法	识记 考核率: 20%	—
软件测试	识记 考核率: 40%	—
数据库	识记 考核率: 100%	—
关系	识记 考核率: 100%	—
数据库设计与原理	识记 考核率: 20%	—

第2章 Visual Basic 程序开发环境

考点	选择题考核说明	操作题考核说明
Visual Basic 基础	识记 考核率: 30%	—
Visual Basic 窗口	识记 考核率: 40%	—
简单程序应用	了解 考核率: 60%	—

第3章 对象及其操作

考点	选择题考核说明	操作题考核说明
Visual Basic 的对象	重点掌握 考核率: 40%	—
窗体	了解掌握 考核率: 60%	掌握窗体事件及属性设置
控件	了解掌握 考核率: 40%	重点掌握控件画法

第4章 程序设计基础

考点	选择题考核说明	操作题考核说明
数据类型	简单识记 考核率: 40%	—
常量和变量	重点掌握 考核率: 100%	掌握变量的定义
变量的作用域	了解掌握 考核率: 30%	重点掌握作用域
常用内部函数	了解识记 考核率: 60%	重点掌握转换函数的用法
字符处理与字符串函数	重点掌握 考核率: 100%	重点掌握字符处理函数的用法
运算符与表达式	重点掌握 考核率: 100%	重点掌握运算符的运算规则
Visual Basic 中的语句	简单识记 考核率: 10%	—
数据的输出	简单识记 考核率: 40%	重点掌握输出格式
InputBox 函数	简单识记 考核率: 80%	重点掌握 InputBox 函数的各参数功能
MsgBox	简单识记 考核率: 80%	重点掌握 MsgBox 函数的各参数功能
字型	简单识记 考核率: 10%	—
打印机输出	简单识记 考核率: 10%	—

第5章 常用标准控件

考点	选择题考核说明	操作题考核说明
标签	简单识记 考核率: 80%	重点掌握常用属性
文本框	重点掌握 考核率: 100%	重点掌握常用属性、事件及方法
图片框和图像框	重点掌握 考核率: 40%	重点掌握图片装载方法
直线和形状	了解识记 考核率: 10%	—
按钮控件	重点掌握 考核率: 20%	重点掌握常用事件
复选框和单选按钮	重点掌握 考核率: 60%	重点掌握常用属性及事件
列表框和组合框	重点掌握 考核率: 60%	重点掌握列表项加载方法
滚动条	重点掌握 考核率: 40%	重点掌握常用属性
计时器与框架	重点掌握 考核率: 60%	重点掌握计时器 Timer 事件及常用属性
焦点与 Tab 顺序	简单识记 考核率: 20%	—

第6章 Visual Basic 程序结构

考点	选择题考核说明	操作题考核说明
If 选择结构	重点掌握 考核率: 100%	注重理解、重点掌握执行过程
多分支控制结构	重点掌握 考核率: 70%	注重理解、重点掌握执行过程
For 循环控制结构	重点掌握 考核率: 100%	注重理解、重点掌握执行过程
While 循环控制结构	重点掌握 考核率: 40%	注重理解、重点掌握执行过程
Do 循环控制结构	重点掌握 考核率: 100%	注重理解、重点掌握执行过程
多重循环	重点掌握 考核率: 100%	注重理解、重点掌握执行过程

第7章 数组与过程

考点	选择题考核说明	操作题考核说明
数组的定义	简单识记 考核率: 40%	掌握数组的定义格式
数组的基本操作	重点掌握 考核率: 100%	重点掌握对数组赋值
For Each...Next 语句	了解掌握 考核率: 30%	重点 For Each 语句的功能
控件数组	了解识记 考核率: 20%	掌握控件数组的用法
Sub 过程	重点掌握 考核率: 100%	重点掌握 Sub 过程调用
Function 过程	重点掌握 考核率: 100%	重点掌握 Function 过程调用
参数传送	简单识记 考核率: 30%	掌握参数传递方式
可选参数和可变参数	简单识记 考核率: 30%	掌握参数功能及应用
窗体参数和控件参数	简单识记 考核率: 30%	掌握参数的定义及应用

