

深圳市第十四届职工技术创新运动会暨 2024 年深圳技能大赛—鸿蒙移动应用开发 (计算机程序设计员) 职业技能竞赛 初赛理论知识

一、单选题

1. 鸿蒙操作系统 (HarmonyOS) 最早发布于哪一年?

- A、2017 年
- B、2018 年
- C、2019 年
- D、2020 年

参考答案: C

2. 在鸿蒙系统中, 哪个框架是用于开发移动应用的核心框架?

- A、Flutter
- B、JavaFX
- C、Ability 框架
- D、.NET

参考答案: C

3. 鸿蒙应用开发中, 哪个组件用于管理应用的生命周期?

- A、Ability
- B、Service
- C、Activity
- D、Fragment

参考答案: A

4. 鸿蒙操作系统支持哪种 UI 框架来构建用户界面?

- A、JavaFX
- B、OpenHarmony UI
- C、ArkUI
- D、UIKit

参考答案: C

5. 在鸿蒙系统中, 哪个装饰器用于将方法定义为异步操作?

- A、@Decorator
- B、@Async
- C、@Concurrent
- D、@Suspend

参考答案： B

6. 鸿蒙系统中的 Text 组件默认支持的最大字体大小是多少？

- A、24sp
- B、36sp
- C、48sp
- D、72sp

参考答案： C

7. 在鸿蒙系统的 UI 开发中，哪个属性用于设置组件的背景颜色？

- A、backgroundColor
- B、bgColor
- C、color
- D、styleColor

参考答案： A

8. 在鸿蒙应用开发中，哪个组件通常用于显示图像？

- A、Text
- B、Button
- C、Image
- D、Icon

参考答案： C

9. 使用鸿蒙的 ArkUI 进行布局时，哪个组件用于垂直布局？

- A、Row
- B、Column
- C、Grid
- D、Stack

参考答案： B

10. 在鸿蒙应用开发中，哪个方法用于设置 Button 的点击事件？

- A、onClick()
- B、setClickListener()
- C、setOnClickListener()
- D、addClickListener()

参考答案： A

11. 鸿蒙系统中的 Image 组件支持哪些图像格式？

- A、JPEG 和 PNG
- B、GIF 和 TIFF
- C、BMP 和 SVG
- D、所有以上格式

参考答案： D

12. 在鸿蒙系统中，哪个方法用于改变 Text 组件的内容？

- A、setText()
- B、updateText()
- C、modifyText()
- D、changeText()

参考答案：A

13. 在鸿蒙 UI 开发中，哪个属性用于设置 Button 组件的圆角？

- A、cornerRadius
- B、borderRadius
- C、radius
- D、roundness

参考答案：B

14. 在鸿蒙应用中，哪个属性用于设置 Text 组件的文本颜色？

- A、textColor
- B、fontColor
- C、color
- D、foregroundColor

参考答案：C

15. 在鸿蒙的开发中，哪个属性用于设置 Image 组件的缩放模式？

- A、resizeMode
- B、scaleMode
- C、mode
- D、fitMode

参考答案：B

16. 在鸿蒙系统中，哪个装饰器用于将方法标记为需要缓存的操作？

- A、@Cached
- B、@Stored
- C、@Memoize
- D、@Retain

参考答案：A

17. 鸿蒙应用开发中，哪个属性用于设置 Text 组件的行高？

- A、lineHeight
- B、rowHeight
- C、textHeight
- D、lineSpacing

参考答案：A

18. 在鸿蒙系统的 UI 开发中，哪个组件用于创建可滚动的列表？

- A、Grid
- B、List
- C、ScrollView
- D、Stack

参考答案：B

19. 在鸿蒙系统中，哪个属性用于设置 Image 组件的圆角？

- A、cornerRadius
- B、imageRadius
- C、borderRadius
- D、roundness

参考答案：C

20. 在鸿蒙应用开发中，哪个方法用于设置 Button 的禁用状态？

- A、setEnabled()
- B、disable()
- C、setEnabled(false)
- D、setInactive()

参考答案：C

21. 在鸿蒙系统中，哪个方法用于获取 Text 组件的内容？

- A、getText()
- B、readText()
- C、fetchText()
- D、retrieveText()

参考答案：A

22. 在鸿蒙 UI 开发中，哪个组件用于显示可输入文本的区域？

- A、Text
- B、Input
- C、TextField
- D、EditText

参考答案：C

23. 在鸿蒙系统中，哪个属性用于设置 Button 组件的文本大小？

- A、fontSize
- B、textSize
- C、size
- D、textHeight

参考答案：B

24. 在鸿蒙应用开发中，哪个方法用于设置 Image 组件的内容？

- A、setImage()
- B、setSource()

C、setImageResource()

D、setSrc()

参考答案：B

25. 在鸿蒙系统中，哪个属性用于设置 Text 组件的对齐方式？

A、alignment

B、gravity

C、textAlign

D、justify

参考答案：C

26. 鸿蒙应用开发中，哪个组件用于显示一组图像的轮播？

A、ImageCarousel

B、Swiper

C、ImageGallery

D、Slider

参考答案：B

27. 在鸿蒙系统中，哪个属性用于设置 Button 组件的背景颜色？

A、backgroundColor

B、bgColor

C、color

D、fillColor

参考答案：A

28. 在鸿蒙 UI 开发中，哪个组件用于显示横向滚动的列表？

A、List

B、ScrollView

C、Swiper

D、HorizontalScroller

参考答案：C

29. 在鸿蒙应用开发中，哪个方法用于设置 Text 组件的最大显示行数？

A、setMaxLines()

B、setLines()

C、setMaxRows()

D、setTextLines()

参考答案：A

30. 在鸿蒙系统中，哪个属性用于设置 Image 组件的占位符？

A、placeholder

B、fallback

C、defaultImage

D、placeholderImage

参考答案： A

31. 在鸿蒙应用中，哪个方法用于为 Button 组件设置一个点击后的回调函数？

- A、onClickListener()
- B、addClickListener()
- C、setOnClick()
- D、setClickCallback()

参考答案： C

32. 鸿蒙系统中的 Text 组件支持的文本对齐方式有哪些？

- A、left, right, center
- B、start, end, center
- C、top, bottom, middle
- D、left, middle, right

参考答案： B

33. 在鸿蒙 UI 开发中，哪个组件用于显示视频内容？

- A、VideoPlayer
- B、MediaView
- C、Video
- D、Player

参考答案： A

34. 在鸿蒙系统中，哪个属性用于设置 Button 组件的边框颜色？

- A、borderColor
- B、outlineColor
- C、strokeColor
- D、edgeColor

参考答案： A

35. 鸿蒙系统的 ArkUI 框架支持哪些布局方式？

- A、LinearLayout, GridLayout
- B、Row, Column, Flex
- C、Stack, List, Grid
- D、Grid, Flex, Stack

参考答案： B

36. 在鸿蒙应用开发中，哪个方法用于设置 Image 组件的圆角大小？

- A、setCornerRadius()
- B、setBorderRadius()
- C、setRoundness()
- D、setRadius()

参考答案： B

37. 在鸿蒙系统中，哪个属性用于设置 Text 组件的行间距？

- A、lineHeight
- B、lineSpacing
- C、textSpacing
- D、paragraphSpacing

参考答案：B

38. 在鸿蒙 UI 开发中，哪个组件用于显示水平进度条？

- A、ProgressBar
- B、Slider
- C、SeekBar
- D、Bar

参考答案：B

39. 鸿蒙系统中的 Button 组件默认支持的最小点击区域是多少？

- A、24dp
- B、36dp
- C、48dp
- D、60dp

参考答案：C

40. 在鸿蒙应用开发中，哪个方法用于设置 Text 组件的字体样式？

- A、setTypeface()
- B、setFontStyle()
- C、setFont()
- D、setTextStyle()