第8章 键盘、鼠标事件与多重窗体

考点	选择题考核说明	操作题考核说明
键盘事件	简单识记 考核率: 60%	掌握键盘事件的应用
鼠标事件	简单识记 考核率: 60%	掌握鼠标事件的应用
与拖放有关的属性、事件和方法	简单识记 考核率: 20%	—
多重窗体程序设计	了解识记 考核率: 60%	—
Visual Basic 工程结构	简单识记 考核率: 70%	—

第9章 菜单与对话框

考点	笔试说明	操作题考核说明
菜单编辑器的使用	重点掌握 考核率: 40%	掌握菜单编辑器的使用
弹出式菜单	简单识记 考核率: 30%	掌握 PopupMenu 方法
通用对话框	了解掌握 考核率: 30%	掌握通用对话框的常用属性
文件对话框	了解掌握 考核率: 60%	掌握文件对话框的常用属性
其他对话框	简单识记 考核率: 30%	掌握其他对话框的常用属性

第10章 数据文件

考点	选择题考核说明	操作题考核说明
文件概述	简单识记 考核率: 60% 分值: 0-6 分	—
顺序文件	重点掌握 考核率: 70% 分值: 0-4 分	重点掌握顺序文件的读写
随机文件	了解掌握 考核率: 10% 分值: 0-2 分	掌握随机文件的读写
文件系统控件	简单识记 考核率: 40% 分值: 0-2 分	—

目 录

前言

最新版考试大纲

各考点考核命题分析

第1章 公共基础知识

知识清单	1
考点1 算法的复杂度	1
考点2 数据结构	1
考点3 栈	2
考点4 队列	2
考点5 链表	2
考点6 二叉树	2
考点7 查找	3
考点8 排序	4
考点9 程序设计的方法与风格	4
考点10 结构化程序设计	4
考点11 面向对象方法	5
考点12 软件工程基本概念	5
考点13 软件生命周期	5
考点14 软件设计	6
考点15 结构化分析方法	6
考点16 软件测试	7
考点17 数据库	8
考点18 关系	9
考点19 数据库设计与原理	9
历年真题必学	9
巩固拓展训练	12

第2章 Visual Basic 程序开发环境

知识清单	19
考点1 Visual Basic 基础	19
考点2 Visual Basic 窗口	19
考点3 简单程序应用	20
历年真题必学	20
巩固拓展训练	22

第3章 对象及其操作

知识清单	25
考点1 Visual Basic 的对象	25
考点2 窗体	25
考点3 控件	26
历年真题必学	27

巩固拓展训练	29
--------	----

第4章 程序设计基础

知识清单	33
考点1 数据类型	33
考点2 常量和变量	33
考点3 变量作用域	34
考点4 常用内部函数	34
考点5 字符处理与字符串函数	35
考点6 运算符与表达式	36
考点7 VB 中的语句	36
考点8 数据的输出	36
考点9 InputBox 函数	37
考点10 MsgBox 函数和语句	37
考点11 字型	38
考点12 打印机输出	39
历年真题必学	39
巩固拓展训练	48

第5章 常用标准控件

知识清单	57
考点1 标签	57
考点2 文本框	57
考点3 图片框和图像框	58
考点4 直线和形状	58
考点5 按钮控件	58
考点6 复选框和单选按钮	59
考点7 列表框和组合框	59
考点8 滚动条	60
考点9 计时器与框架	60
考点10 焦点与 Tab 顺序	60
历年真题必学	60
巩固拓展训练	70

第6章 Visual Basic 程序结构

知识清单	81
考点1 If 选择结构	81
考点2 多分支控制结构	81
考点3 For 循环控制结构	82
考点4 While 循环控制结构	82
考点5 Do 循环控制结构	82
考点6 多重循环	82