参考答案：A

41. 在鸿蒙系统中，使用@State 装饰器修饰的变量具有什么特性？

- A、自动同步到云端
- B、与 UI 组件绑定并自动更新
- C、不可变
- D、仅在初始化时赋值

参考答案：B

42. 在鸿蒙 UI 开发中，如何实现自定义的 Button 组件？

- A、继承 Button 类并重写 onClick()方法
- B、使用@CustomButton 装饰器
- C、定义自定义的 View 类并使用 Button 样式
- D、重写 UI 组件库中的 Button 类

参考答案：A

43. 在鸿蒙系统中，哪个组件用于实现复杂的多列布局？

- A、Grid

- B、Table
- C、Column
- D、Flex

参考答案：A

44. 在鸿蒙应用开发中，如何实现自定义的 Text 组件？

- A、使用@CustomText 装饰器
- B、继承 Text 类并重写 render()方法
- C、定义一个新组件并使用 Text 样式
- D、使用自定义字体文件

参考答案：B

45. 在鸿蒙系统中，如何通过代码动态更改组件的样式？

- A、修改 CSS 文件并刷新
- B、通过 setStyle()方法修改组件的样式
- C、通过 modify()方法直接更改样式属性
- D、使用 StateManager 管理样式

参考答案：B

46. 鸿蒙系统中的@Provide 装饰器有什么作用？

- A、提供服务依赖注入
- B、用于实现懒加载功能
- C、标记为单例模式
- D、在父组件中提供数据给子组件

参考答案：D

47. 在鸿蒙 UI 开发中，如何使用自定义的 ImageLoader 加载图像？

- A、创建一个继承 ImageLoader 的类
- B、在 Image 组件中设置 customLoader 属性
- C、使用@CustomLoader 装饰器
- D、在 Image 组件中配置 loader 属性

参考答案：A

48. 鸿蒙应用开发中，如何在组件间共享状态？

- A、通过@State 和@Provide 装饰器配合使用
- B、将状态保存在本地文件中
- C、使用全局变量存储状态
- D、在父组件中直接传递状态

参考答案：A

49. 在鸿蒙系统中，如何实现组件的懒加载？

- A、使用@Lazy 装饰器
- B、通过@Deferred 装饰器标记组件
- C、在组件加载时延迟初始化

D、使用@Provide 装饰器并配合@State

参考答案： A

50. 在鸿蒙 UI 开发中，如何实现按钮的长按事件？

A、通过 onLongClickListener()方法设置长按事件

B、继承 Button 类并重写 onLongPress()方法

C、使用@LongPress 装饰器

D、在 Button 组件中配置长按事件监听器

参考答案： A

51. 在鸿蒙系统中，如何使用自定义的字体样式？

A、通过 fontFamily 属性设置字体样式

B、使用@CustomFont 装饰器

C、在 CSS 文件中配置字体样式

D、将字体文件放置在 assets 目录下并引用

参考答案： D

52. 在鸿蒙应用开发中，如何实现 UI 组件的动画效果？

A、使用@Animate 装饰器

B、通过@State 和@Transition 装饰器配合使用

C、使用@Animate 和@Keyframe 装饰器

D、在 UI 组件中直接调用 animate()方法

参考答案： C

53. 鸿蒙系统中的@Reactive 装饰器用于什么目的？

A、将组件标记为响应式组件

B、为 UI 组件添加动画效果

C、处理组件的生命周期事件

D、提供数据绑定功能

参考答案： A

54. 在鸿蒙 UI 开发中，如何优化列表的滚动性能？

A、使用 List 组件并开启懒加载

B、通过@State 装饰器管理列表项

C、使用@ListBuilder 装饰器构建列表

D、在列表项中减少重绘操作

参考答案： D

55. 在鸿蒙系统中，如何通过代码实现 UI 组件的条件渲染？

A、使用@If 装饰器

B、通过条件语句在 render()方法中控制组件渲染

C、使用@Conditional 装饰器

D、在模板中使用条件判断

参考答案： B

56. 鸿蒙应用开发中，如何动态更新组件的状态？

- A、通过@State 装饰器并调用 update()方法
- B、使用@Reactive 装饰器
- C、在组件中直接修改状态变量
- D、通过@StateManager 管理状态

参考答案： C

57. 在鸿蒙 UI 开发中，如何处理组件的生命周期事件？

- A、通过 onCreate()、onDestroy()等方法处理
- B、使用@Lifecycle 装饰器
- C、在组件的生命周期回调中处理
- D、使用@Event 装饰器

参考答案： A

58. 鸿蒙系统中的@Computed 装饰器用于什么目的？

- A、计算派生状态或属性
- B、用于缓存组件的渲染结果
- C、优化组件的渲染性能
- D、处理复杂的逻辑计算

参考答案： A

59. 在鸿蒙应用开发中，如何实现组件的响应式布局？

- A、使用 Flex 布局并配置响应式参数
- B、通过@Responsive 装饰器管理布局
- C、在 UI 组件中直接设置响应式属性
- D、使用 MediaQuery 检测屏幕尺寸并调整布局

参考答案： D

60. 在鸿蒙系统中，如何通过代码动态更改组件的主题？

- A、通过@ThemeManager 设置组件的主题
- B、在应用中切换 CSS 文件
- C、通过@Theme 装饰器配置主题
- D、使用@State 管理主题并在组件中动态更新

参考答案： D

61. 在鸿蒙应用开发中，哪个属性用于设置 Text 组件的字体大小？

- A、 textSize
- B、 fontSize
- C、 size
- D、 textHeight

参考答案： B

62. 在鸿蒙 UI 开发中，哪个组件用于实现水平和垂直滚动的内容区域？

- A、ScrollView
- B、Slider
- C、List
- D、Swiper

参考答案：A

63. 在鸿蒙系统中，哪个方法用于为 Text 组件设置文本内容？

- A、setTextContent()
- B、setTextValue()
- C、setText()
- D、setContent()

参考答案：C

64. 在鸿蒙应用开发中，哪个组件用于显示一组选项供用户选择？

- A、Checkbox
- B、RadioGroup
- C、Dropdown
- D、List

参考答案：B

65. 在鸿蒙系统中，哪个属性用于设置 Button 组件的边框宽度？

- A、borderWidth
- B、outlineWidth
- C、strokeWidth
- D、borderThickness

参考答案：A

66. 在鸿蒙 UI 开发中，哪个组件用于实现滑动切换的选项卡？

- A、Tabs
- B、Swiper
- C、Slider
- D、Carousel

参考答案：A

67. 在鸿蒙系统中，哪个属性用于设置 Image 组件的内容填充模式？

- A、fitMode
- B、contentMode
- C、scaleMode
- D、imageMode

参考答案：C

68. 在鸿蒙应用开发中，哪个方法用于获取 Button 组件的当前状态？

- A、getState()
- B、isEnabled()

- C、getStatus()
- D、getCondition()

参考答案： B

69. 在鸿蒙系统中，哪个组件用于显示多行文本输入框？

- A、Input
- B、TextArea
- C、EditText
- D、TextField

参考答案： B

70. 在鸿蒙 UI 开发中，哪个方法用于监听 Text 组件的文本变化？

- A、onTextChanged()
- B、addTextChangeListener()
- C、setOnTextChangedListener()
- D、observeTextChanges()

参考答案： A

71. 在鸿蒙应用开发中，哪个组件用于显示可点击的图标？

- A、Icon
- B、Image
- C、Button
- D、ClickableImage

参考答案： A

72. 在鸿蒙系统中，哪个方法用于设置 ScrollView 组件的滚动位置？

- A、setScrollPosition()
- B、scrollTo()
- C、setScrollOffset()
- D、moveTo()

参考答案： B

73. 在鸿蒙 UI 开发中，哪个组件用于显示图像和文本的组合内容？

- A、Card
- B、ListItem
- C、Tile
- D、IconText

参考答案： C

74. 在鸿蒙系统中，哪个方法用于 Button 组件的双击事件处理？

- A、onDoubleClick()
- B、setDoubleClickListener()
- C、onDoubleTap()
- D、addDoubleClickListener()

参考答案： A

75. 在鸿蒙应用开发中，哪个组件用于显示弹出的对话框？

- A、Dialog
- B、Popup
- C、Alert
- D、Modal

参考答案： A

76. 在鸿蒙系统中，哪个方法用于动态添加新的 UI 组件？

- A、addComponent()
- B、appendChild()
- C、addChild()
- D、attachComponent()

参考答案： A

77. 在鸿蒙 UI 开发中，哪个属性用于设置组件的显示优先级？

- A、zIndex
- B、priority
- C、layer
- D、displayOrder

参考答案： A

78. 在鸿蒙应用开发中，哪个方法用于设置 Image 组件的透明度？

- A、setOpacity()
- B、setAlpha()
- C、setTransparency()
- D、setVisibility()

参考答案： B

79. 在鸿蒙系统中，如何为组件设置过渡动画？

- A、使用@Transition 装饰器
- B、在 CSS 中配置 transition 属性
- C、通过 setAnimation()方法
- D、使用@Animate 装饰器

参考答案： B

80. 在鸿蒙 UI 开发中，如何实现自定义的组件样式？

- A、通过 CSS 自定义样式
- B、在组件内部定义 style 属性
- C、使用@Style 装饰器
- D、在组件中直接写样式代码

参考答案： A

81. 在鸿蒙应用开发中，哪个组件用于显示可展开和收缩的内容区域？

- A、Accordion
- B、ExpandableList
- C、CollapsiblePanel
- D、Dropdown

参考答案：A

82. 在鸿蒙系统中，如何实现 UI 组件的响应式布局？

- A、使用 Grid 布局
- B、使用 Flex 布局
- C、使用 Row 和 Column 组合
- D、通过 MediaQuery 检测设备尺寸

参考答案：D

83. 在鸿蒙 UI 开发中，如何设置组件的背景图片？

- A、使用 backgroundImage 属性
- B、通过 setBackground()方法
- C、在 CSS 中配置 background 属性
- D、使用 setImage()方法

参考答案：C

84. 在鸿蒙应用开发中，如何实现组件的延迟加载？

- A、使用@Lazy 装饰器
- B、通过@Deferred 装饰器
- C、在组件加载时延迟初始化
- D、使用 setLazyLoad()方法

参考答案：A

85. 在鸿蒙系统中，如何为组件设置鼠标悬停效果？

- A、使用@Hover 装饰器
- B、通过 CSS 配置 hover 效果
- C、在组件中监听 hover 事件
- D、使用 setHoverEffect()方法

参考答案：B

86. 在鸿蒙 UI 开发中，如何设置组件的阴影效果？

- A、使用@Shadow 装饰器
- B、通过 CSS 配置 box-shadow 属性
- C、在组件中设置 shadow 属性
- D、使用 setShadow()方法

参考答案：B

87. 在鸿蒙应用开发中，如何实现组件的条件渲染？

- A、使用@if 装饰器

- B、通过@Conditional 装饰器
- C、在 render()方法中使用条件语句
- D、使用@RenderIf 装饰器

参考答案： C

88. 在鸿蒙系统中，如何动态更改组件的样式？

- A、通过 CSS 动态修改样式文件
- B、在组件中直接修改样式属性
- C、使用@StyleManager 装饰器
- D、在组件内部调用 updateStyle()方法

参考答案： B

89. 在鸿蒙 UI 开发中，如何实现 UI 组件的懒加载？

- A、使用@Lazy 装饰器
- B、通过@Deferred 装饰器
- C、在组件加载时延迟初始化
- D、使用@Provide 装饰器

参考答案： A

90. 在鸿蒙应用开发中，如何管理全局状态？

- A、使用@State 装饰器
- B、通过@GlobalState 装饰器
- C、使用@Provide 和@State 配合管理
- D、通过全局变量存储状态

参考答案： C

91. 在鸿蒙系统中，如何实现复杂的动画效果？

- A、使用@Animate 装饰器并配置 Keyframe
- B、通过@Transition 装饰器
- C、在 CSS 中配置 animation 属性
- D、使用@ComplexAnimation 装饰器

参考答案： A

92. 在鸿蒙 UI 开发中，如何实现复杂的自定义布局管理？

- A、使用@CustomLayout 装饰器
- B、继承 Layout 类并实现布局算法
- C、通过 CSS Grid 布局配置
- D、在组件中直接定义布局规则

参考答案： B

93. 在鸿蒙系统中，如何实现基于时间的动画效果？

- A、使用@TimeBasedAnimation 装饰器
- B、通过@Animate 装饰器配置时间参数
- C、在 CSS 中设置 animation-timing 属性

D、在动画函数中使用时间控制逻辑

参考答案：D

94. 在鸿蒙应用开发中，如何管理多个组件的全局状态？

A、使用@State 和@Provide 装饰器

B、通过@GlobalState 装饰器

C、在应用的主组件中直接管理状态

D、使用全局状态管理库

参考答案：A

95. 在鸿蒙 UI 开发中，如何实现高效的虚拟列表渲染？

A、使用@VirtualList 装饰器

B、通过 List 组件并启用虚拟滚动

C、在组件中实现虚拟化算法

D、使用@Lazy 装饰器

参考答案：B

96. 在鸿蒙系统中，如何实现自定义的事件处理机制？

A、继承 EventEmitter 类并扩展事件方法

B、使用@CustomEvent 装饰器

C、通过@EventManager 管理事件

D、在组件中直接实现事件处理逻辑

参考答案：A

97. 在鸿蒙应用开发中，如何实现异步数据加载的优化？

A、使用@Async 装饰器

B、在组件中使用 Promise 和 async/await

C、通过@DataLoader 装饰器

D、使用@Deferred 装饰器

参考答案：B

98. 在鸿蒙 UI 开发中，如何实现复杂的交互式数据可视化？

A、使用@DataViz 装饰器

B、通过集成第三方数据可视化库

C、在自定义组件中实现数据可视化逻辑

D、使用@Chart 装饰器和@Interactive 装饰器

参考答案：B

99. 在鸿蒙系统中，如何优化 UI 组件的性能以支持高频渲染？

A、使用@Performance 装饰器

B、通过@Optimized 装饰器

C、在组件中实现性能优化逻辑

D、使用虚拟化技术和性能分析工具

参考答案：D

100. 在鸿蒙应用开发中，如何实现复杂的响应式布局？

- A、使用@Responsive 装饰器
- B、通过 Flex 布局配置响应式属性
- C、在 CSS 中使用 MediaQuery 配置响应式规则
- D、在组件中手动实现响应式逻辑

参考答案： C

101. ArkTS 语言是基于哪种编程范式的？

- A、面向对象编程
- B、函数式编程
- C、过程式编程
- D、逻辑编程

参考答案： A

102. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明变量？

- A、var
- B、let
- C、const
- D、val

参考答案： B

103. ArkTS 语言支持以下哪种常量声明方式？

- A、let
- B、const
- C、val
- D、static

参考答案： B

104. ArkTS 语言中，以下哪种数据类型用于表示布尔值？

- A、Boolean
- B、Number
- C、String
- D、Array

参考答案： A

105. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于比较两个值是否相等？

- A、==
- B、===
- C、=
- D、!=

参考答案： B

106. ArkTS 语言中的 if 语句用于什么目的？

- A、声明变量
 - B、进行条件判断
 - C、执行循环
 - D、捕获异常
- 参考答案： B

107. 在 ArkTS 中， switch 语句用于哪种操作？

- A、执行多条件分支
 - B、声明变量
 - C、执行循环
 - D、定义函数
- 参考答案： A

108. ArkTS 中的 for 循环用于哪种操作？

- A、重复执行代码块
 - B、声明变量
 - C、条件判断
 - D、捕获异常
- 参考答案： A

109. 在 ArkTS 中， for-of 循环用于遍历哪种数据结构？

- A、对象
 - B、数组
 - C、字符串
 - D、函数
- 参考答案： B

110. ArkTS 中的 while 循环在执行之前会进行什么操作？

- A、条件判断
 - B、变量声明
 - C、异常捕获
 - D、函数调用
- 参考答案： A

111. 在 ArkTS 中， do-while 循环与 while 循环的主要区别是什么？

- A、do-while 循环至少执行一次代码块
 - B、do-while 循环不支持条件判断
 - C、do-while 循环只能用于数组
 - D、do-while 循环只能用于对象
- 参考答案： A