历年真题必学	83
巩固拓展训练	95

第7章 数组与过程

知识清单	113
考点1 数组的定义	113
考点2 数组的基本操作	113
考点3 For Each...Next 语句	114
考点4 控件数组	114
考点5 Sub 过程	114
考点6 Function 过程	115
考点7 参数传送	115
考点8 可选参数和可变参数	115
考点9 窗体参数和控件参数	115
历年真题必学	116
巩固拓展训练	131

第8章 键盘、鼠标事件与多重窗体

知识清单	151
考点1 键盘事件	151
考点2 鼠标事件	151
考点3 与拖放有关的属性、事件和方法	152
考点4 多重窗体程序设计	152
考点5 Visual Basic 工程结构	153
历年真题必学	153
巩固拓展训练	160

第9章 菜单与对话框

知识清单	167
考点1 菜单编辑器的使用	167
考点2 弹出式菜单	167
考点3 通用对话框	168
考点4 文件对话框	168
考点5 其他对话框	169
历年真题必学	169
巩固拓展训练	174

第10章 数据文件

知识清单	181
考点1 文件概述	181
考点2 顺序文件	181
考点3 随机文件	182
考点4 文件系统控件	182
历年真题必学	183
巩固拓展训练	187

第11章 无纸化考试试题、答案及详解

第1套 无纸化考试试题	197
一、选择题	197
二、基本操作题	202
三、简单应用题	203
四、综合应用题	203
第2套 无纸化考试试题	204
一、选择题	204
二、基本操作题	210
三、简单应用题	210
四、综合应用题	211
第3套 无纸化考试试题	211
一、选择题	211
二、基本操作题	217
三、简单应用题	217
四、综合应用题	218
第4套 无纸化考试试题	218
一、选择题	218
二、基本操作题	224
三、简单应用题	225
四、综合应用题	225
第5套 无纸化考试试题	226
一、选择题	226
二、基本操作题	232
三、简单应用题	233
四、综合应用题	233
第6套 无纸化考试试题	234
一、选择题	234
二、基本操作题	239
三、简单应用题	240
四、综合应用题	240
第1套 无纸化考试试题答案及详解	241
一、选择题	241
二、基本操作题	243
三、简单应用题	245
四、综合应用题	246
第2套 无纸化考试试题答案及详解	247
一、选择题	247
二、基本操作题	250
三、简单应用题	250
四、综合应用题	251
第3套 无纸化考试试题答案及详解	252
一、选择题	252

二、基本操作题.....	254	一、选择题.....	262
三、简单应用题.....	255	二、基本操作题.....	264
四、综合应用题.....	257	三、简单应用题.....	265
第4套 无纸化考试试题答案及详解.....	257	四、综合应用题.....	266
一、选择题.....	257	第6套 无纸化考试试题答案及详解.....	266
二、基本操作题.....	260	一、选择题.....	266
三、简单应用题.....	260	二、基本操作题.....	269
四、综合应用题.....	261	三、简单应用题.....	269
第5套 无纸化考试试题答案及详解.....	262	四、综合应用题.....	270