112. ArkTS 中的 throw 语句用于什么目的？

- A、抛出异常
- B、捕获异常

- C、声明变量
 - D、执行循环
- 参考答案： A

113. 在 ArkTS 中， try 语句用于哪种操作？

- A、捕获异常
 - B、抛出异常
 - C、声明变量
 - D、执行循环
- 参考答案： A

114. ArkTS 中，以下哪种运算符用于对两个值进行逻辑与操作？

- A、&&
- B、||
- C、&
- D、|

参考答案： A

115. 在 ArkTS 中，哪种数据类型表示一个包含多个值的有序集合？

- A、Array
- B、Object
- C、Map
- D、Set

参考答案： A

116. ArkTS 中的 if 语句可以与以下哪个语句配合使用？

- A、else
- B、for
- C、try
- D、switch

参考答案： A

117. 在 ArkTS 中， switch 语句的默认分支使用哪个关键字表示？

- A、case
- B、default
- C、else
- D、switch

参考答案： B

118. ArkTS 中的 for 循环通常使用哪个符号来分隔初始化、条件和增量表达式？

- A、,
- B、;
- C、:
- D、-

参考答案： B

119. 在 ArkTS 中，for-of 循环不能用于遍历以下哪种数据结构？

- A、Set
- B、Map
- C、Array
- D、Object

参考答案： D

120. ArkTS 中，while 循环的终止条件通常是一个什么类型的表达式？

- A、布尔表达式
- B、字符串表达式
- C、数组表达式
- D、函数表达式

参考答案： A

121. 在 ArkTS 中，do-while 循环至少会执行几次代码块？

- A、一次
- B、两次
- C、根据条件
- D、零次

参考答案： A

122. ArkTS 中，以下哪个关键字用于捕获在 try 块中抛出的异常？

- A、catch
- B、throw
- C、finally
- D、error

参考答案： A

123. 在 ArkTS 中，如何定义一个只读的常量？

- A、const
- B、let
- C、var
- D、readonly

参考答案： A

124. ArkTS 中的 switch 语句必须包含一个 default 分支吗？

- A、是
- B、否

参考答案： B

125. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于取模操作？

- A、%

B、&

C、/

D、*

参考答案：A

126. ArkTS 中的布尔数据类型只有哪两个可能的值？

A、true 和 false

B、1 和 0

C、yes 和 no

D、on 和 off

参考答案：A

127. 在 ArkTS 中，以下哪个语句可以用于跳出当前循环？

A、break

B、continue

C、return

D、exit

参考答案：A

128. ArkTS 中的三元条件运算符由哪三个部分组成？

A、条件、真值表达式、假值表达式

B、条件、赋值表达式、返回值表达式

C、条件、布尔表达式、字符串表达式

D、条件、数值表达式、运算符表达式

参考答案：A

129. 在 ArkTS 中，如何定义一个数值变量？

A、let number = 10;

B、let number = "10";

C、let number = true;

D、let number = [10];

参考答案：A

130. ArkTS 中，if 语句可以嵌套在另一个 if 语句中吗？

A、是

B、否

参考答案：A

131. 在 ArkTS 中，switch 语句中的每个分支以哪个关键字开头？

A、case

B、if

C、switch

D、default

参考答案：A

132. ArkTS 中，以下哪个语句用于在满足条件时跳过当前循环的剩余部分？

- A、continue
- B、break
- C、return
- D、exit

参考答案：A

133. 在 ArkTS 中，以下哪种数据类型用于存储唯一值的集合？

- A、Set
- B、Array
- C、Object
- D、Map

参考答案：A

134. ArkTS 中的 for-of 循环与 for-in 循环的主要区别是什么？

- A、for-of 用于遍历值，for-in 用于遍历键
- B、for-of 用于遍历键，for-in 用于遍历值
- C、for-of 用于遍历对象，for-in 用于遍历数组
- D、for-of 用于遍历数组，for-in 用于遍历对象

参考答案：A

135. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于连接两个字符串？

- A、+
- B、-
- C、*
- D、/

参考答案：A

136. ArkTS 中的 do-while 循环与 while 循环相比，以下哪项描述是正确的？

- A、do-while 循环总是在 while 循环之前执行
- B、do-while 循环至少执行一次代码块
- C、do-while 循环只能在异步操作中使用
- D、do-while 循环不需要条件表达式

参考答案：B

137. 在 ArkTS 中，以下哪个语句用于定义多个条件的分支？

- A、switch
- B、if
- C、try
- D、for

参考答案：A

138. ArkTS 中的 throw 语句可以抛出以下哪种类型的值？

- A、字符串
 - B、对象
 - C、数值
 - D、以上所有
- 参考答案：D

139. 在 ArkTS 中，以下哪种运算符用于比较两个变量是否为不同类型的值？

- A、!==
- B、==
- C、=
- D、!=

参考答案：A

140. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于按位或操作？

- A、|
- B、&
- C、^
- D、~

参考答案：A

141. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个不可变的常量？

- A、const
- B、var
- C、let
- D、static

参考答案：A

142. ArkTS 中，for-of 循环不能用于遍历以下哪种数据结构？

- A、数组
- B、字符串
- C、Map
- D、对象

参考答案：D

143. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于按位与操作？

- A、&
- B、|
- C、^
- D、~

参考答案：A

144. ArkTS 中的 while 循环与 for 循环相比，主要的区别是什么？

- A、while 循环在执行前检查条件，for 循环在每次迭代时检查条件
- B、while 循环支持多条件，for 循环仅支持单条件

C、while 循环只能用于数值类型，for 循环用于所有类型

D、while 循环无法与 if 语句结合使用

参考答案：A

145. 在 ArkTS 中，以下哪个语句用于定义多个条件的分支结构？

A、switch

B、if

C、for

D、while

参考答案：A

146. ArkTS 中的 try 语句可以配合以下哪个语句使用？

A、catch

B、throw

C、finally

D、以上所有

参考答案：D

147. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于执行逻辑或操作？

A、||

B、&&

C、!

D、^

参考答案：A

148. ArkTS 中的 for 循环可以用于遍历哪些数据类型？

A、数组

B、字符串

C、Set

D、对象

参考答案：A、B、C

149. 在 ArkTS 中，条件表达式的格式是什么？

A、condition ? expression1 : expression2

B、condition ? expression1

C、if(condition) { expression1 }

D、expression1 ? expression2 : condition

参考答案：A

150. ArkTS 中的 throw 语句用于哪些操作？

A、抛出异常

B、捕获异常

C、定义异常类型

D、以上所有

参考答案： A

151. 在 ArkTS 中，以下哪个语句用于检查循环是否满足条件？

- A、while
- B、do
- C、for
- D、if

参考答案： A

152. ArkTS 中的 do-while 循环的主要特征是什么？

- A、至少执行一次代码块
- B、在循环前检查条件
- C、只适用于数字类型
- D、用于递归操作

参考答案： A

153. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于逻辑非操作？

- A、!
- B、&
- C、|
- D、^

参考答案： A

154. ArkTS 中的 if 语句可以包含哪些子语句？

- A、else
- B、else if
- C、switch
- D、以上所有

参考答案： A、B

155. 在 ArkTS 中，以下哪种数据类型用于存储多个键值对？

- A、Map
- B、Array
- C、Set
- D、Object

参考答案： A

156. ArkTS 中，for-of 循环的基本语法是什么？

- A、for (variable of iterable) { }
- B、for (variable in iterable) { }
- C、for (iterable) { }
- D、for (variable; condition; increment) { }

参考答案： A

157. 在 ArkTS 中，以下哪种数据类型用于表示不可变的字符序列？

- A、String
- B、Number
- C、Array
- D、Boolean

参考答案：A

158. ArkTS 中的 try 语句可以用于捕获以下哪些类型的异常？

- A、运行时异常
- B、编译时异常
- C、逻辑异常
- D、语法错误

参考答案：A

159. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个可以修改的变量？

- A、let
- B、const
- C、val
- D、static

参考答案：A

160. ArkTS 中，以下哪个语句用于在循环中跳过当前迭代？

- A、continue
- B、break
- C、return
- D、exit

参考答案：A

161. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于字符串连接？

- A、+
- B、-
- C、*
- D、/

参考答案：A

162. ArkTS 中的 throw 语句用于抛出什么类型的值？

- A、字符串
- B、数值
- C、对象
- D、以上所有

参考答案：D

163. 在 ArkTS 中，以下哪个语句用于捕获异常并进行处理？

- A、catch

- B、throw
- C、finally
- D、try

参考答案： A

164. ArkTS 中，for-of 循环的功能与以下哪个语句类似？

- A、for-in
- B、while
- C、do-while
- D、switch

参考答案： A

165. 在 ArkTS 中，以下哪个数据类型用于表示一个不可变的集合？

- A、Set
- B、Array
- C、Object
- D、Map

参考答案： A

166. ArkTS 中的三元条件运算符的语法结构是什么？

- A、condition ? expression1 : expression2
- B、expression1 ? condition : expression2
- C、condition ? expression2 : expression1
- D、expression1 : condition ? expression2

参考答案： A

167. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于定义不可变的变量？

- A、const
- B、let
- C、var
- D、static

参考答案： A

168. ArkTS 中，以下哪个语句用于在条件满足时退出当前循环？

- A、break
- B、continue
- C、return
- D、exit

参考答案： A

169. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于判断两个值是否相等？

- A、==
- B、===
- C、!=

D、 !==

参考答案： B

170. ArkTS 中的 for 循环的增量部分可以包含哪些操作？

A、 ++

B、 --

C、 +=

D、 以上所有

参考答案： D

171. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于在函数中抛出异常？

A、 throw

B、 catch

C、 finally

D、 try

参考答案： A

172. ArkTS 中，以下哪个运算符用于进行按位异或操作？

A、 ^

B、 &

C、 |

D、 ~

参考答案： A

173. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个局部变量？

A、 let

B、 var

C、 const

D、 static

参考答案： A

174. ArkTS 中的 while 循环和 for 循环相比，主要的区别是什么？

A、 while 循环可以无限循环，而 for 循环有固定次数

B、 while 循环在每次迭代前检查条件，for 循环在每次迭代后检查条件

C、 while 循环需要初始化表达式，for 循环不需要

D、 while 循环不支持条件表达式，for 循环支持

参考答案： B

175. 在 ArkTS 中，以下哪个语句用于捕获和处理异常？

A、 try

B、 catch

C、 finally

D、 以上所有

参考答案： D

176. ArkTS 中，for-of 循环的基本用途是什么？

- A、遍历数组或集合
- B、声明变量
- C、定义函数
- D、捕获异常

参考答案：A

177. 在 ArkTS 中，以下哪个数据类型用于表示键值对集合？

- A、Map
- B、Array
- C、Set
- D、Object

参考答案：A

178. ArkTS 中的条件表达式用于什么操作？

- A、根据条件选择两个表达式中的一个
- B、定义循环
- C、声明常量
- D、处理异常

参考答案：A

179. 在 ArkTS 中，以下哪个语句用于定义可变的变量？

- A、let
- B、const
- C、val
- D、readonly

参考答案：A

180. ArkTS 中，以下哪个运算符用于字符串连接？

- A、+
- B、-
- C、*
- D、/

参考答案：A

181. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于定义一个常量？

- A、const
- B、var
- C、let
- D、val

参考答案：A

182. ArkTS 中的 throw 语句可以用于抛出以下哪种类型的值？

- A、字符串
 - B、数值
 - C、对象
 - D、以上所有
- 参考答案：D

183. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于判断两个值是否不相等？

- A、!=
- B、!==
- C、==
- D、===

参考答案：B

184. ArkTS 中的 do-while 循环在循环体执行前检查条件吗？

- A、否
- B、是
- C、取决于条件
- D、循环体执行后

参考答案：A

185. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于按位取反？

- A、~
- B、^
- C、&
- D、|

参考答案：A

186. ArkTS 中的 if 语句可以包含多少个 else if 子句？

- A、任意多个
- B、一个
- C、两个
- D、没有限制

参考答案：A

187. 在 ArkTS 中，以下哪个数据类型用于表示一个有序的元素集合？

- A、Array
- B、Set
- C、Map
- D、Object

参考答案：A

188. ArkTS 中，以下哪个关键字用于定义一个类的实例？

- A、new
- B、class

C、instance

D、function

参考答案：A

189. 在 ArkTS 中，for-of 循环可以用于遍历哪个数据结构？

A、数组

B、字符串

C、Map

D、所有以上

参考答案：D

190. ArkTS 中的条件表达式可以用于以下哪种情况？

A、根据条件选择两个值中的一个

B、定义循环的终止条件

C、抛出异常

D、处理异常

参考答案：A

191. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于执行逻辑与操作？

A、||

B、&&

C、!

D、^

参考答案：B

192. ArkTS 中的 switch 语句可以用来处理以下哪种类型的条件？

A、数字

B、布尔值

C、字符

D、以上所有

参考答案：D

193. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个可以被重新赋值的变量？

A、let

B、const

C、final

D、var

参考答案：D

194. ArkTS 中的 for 循环的基本格式包括哪个部分？

A、初始化表达式

B、条件表达式

C、增量表达式

D、所有上述部分

参考答案： D

195. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于抛出异常？

- A、catch
- B、throw
- C、finally
- D、try

参考答案： B

196. ArkTS 中的 for-of 循环适用于哪些数据类型？

- A、数组
- B、字符串
- C、Map
- D、所有以上

参考答案： D

197. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于执行逻辑或操作？

- A、&&
- B、||
- C、!
- D、^

参考答案： B

198. ArkTS 中，条件表达式的基本语法格式是什么？

- A、if (condition) { expression1 }
- B、condition ? expression1 : expression2
- C、expression1 ? expression2 : condition
- D、expression1 ? condition : expression2

参考答案： B

199. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于定义一个函数？

- A、method
- B、function
- C、procedure
- D、def

参考答案： B

200. ArkTS 中的 do-while 循环在循环结束时检查条件吗？

- A、是
- B、否
- C、取决于条件
- D、循环体执行前

参考答案： A

201. ArkTS 语言的主要特点是什么？

- A、基于 JavaScript
- B、支持多种编程范式
- C、仅用于 Web 开发
- D、仅支持面向对象编程

参考答案：B

202. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于取模操作？

- A、%
- B、/
- C、*
- D、+

参考答案：A

203. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个不可变的常量？

- A、let
- B、var
- C、const
- D、static

参考答案：C

204. ArkTS 中，以下哪个数据类型用于表示浮点数？

- A、Number
- B、String
- C、Boolean
- D、Array

参考答案：A

205. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于比较两个值是否相等？

- A、==
- B、===
- C、!=
- D、!==

参考答案：B

206. ArkTS 中，条件表达式的基本语法格式是什么？

- A、condition ? expression1 : expression2
- B、expression1 ? expression2 : condition
- C、if (condition) { expression1 }
- D、expression1 : condition ? expression2