第1章 公共基础知识

通关必备
六合一

本章导读

本章作为二级公共基础知识部分,主要讲述了数据结构与算法、程序设计基础、软件工程基础和数据库设计基础等考核内容。

另外,在二级各科的笔试考试中,选择题前10道题和填空题前5道题皆为本章知识,共占30分,可见本章知识的重要性,考生应好好掌握。

本章考试大纲

- (1) 数据结构与算法
- (2) 程序设计基础
- (3) 软件工程基础
- (4) 数据库设计基础

知识清单

考点1 算法的复杂度

1. 算法的基本概念

利用计算机算法为计算机解题的过程实际上是在实施某种算法。

(1) 算法的基本特征

算法一般具有4个基本特征:可行性、确定性、有穷性、拥有足够的情报。

(2) 算法的基本运算和操作

算法的基本运算和操作包括:算术运算、逻辑运算、关系运算、数据传输。

(3) 算法的3种基本控制结构

算法的3种基本控制结构是:顺序结构、选择结构、循环结构。

(4) 算法基本设计方法

列举法、归纳法、递推、递归、减半递推技术、回溯法。

(5) 指令系

所谓指令系统指的是一个计算机系统能执行的所有指令的集合。

2. 算法复杂度

算法复杂度包括时间复杂度和空间复杂度。注意两者的区别,见表1-1。

表1-1 算法复杂性

名称	描述
时间复杂度	执行算法所需要的计算工作量
空间复杂度	执行这个算法所需要的内存空间

考点2 数据结构

1. 逻辑结构和存储结构

(1) 数据结构的基本概念

① 数据结构是指相互有关联的数据元素的集合。数据结构研究的3个方面:数据集合中各数据元素之间所固有的逻辑关系,即数据的逻辑结构;在对数据进行处理时,各数据元素在计算机中的存储关系,即数据的存储结构;对各种数据结构进行的运算。

(2) 逻辑结构

数据的逻辑结构是对数据元素之间的逻辑关系的描述,它可以用一个数据元素的集合和定义在此集合中的若干关系来表示。数据的逻辑结构有两个要素:一是数据元素的集合,通常记为D;二是D上的关系,它反映了数据元素之间的前后件关系,通常记为R。一个数据结构可以表示成: $B=(D, R)$

其中,B表示数据结构。为了反映D中各数据元素之间的前后件关系,一般用二元组来表示。

(3) 存储结构

数据的逻辑结构在计算机存储空间中的存放形式称为数据的存储结构(也称数据的物理结构)。

由于数据元素在计算机存储空间中的位置关系可能与逻辑关系不同,因此,为了表示存放在计算机存储空间中的各数据元素之间的逻辑关系(即前后件关系),在数据的存储结构中,不仅要存放各数据元素的信息,还需要存放各数据元素之间的前后件关系的信息。

一种数据的逻辑结构根据需要可以表示成多种存储结构,常用的存储结构有顺序、链接等存储结构。

顺序存储方式主要用于线性的数据结构,它把逻辑上相邻的数据元素存储在物理上相邻的存储单元里,结点之间的关系由存储单元的邻接关系来体现。

链式存储结构就是在每个结点中至少包含一个指针域,用指针来体现数据元素之间逻辑上的联系。

2. 线性结构和非线性结构

根据数据结构中各数据元素之间前后件关系的复杂程度,一般将数据结构分为两大类型:线性结构与非线性结构。

如果一个非空的数据结构满足两个条件:有且只有一个根结点;每一个结点最多有一个前件,也最多有一个后件,

则称该数据结构为线性结构。线性结构又称线性表。在一个线性结构中插入或删除任何一个结点后还应是线性结构。栈、队列、串等都为线性结构。

如果一个数据结构不是线性结构,则称之为非线性结构。数组、广义表、树和图等数据结构都是非线性结构。

线性表的顺序存储结构具有以下两个基本特点:

- ① 线性表中所有元素所占的存储空间是连续的。
- ② 线性表中各数据元素在存储空间中是按逻辑顺序依次存放的。

顺序表的运算有查找、插入、删除 3 种。

考点 3 栈

1. 栈的基本概念

栈(stack)是一种特殊的线性表,是限定只在一端进行插入与删除的线性表。

在栈中,一端是封闭的,既不允许进行插入元素,也不允许删除元素;另一端是开口的,允许插入和删除元素。通常称插入、删除的这一端为栈顶,另一端为栈底。当表中没有元素时称为空栈。栈顶元素总是最后被插入的元素,从而也是最先被删除的元素;栈底元素总是最先被插入的元素,

从而也是最后才能被删除的元素。栈是按照“先进后出”或“后进先出”的原则组织数据的。

2. 栈的顺序存储及其运算

栈的基本运算有 3 种:入栈、退栈与读栈顶元素。

- ① 入栈运算:在栈顶位置插入一个新元素。
- ② 退栈运算:取出栈顶元素并赋给一个指定的变量。
- ③ 读栈顶元素:将栈顶元素赋给一个指定的变量。

考点 4 队列

1. 队列的基本概念

队列是只允许在一端进行删除,在另一端进行插入的顺序表,通常将允许删除的这一端称为队头,允许插入的这一端称为队尾。当表中没有元素时称为空队列。

队列的修改是依照先进先出的原则进行的,因此队列也称为先进先出的线性表,或者后进后出的线性表。

2. 队列运算

入队运算是往队列队尾插入一个数据元素;退队运算是从队列的队头删除一个数据元素。

队列的顺序存储结构一般采用队列循环的形式。循环队列 $s=0$ 表示队列空; $s=1$ 且 $\text{front}=\text{rear}$ 表示队列满。计算循环队列的元素个数:尾指针减头指针,若为负数,再加其容量即可。

考点 5 链表

在链式存储方式中,要求每个结点由两部分组成:一部分用于存放数据元素值,称为数据域;另一部分用于存放指针,称为指针域。其中指针用于指向该结点的前一个或后一个结点(即前件或后件)。链式存储方式既可用于表示线性结构,也可用于表示非线性结构。

(1) 线性链表

线性表的链式存储结构称为线性链表。在某些应用中,对线性链表中的每个结点设置两个指针,一个称为左指针,用以指向其前件结点;另一个称为右指针,用以指向其后件结点。这样的表称为双向链表。在线性链表中,各数据元素

结点的存储空间可以是不连续的,且各数据元素的存储顺序与逻辑顺序可以不一致。在线性链表中插入与删除,不需要移动链表中的元素。线性单链表中,HEAD 称为头指针,HEAD=NULL(或 0)称为空表。如果是双向链表的两指针,左指针(Link)指向前件结点,右指针(Rlink)指向后件结点。线性链表的基本运算:查找、插入、删除。

(2) 带链的栈

栈也是线性表,也可以采用链式存储结构。带链的栈可以用来收集计算机存储空间中所有空闲的存储结点,这种带链的栈称为可利用栈。

考点 6 二叉树

1. 二叉树概念及其基本性质

(1) 二叉树及其基本概念

二叉树是一种很有用的非线性结构,具有以下两个特点:

- ① 非空二叉树只有一个根结点。
- ② 每一个结点最多有两棵子树,且分别称为该结点的左子树和右子树。

在二叉树中,每一个结点的度最大为 2,即所有子树(左子树或右子树)也均为二叉树。另外,二叉树中的每个结点的子树被明显地分为左子树和右子树。

在二叉树中,一个结点可以只有左子树而没有右子树,也可以只有右子树而没有左子树。当一个结点既没有左子树也没有右子树时,该结点即为叶子结点。

详细讲解二叉树的基本概念,见表 1-2。

表 1-2 二叉树的基本概念

名称	说明
父结点(根)	在树结构中,每一个结点只有一个前件,称为父结点,没有前件的结点只有一个,称为树的根结点,简称树的根

(续)

名称	说明
子结点和叶子结点	在树结构中, 每一个结点可以有多个后件, 称为该结点的子结点。没有后件的结点称为叶子结点
度	在树结构中, 一个结点所拥有的后件的个数称为该结点的度, 所有结点中最大的度称为树的度
深度	定义一棵树的根结点所在的层次为 1, 其他结点所在的层次等于它的父结点所在的层次加 1。树的最大层次称为树的深度
子树	在树中, 以某结点的一个子结点为根构成的树称为该结点的一棵子树

(2) 二叉树的基本性质

二叉树具有以下几个性质:

① 性质 1: 在二叉树的第 k 层上, 最多有 2^{k-1} ($k \geq 1$) 个结点。

② 性质 2: 深度为 m 的二叉树最多有 $2^m - 1$ 个结点。

③ 性质 3: 在任意一棵二叉树中, 度为 0 的结点 (即叶子结点) 总是比度为 2 的结点多一个。

④ 性质 4: 具有 n 个结点的二叉树, 其深度至少为 $\lceil \log_2 n \rceil + 1$, 其中, $\lceil \log_2 n \rceil$ 表示取 $\log_2 n$ 的整数部分。