参考答案：A

207. 在 ArkTS 中，for 循环的增量部分可以包括以下哪些操作？

- A、++

- B、--
 - C、+=
 - D、以上所有
- 参考答案：D

208. ArkTS 中的 for-of 循环可以用于遍历哪些数据类型？
- A、数组
 - B、字符串
 - C、Set
 - D、所有以上
- 参考答案：D

209. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于逻辑非操作？
- A、!
 - B、&
 - C、|
 - D、^
- 参考答案：A

210. ArkTS 中的 while 循环与 for 循环相比，主要的区别是什么？
- A、while 循环在执行前检查条件，for 循环在每次迭代时检查条件
 - B、while 循环支持多条件，for 循环仅支持单条件
 - C、while 循环只能用于数值类型，for 循环用于所有类型
 - D、while 循环无法与 if 语句结合使用
- 参考答案：A

211. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个局部变量？
- A、let
 - B、const
 - C、var
 - D、static
- 参考答案：A

212. ArkTS 中的 try 语句可以配合以下哪个语句使用？
- A、catch
 - B、throw
 - C、finally
 - D、以上所有
- 参考答案：D

213. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于执行按位与操作？
- A、&
 - B、|
 - C、^

D、~

参考答案：A

214. ArkTS 中，以下哪个关键字用于抛出异常？

A、catch

B、throw

C、finally

D、try

参考答案：B

215. 在 ArkTS 中，以下哪个数据类型用于存储布尔值？

A、Boolean

B、Number

C、String

D、Array

参考答案：A

216. ArkTS 中的 switch 语句可以用来处理以下哪种类型的条件？

A、数字

B、布尔值

C、字符

D、以上所有

参考答案：D

217. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个可以被重新赋值的变量？

A、let

B、const

C、final

D、var

参考答案：D

218. ArkTS 中的 do-while 循环的主要特征是什么？

A、至少执行一次代码块

B、在循环前检查条件

C、只适用于数字类型

D、用于递归操作

参考答案：A

219. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于定义一个常量？

A、const

B、var

C、let

D、final

参考答案：A

220. ArkTS 中，以下哪个运算符用于按位取反？

- A、~
- B、^
- C、&
- D、|

参考答案：A

221. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于逻辑与操作？

- A、&&
- B、||
- C、!
- D、^

参考答案：A

222. ArkTS 中的 for 循环可以用于遍历哪些数据类型？

- A、数组
- B、字符串
- C、Set
- D、所有以上

参考答案：A

223. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于比较两个值是否不相等？

- A、!=
- B、!==
- C、==
- D、===

参考答案：B

224. ArkTS 中的 if 语句可以包含多少个 else if 子句？

- A、任意多个
- B、一个
- C、两个
- D、没有限制

参考答案：A

225. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于按位异或操作？

- A、^
- B、&
- C、|
- D、~

参考答案：A

226. ArkTS 中的条件表达式可以用于以下哪种情况？

- A、根据条件选择两个值中的一个
- B、定义循环的终止条件
- C、抛出异常
- D、处理异常

参考答案： A

227. 在 ArkTS 中，以下哪个语句用于在条件满足时退出当前循环？

- A、break
- B、continue
- C、return
- D、exit

参考答案： A

228. ArkTS 中，以下哪个数据类型用于表示不可变的字符序列？

- A、String
- B、Number
- C、Array
- D、Boolean

参考答案： A

229. 在 ArkTS 中，以下哪个语句用于捕获和处理异常？

- A、try
- B、catch
- C、finally
- D、以上所有

参考答案： D

230. ArkTS 中的 for-of 循环的基本语法是什么？

- A、for (variable of iterable) { }
- B、for (variable in iterable) { }
- C、for (iterable) { }
- D、for (variable; condition; increment) { }

参考答案： A

231. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于定义一个类的实例？

- A、new
- B、class
- C、instance
- D、function

参考答案： A

232. ArkTS 中的 try 语句可以用于捕获以下哪些类型的异常？

- A、运行时异常
- B、编译时异常

- C、逻辑异常
 - D、语法错误
- 参考答案：A

233. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于执行逻辑非操作？

- A、!
- B、&
- C、|
- D、^

参考答案：A

234. ArkTS 中的 for 循环的增量部分可以包含哪些操作？

- A、++
- B、--
- C、+=
- D、以上所有

参考答案：D

235. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个可以被重新赋值的变量？

- A、let
- B、const
- C、val
- D、readonly

参考答案：A

236. ArkTS 中的 do-while 循环在循环结束时检查条件吗？

- A、是
- B、否
- C、取决于条件
- D、循环体执行前

参考答案：A

237. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于执行按位与操作？

- A、&
- B、|
- C、^
- D、~

参考答案：A

238. ArkTS 中的 throw 语句用于哪些操作？

- A、抛出异常
- B、捕获异常
- C、定义异常类型
- D、以上所有

参考答案： A

239. 在 ArkTS 中，以下哪个语句用于检查循环是否满足条件？

- A、while
- B、do
- C、for
- D、if

参考答案： A

240. ArkTS 中，for-of 循环的功能与以下哪个语句类似？

- A、for-in
- B、while
- C、do-while
- D、switch

参考答案： A

241. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于比较两个值是否相等？

- A、==
- B、===
- C、!=
- D、!==

参考答案： B

242. ArkTS 中的条件表达式的语法结构是什么？

- A、condition ? expression1 : expression2
- B、expression1 ? condition : expression2
- C、expression1 : condition ? expression2
- D、if (condition) { expression1 }

参考答案： A

243. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个不可变的常量？

- A、let
- B、var
- C、const
- D、final

参考答案： C

244. ArkTS 中的 switch 语句可以包含以下哪个部分？

- A、case
- B、default
- C、break
- D、以上所有

参考答案： D

245. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于比较两个值是否不相等？

- A、!=
- B、!==
- C、==
- D、===

参考答案：A

246. ArkTS 中的 for 循环的基本结构包括哪些部分？

- A、初始化表达式
- B、条件表达式
- C、增量表达式
- D、以上所有

参考答案：D

247. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于执行逻辑或操作？

- A、&&
- B、||
- C、!
- D、^

参考答案：B

248. ArkTS 中的 while 循环在循环体执行前检查条件吗？

- A、是
- B、否
- C、取决于条件
- D、循环体执行后

参考答案：A

249. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个局部变量？

- A、let
- B、const
- C、var
- D、static

参考答案：A

250. ArkTS 中的 try 语句与以下哪个关键字配合使用来处理异常？

- A、catch
- B、throw
- C、finally
- D、以上所有

参考答案：D

251. 在 ArkTS 中，以下哪个数据类型用于存储文本字符串？

- A、String

- B、Number
 - C、Boolean
 - D、Array
- 参考答案：A

252. ArkTS 中的 do-while 循环与 while 循环相比，主要区别是什么？

- A、do-while 循环至少执行一次代码块
- B、do-while 循环在循环前检查条件
- C、do-while 循环只适用于数字类型
- D、do-while 循环无法与 if 语句结合使用

参考答案：A

253. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于执行逻辑与操作？

- A、&&
- B、||
- C、!
- D、^

参考答案：A

254. ArkTS 中的 for-of 循环主要用于遍历什么类型的数据结构？

- A、对象
- B、数组
- C、字符串
- D、Map

参考答案：B

255. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于捕获异常？

- A、catch
- B、throw
- C、try
- D、finally

参考答案：A

256. ArkTS 中的 switch 语句可以处理以下哪种数据类型？

- A、数字
- B、字符串
- C、布尔值
- D、以上所有

参考答案：D

257. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明变量？

- A、let
- B、const
- C、var

D、以上所有

参考答案：D

258. ArkTS 中的 for 循环可以用于执行以下哪些操作？

A、遍历数组

B、执行定次数循环

C、遍历字符串

D、以上所有

参考答案：D

259. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于执行按位或操作？

A、|

B、&

C、^

D、~

参考答案：A

260. ArkTS 中的 if 语句中，可以嵌套其他控制结构吗？

A、是

B、否

C、取决于具体实现

D、仅在函数中可以嵌套

参考答案：A

261. 在 ArkTS 中，以下哪个语句用于抛出异常？

A、throw

B、catch

C、finally

D、try

参考答案：A

262. ArkTS 中的 for-of 循环可以遍历以下哪种数据类型？

A、数组

B、字符串

C、Set

D、以上所有

参考答案：D

263. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个块作用域变量？

A、let

B、const

C、var

D、static

参考答案：A

264. ArkTS 中的条件表达式在以下哪种情况下使用？

- A、根据条件选择两个值中的一个
- B、定义循环的终止条件
- C、处理异常
- D、抛出异常

参考答案：A

265. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于定义一个函数？

- A、function
- B、def
- C、method
- D、procedure

参考答案：A

266. ArkTS 中的 try 语句可以用于捕获以下哪种类型的异常？

- A、运行时异常
- B、编译时异常
- C、逻辑异常
- D、以上所有

参考答案：A

267. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个只读的常量？

- A、const
- B、let
- C、final
- D、readonly

参考答案：A

268. ArkTS 中的 while 循环与 do-while 循环的主要区别是什么？

- A、while 循环在循环体执行前检查条件，do-while 循环在循环体执行后检查条件
- B、while 循环只适用于数值类型，do-while 循环适用于所有类型
- C、while 循环可以与 switch 语句结合使用，do-while 循环不能
- D、while 循环用于递归操作，do-while 循环用于迭代操作

参考答案：A

269. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于执行按位取反操作？

- A、~
- B、^
- C、&
- D、|

参考答案：A

270. ArkTS 中的 for-of 循环在以下哪种情况下使用？

- A、遍历数组
- B、遍历字符串
- C、遍历 Set
- D、以上所有

参考答案： D

271. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于定义一个类？

- A、class
- B、object
- C、struct
- D、type

参考答案： A

272. ArkTS 中的 switch 语句可以包含以下哪个部分？

- A、case
- B、default
- C、break
- D、以上所有

参考答案： D

273. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于比较两个值是否相等？

- A、==
- B、===
- C、!=
- D、!==

参考答案： B

274. ArkTS 中的条件表达式的基本格式是什么？

- A、condition ? expression1 : expression2
- B、expression1 ? condition : expression2
- C、expression1 : condition ? expression2
- D、if (condition) { expression1 }

参考答案： A

275. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个局部变量？

- A、let
- B、const
- C、var
- D、static

参考答案： A

276. ArkTS 中的 for 循环可以用于以下哪些操作？

- A、遍历数组
- B、执行定次数循环

C、遍历字符串

D、以上所有

参考答案：D

277. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于执行逻辑与操作？

A、&&

B、||

C、!

D、^

参考答案：A

278. ArkTS 中的 if 语句可以包含多少个 else if 子句？

A、任意多个

B、一个

C、两个

D、没有限制

参考答案：A

279. 在 ArkTS 中，以下哪个语句用于捕获异常？

A、try

B、catch

C、finally

D、throw

参考答案：B

280. ArkTS 中的 for-of 循环主要用于遍历什么类型的数据结构？

A、对象

B、数组

C、字符串

D、Map

参考答案：B

281. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于执行按位或操作？

A、|

B、&

C、^

D、~

参考答案：A

282. ArkTS 中的 do-while 循环在循环结束时检查条件吗？

A、是

B、否

C、取决于条件

D、循环体执行前

参考答案： A

283. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个块作用域变量？

- A、let
- B、const
- C、var
- D、static

参考答案： A

284. ArkTS 中的 try 语句与以下哪个关键字配合使用来处理异常？

- A、catch
- B、throw
- C、finally
- D、以上所有

参考答案： D

285. 在 ArkTS 中，以下哪个数据类型用于存储布尔值？

- A、Boolean
- B、Number
- C、String
- D、Array

参考答案： A

286. ArkTS 中的 for 循环可以用于执行以下哪些操作？

- A、遍历数组
- B、执行定次数循环
- C、遍历字符串
- D、以上所有

参考答案： D

287. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个可以被重新赋值的变量？

- A、let
- B、const
- C、final
- D、readonly

参考答案： A

288. ArkTS 中的条件表达式的返回值可以是以下哪种类型？

- A、布尔值
- B、数字
- C、字符串
- D、以上所有

参考答案： D

289. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于执行逻辑非操作？

- A、!
- B、&
- C、|
- D、^

参考答案：A

290. ArkTS 中的 for-of 循环的功能类似于哪个语句？

- A、for-in
- B、while
- C、do-while
- D、switch

参考答案：A

291. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于定义一个函数？

- A、function
- B、def
- C、method
- D、procedure

参考答案：A

292. ArkTS 中的 try 语句可以用于捕获哪些类型的异常？

- A、运行时异常
- B、编译时异常
- C、逻辑异常
- D、语法错误

参考答案：A

293. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个不可变的常量？

- A、let
- B、var
- C、const
- D、final

参考答案：C

294. ArkTS 中的 do-while 循环在每次迭代时都会执行哪一步骤？

- A、条件检查
- B、代码块执行
- C、异常捕获
- D、循环初始化

参考答案：B

295. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个局部变量？

- A、let

- B、const
- C、var
- D、static

参考答案：A

296. ArkTS 中的 if 语句可以用于以下哪种情况？

- A、条件判断
- B、变量声明
- C、异常处理
- D、循环控制

参考答案：A

297. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于执行按位取反操作？

- A、~
- B、^
- C、&
- D、|

参考答案：A

298. ArkTS 中的 switch 语句可以用来处理以下哪些数据类型？

- A、数字
- B、字符串
- C、布尔值
- D、以上所有

参考答案：D

299. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个可以被重新赋值的变量？

- A、let
- B、const
- C、var
- D、readonly

参考答案：C

300. ArkTS 中的 for-of 循环在以下哪种情况下使用？

- A、遍历数组
- B、遍历字符串
- C、遍历 Map
- D、以上所有

参考答案：A

301. ArkTS 中的 for 循环可以用于哪些场景？

- A、遍历对象属性
- B、执行一定次数的循环
- C、遍历数组

D、以上所有

参考答案： D

302. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于执行按位与操作？

A、&

B、|

C、^

D、~

参考答案： A

303. ArkTS 中的 while 循环与 do-while 循环的主要区别是什么？

A、while 循环在执行前检查条件，do-while 循环在执行后检查条件

B、while 循环只能用于数值类型，do-while 循环适用于所有类型

C、while 循环可以与 switch 语句结合使用，do-while 循环不能

D、while 循环用于递归操作，do-while 循环用于迭代操作

参考答案： A

304. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于捕获异常？

A、catch

B、throw

C、finally

D、try

参考答案： A

305. ArkTS 中的条件表达式用于什么场景？

A、根据条件选择两个值中的一个

B、定义循环的终止条件

C、处理异常

D、声明变量

参考答案： A

306. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于执行逻辑与操作？

A、&&

B、||

C、!