(3) 满二叉树与完全二叉树

满二叉树是指这样的一种二叉树: 除最后一层外, 每一层上的所有结点都有两个子结点。在满二叉树中, 每一层上的结点数都达到最大值, 即在满二叉树的第 k 层上有 2^{k-1} 个结点, 且深度为 m 的满二叉树有 $2^m - 1$ 个结点。

完全二叉树是指这样的二叉树: 除最后一层外, 每一层上的结点数均达到最大值; 在最后一层上只缺少右边的若干结点。

对于完全二叉树来说, 叶子结点只可能在层次最大的两层上出现: 对于任何一个结点, 若其右分支下的子孙结点的

最大层次为 p , 则其左分支下的子孙结点的最大层次或为 p , 或为 $p+1$ 。

完全二叉树具有以下两个性质:

① 性质 1: 具有 n 个结点的完全二叉树的深度为 $\lceil \log_2 n \rceil + 1$ 。

② 性质 2: 设完全二叉树共有 n 个结点。如果从根结点开始, 按层次 (每一层从左到右) 用自然数 $1, 2, \dots, n$ 给结点进行编号, 则对于编号为 k ($k=1, 2, \dots, n$) 的结点有以下结论: 若 $k=1$, 则该结点为根结点, 它没有父结点; 若 $k>1$, 则该结点的父结点编号为 $\text{INT}(k/2)$; 若 $2k \leq n$, 则编号为 k 的结点的左子结点编号为 $2k$, 否则该结点无左子结点 (显然也没有右子结点); 若 $2k+1 \leq n$, 则编号为 k 的结点的右子结点编号为 $2k+1$, 否则该结点无右子结点。

2. 二叉树的遍历

在遍历二叉树的过程中, 一般先遍历左子树, 再遍历右子树。在先左后右的原则下, 根据访问根结点的次序, 二叉树的遍历分为 3 类: 前序遍历、中序遍历和后序遍历。

(1) 前序遍历

先访问根结点, 然后遍历左子树, 最后遍历右子树; 并且在遍历左、右子树时, 仍需先访问根结点, 然后遍历左子树, 最后遍历右子树。

(2) 中序遍历

先遍历左子树, 然后访问根结点, 最后遍历右子树; 并且, 在遍历左、右子树时, 仍然先遍历左子树, 然后访问根结点, 最后遍历右子树。

(3) 后序遍历

先遍历左子树, 然后遍历右子树, 最后访问根结点; 并且, 在遍历左、右子树时, 仍然先遍历左子树, 然后遍历右子树, 最后访问根结点。

考点 7 查找

1. 顺序查找

查找是指在一个给定的数据结构中查找某个指定的元素。从线性表的第一个元素开始, 依次将线性表中的元素与被查找的元素相比较, 若相等则表示查找成功; 若线性表中所有的元素都与被查找元素进行了比较但都不相等, 则表示查找失败。

在下列两种情况下也只能采用顺序查找。

① 如果线性表为无序表, 则不管是顺序存储结构还是链式存储结构, 只能用顺序查找。

② 即使是有序线性表, 如果采用链式存储结构, 也只能用顺序查找。

2. 二分法查找

二分法查找, 也称折半查找, 是一种高效的查找方法。能使用二分法查找的线性表必须满足用顺序存储结构和线性表是有序表两个条件。

“有序”是特指元素按非递减排列, 即从小到大排列,

但允许相邻元素相等。下一节排序中, 有序的含义也是如此。

对于长度为 n 的有序线性表, 利用二分法查找元素 X 的过程如下:

步骤 1: 将 X 与线性表的中间项比较。

步骤 2: 如果 X 的值与中间项的值相等, 则查找成功, 结束查找。

步骤 3: 如果 X 小于中间项的值, 则在线性表的前半部分以二分法继续查找。

步骤 4: 如果 X 大于中间项的值, 则在线性表的后半部分以二分法继续查找。

顺序查找法每一次比较, 只将查找范围减少 1, 而二分法查找, 每比较一次, 可将查找范围减少为原来的一半, 效率大大提高。

对于长度为 n 的有序线性表, 在最坏情况下, 二分法查找只需比较 $\log_2 n$ 次, 而顺序查找需要比较 n 次。

考点 8 排序

1. 交换类排序法

(1) 冒泡排序法

首先,从表头开始往后扫描线性表,逐次比较相邻两个元素的大小,若前面的元素大于后面的元素,则将它们互换,不断地将两个相邻元素中的大者往后移动,最后最大者到了线性表的最后。

然后,从后到前扫描剩下的线性表,逐次比较相邻两个元素的大小,若后面的元素小于前面的元素,则将它们互换,不断地将两个相邻元素中的小者往前移动,最后最小者到了线性表的最前面。

对剩下的线性表重复上述过程,直到剩下的线性表变空为止,此时已经排好序。

在最坏的情况下,冒泡排序需要比较次数为 $n(n-1)/2$ 。

(2) 快速排序法

任取待排序序列中的某个元素作为基准(一般取第一个元素),通过一次排序,将待排元素分为左、右两个子序列,左子序列元素的排序码均小于或等于基准元素的排序码,右子序列的排序码则大于基准元素的排序码,然后分别对两个子序列继续进行排序,直至整个序列有序。

2. 插入类排序法

① 简单插入排序法,最坏情况需要 $n(n-1)/2$ 次比较。

② 希尔排序法,最坏情况需要 $O(n^{1.5})$ 次比较。

3. 选择类排序法

① 简单选择排序法,最坏情况需要 $n(n-1)/2$ 次比较。

② 堆排序法,最坏情况需要 $O(n\log_2 n)$ 次比较。

相比以上几种(除希尔排序法外),堆排序法的时间复杂度最小。

考点 9 程序设计的方法与风格

养成良好的程序设计风格,主要考虑下述因素:

(1) 源程序文档化

① 符号名的命名:符号名的命名应具有一定的实际含义,以便于对程序功能的理解。

② 程序注释:在源程序中添加正确的注释可帮助人们理解程序。程序注释可分为序言性注释和功能性注释。语句结构清晰第一、效率第二。

③ 视觉组织:通过在程序中添加一些空格、空行和缩进等,使人们在视觉上对程序的结构一目了然。

(2) 数据说明的方法

为使程序中数据说明易理解和维护,可采用表 1-3 的数据说明风格。

表 1-3 数据说明风格

数据说明风格	详细说明
次序应规范化	使数据说明次序固定,使数据的属性容易查找,也有利于测试、排错和维护
变量安排有序化	当多个变量出现在同一个说明语句中时,变量名应按字母顺序排序,以便于查找
使用注释	在定义一个复杂的数据结构时,应通过注解来说明该数据结构的特点

(3) 语句的结构程序

语句的结构程序应该简单易懂,语句构造应该简单直接。

(4) 输入和输出

输入、输出比较简单,这里就不作介绍。

考点 10 结构化程序设计

1. 结构化程序设计的原则

结构化程序设计方法引入了工程思想和结构化思想,使大型软件的开发和编程得到了极大的改善。结构化程序设计方法的主要原则为:自顶向下、逐步求精、模块化和限制使用 goto 语句。

① 自顶向上:先考虑整体,再考虑细节;先考虑全局,再考虑局部。

② 逐步求精:对复杂问题应设计一些子目标作为过渡,逐步细化。

③ 模块化:把程序要解决的总目标分解为分目标,再进一步分解为具体的小目标,把每个小目标称为一个模块。

④ 限制使用 goto 语句:在程序开发过程中要限制使用

goto 语句。

2. 结构化程序的基本结构

结构化程序的基本结构有 3 种类型:顺序结构、选择结构和循环结构。

① 顺序结构:是最基本、最普通的结构形式,按照程序中的语句行的先后顺序逐条执行。

② 选择结构:又称为分支结构,它包括简单选择和多分支选择结构。

③ 循环结构:根据给定的条件,判断是否要重复执行某一相同的或类似的程序段。循环结构对应两类循环语句:先判断后执行的循环体称为当型循环结构;先执行循环体后判断的称为直到型循环结构。

考点 11 面向对象方法

面向对象方法涵盖对象及对象属性与方法、类、继承、多态性几个基本要素。

1. 对象

通常把对象的操作也称为方法或服务。

属性即对象所包含的信息，它在设计对象时确定，一般只能通过执行对象的操作来改变。属性值应该指的是纯粹的数据值，而不能指对象。

操作描述了对对象执行的功能，若通过信息的传递，还可以为其他对象使用。对象具有如下特征：标识唯一性、分类性、多态性、封装性、模块独立性。

2. 类和实例

类是具有共同属性、共同方法的对象的集合。它描述了属于该对象类型的所有对象的性质，而一个对象则是其对应类的一个实例。

类是关于对象性质的描述，它同对象一样，包括一组数

据属性和在数据上的一组合法操作。

3. 消息

消息是实例之间传递的信息，它请求对象执行某一处理或回答某一要求的信息，它统一了数据流和控制流。一个消息由3部分组成：接收消息的对象的名称、消息标识符（消息名）和零个或多个参数。

4. 继承

广义地说，继承是指能够直接获得已有的性质和特征，而不必重复定义它们。

继承分为单继承与多重继承。单继承是指一个类只允许有一个父类，即类等级为树形结构。多重继承是指一个类允许有多个父类。

5. 多态性

对象根据所接受的消息而做出动作，同样的消息被不同的对象接受时可导致完全不同的行动，该现象称为多态性。

考点 12 软件工程基本概念

1. 软件定义与软件特点

软件指的是计算机系统中与硬件相互依存的另一部分，包括程序、数据和相关文档的完整集合。程序是软件开发人员根据用户需求开发的、用程序设计语言描述的、适合计算机执行的指令序列。数据是使程序能正常操纵信息的数据结构。文档是与程序的开发、维护和使用有关的图文资料。

可见，软件由两部分组成：机器可执行的程序和数据；机器不可执行的，与软件开发、运行、维护、使用等有关的文档。

根据应用目标的不同，软件可分应用软件、系统软件和支撑软件（或工具软件），见表1-4。

表 1-4 软件的分类

名称	描述
应用软件	为解决特定领域的应用而开发的软件
系统软件	计算机管理自身资源，提高计算机使用效率并为计算机用户提供各种服务的软件

(续)

名称	描述
支撑软件（或工具软件）	支撑软件是介于两者之间，协助用户开发软件的工具性软件

2. 软件工程

为了摆脱软件危机，提出了软件工程的概念。软件工程学研究软件开发和维护的普遍原理与技术的一门工程学科。所谓软件工程是指采用工程的概念、原理、技术和方法指导软件的开发与维护。软件工程学的主要研究对象包括软件开发与维护的技术、方法、工具和管理等方面。

软件工程包括3个要素：方法、工具和过程，见表1-5。

表 1-5 软件工程3要素

名称	描述
方法	方法是完成软件工程项目的手段
工具	工具支持软件的开发、管理、文档生成
过程	过程支持软件开发的各个环节的控制、管理

考点 13 软件生命周期

1. 软件生命周期概念

软件产品从提出、实现、使用维护到停止使用退役的过程称为软件生命周期。软件生命周期分为3个时期共8个阶段：

① 软件定义期：包括问题定义、可行性研究和需求分析3个阶段。

② 软件开发期：包括概要设计、详细设计、实现和测试4个阶段。

③ 运行维护期：即运行维护阶段。

软件生命周期各个阶段的活动可以有重复，执行时也可

以有迭代。

2. 软件生命周期各阶段的主要任务

软件生命周期各阶段的主要任务，见表1-6。

表 1-6 软件生命周期各阶段的主要任务

任务	描述
问题定义	确定要求解决的问题是什么
可行性研究与计划制订	决定该问题是否存在一个可行的解决办法，制订完成开发任务的实施计划