D、^

参考答案： A

307. ArkTS 中的 for-of 循环可以用于哪些数据结构？

A、数组

B、字符串

C、Set

D、以上所有

参考答案： D

308. 在 ArkTS 中，以下哪个关键字用于声明一个可以被重新赋值的变量？

- A、let
- B、const
- C、var
- D、final

参考答案：A

309. ArkTS 中的 switch 语句可以包含哪些部分？

- A、case
- B、default
- C、break
- D、以上所有

参考答案：D

310. 在 ArkTS 中，以下哪个运算符用于比较两个值是否不相等？

- A、!=
- B、!==
- C、==
- D、===

参考答案：A

311. ArkTS 中，如何声明一个整数类型的变量？

- A、let number: number = 10;
- B、var number: int = 10;
- C、const number: number = 10;
- D、let number = 10;

参考答案：A

312. 在 ArkTS 中，const 关键字用于声明什么类型的变量？

- A、只读的变量
- B、可以重新赋值的变量
- C、动态类型的变量
- D、引用类型的变量

参考答案：A

313. ArkTS 中的 string 类型用于表示什么？

- A、整数值
- B、浮点数值
- C、布尔值
- D、文本值

参考答案：D

314. 在 ArkTS 中，boolean 类型用于表示哪些值？

- A、0 和 1
- B、true 和 false
- C、"true"和"false"
- D、"0"和"1"

参考答案： B

315. ArkTS 的 for 循环语句适用于哪些场景？

- A、需要重复执行固定次数的操作
- B、需要根据条件循环执行操作
- C、只需要执行一次的操作
- D、需要根据条件执行一次的操作

参考答案： A

316. 在 ArkTS 中，如何声明一个浮点数类型的变量？

- A、let number: float = 10.5;
- B、const number: double = 10.5;
- C、var number: number = 10.5;
- D、let number: number = 10.5;

参考答案： D

317. ArkTS 中的 if 语句用于什么？

- A、执行循环操作
- B、进行条件判断
- C、定义变量
- D、声明常量

参考答案： B

318. 在 ArkTS 中，switch 语句用于什么？

- A、执行重复操作
- B、执行条件判断
- C、根据表达式的值选择执行不同的代码块
- D、声明和初始化变量

参考答案： C

319. ArkTS 中的 for-of 循环用于遍历什么？

- A、对象的属性
- B、数组的元素
- C、字符串的长度
- D、数字的范围

参考答案： B

320. while 循环在什么条件下执行？

- A、只要条件为真
- B、只要条件为假

- C、在每次循环前
- D、在每次循环后

参考答案：A

321. 在 ArkTS 中，do-while 循环的特点是什么？

- A、循环至少执行一次
- B、循环次数不固定
- C、循环不执行
- D、只在条件为真时执行

参考答案：A

322. throw 语句用于什么？

- A、捕获异常
- B、抛出异常
- C、声明变量
- D、执行函数

参考答案：B

323. try-catch 语句块的作用是什么？

- A、抛出异常
- B、捕获和处理异常
- C、声明常量
- D、执行循环操作

参考答案：B

324. 在 ArkTS 中，Row 布局的子组件排列方式是？

- A、垂直排列
- B、水平排列
- C、绝对定位
- D、层叠排列

参考答案：B

325. Column 布局中的子组件如何排列？

- A、沿水平方向排列
- B、沿垂直方向排列
- C、绝对定位
- D、层叠排列

参考答案：B

326. Stack 布局支持什么样的组件排列？

- A、水平排列
- B、垂直排列
- C、层叠排列
- D、网格排列

参考答案： C

327. 在 ArkTS 中，Flex 布局的主要作用是什么？

- A、定义固定的宽高
- B、动态调整子组件的排列
- C、创建绝对定位的布局
- D、设置组件的背景颜色

参考答案： B

328. RelativeContainer 布局允许子组件如何定位？

- A、固定位置
- B、绝对定位
- C、相对位置
- D、层叠排列

参考答案： C

329. GridRow 和 GridCol 的主要用途是什么？

- A、创建层叠布局
- B、定义网格行和列
- C、设置背景颜色
- D、处理动态数据

参考答案： B

330. @ohos.mediaquery 的作用是？

- A、根据网络状态调整布局
- B、根据设备屏幕尺寸调整样式
- C、处理用户权限
- D、管理应用程序的状态

参考答案： B

331. List 组件的主要功能是什么？

- A、显示网格布局
- B、创建轮播效果
- C、显示可滚动的列表项
- D、绘制动态图形

参考答案： C

332. Grid 组件用于什么？

- A、创建固定布局
- B、显示网格数据
- C、创建响应式列表
- D、处理用户输入

参考答案： B

333. Swiper 组件的主要作用是什么？

- A、创建响应式网格
- B、显示滚动列表
- C、实现轮播效果
- D、管理组件状态

参考答案：C

334. 自适应缩放功能的作用是什么？

- A、在不同设备上保持组件尺寸不变
- B、根据屏幕尺寸调整组件的大小
- C、自动填充容器的剩余空间
- D、调整组件的颜色和样式

参考答案：B

335. 自适应延伸功能用于什么？

- A、根据设备屏幕自动调整组件的高度
- B、在容器中自动填充组件的剩余空间
- C、保持组件的宽高比不变
- D、动态调整组件的边距

参考答案：B

336. 自适应拉伸功能可以使组件如何调整？

- A、在不同设备上保持组件的宽高比不变
- B、在屏幕尺寸变化时自动调整组件大小
- C、在不同分辨率下平铺组件
- D、调整组件的边框样式

参考答案：B

337. canvas 画布的主要用途是什么？

- A、绘制动态图形和动画
- B、创建响应式布局
- C、显示网格数据
- D、处理用户交互

参考答案：A

338. 网络权限设置可以实现哪些功能？

- A、访问互联网资源
- B、获取应用程序的网络状态
- C、管理本地缓存
- D、请求用户的地理位置信息

参考答案：A

339. ArkTS 中，@state 注解用于定义什么？

- A、组件的生命周期

- B、组件的样式
- C、组件的内部状态
- D、组件的数据绑定

参考答案： C

340. @Component 注解的主要作用是什么？

- A、声明一个类为组件
- B、定义组件的样式
- C、管理组件的状态
- D、设置组件的布局

参考答案： A

341. @Entry 注解的功能是什么？

- A、定义应用程序的主入口
- B、指定组件的样式
- C、设置组件的布局属性
- D、管理组件的事件处理

参考答案： A

342. Row 布局中的子组件会如何排列？

- A、沿垂直方向排列
- B、沿水平方向排列
- C、绝对定位
- D、层叠排列

参考答案： B

343. Column 布局中的子组件排列方式是？

- A、垂直排列
- B、水平排列
- C、绝对定位
- D、层叠排列

参考答案： A

344. Stack 布局用于什么？

- A、层叠排列子组件
- B、创建网格布局
- C、水平排列子组件
- D、垂直排列子组件

参考答案： A

345. Flex 布局主要用于？

- A、动态调整子组件的排列
- B、固定子组件的位置
- C、创建网格布局

D、定义组件的边距

参考答案：A

346. RelativeContainer 布局允许子组件如何定位？

A、绝对定位

B、相对位置

C、固定位置

D、层叠排列

参考答案：B

347. GridRow 和 GridCol 的作用是什么？

A、定义网格的行和列

B、创建层叠布局

C、设置组件的背景颜色

D、处理动态数据

参考答案：A

348. @ohos.mediaquery 用于什么？

A、调整组件的样式以适应屏幕尺寸

B、处理网络请求

C、管理组件的状态

D、设置用户权限

参考答案：A

349. List 组件的主要用途是什么？

A、显示可滚动的列表

B、创建网格布局

C、显示轮播效果

D、绘制动态图形

参考答案：A

350. Grid 组件的主要功能是什么？

A、显示网格数据

B、创建响应式布局

C、实现轮播效果

D、处理用户输入

参考答案：A

351. Swiper 组件用于什么？

A、创建轮播效果

B、显示网格数据

C、实现滚动列表

D、管理组件状态

参考答案：A

352. 自适应缩放功能主要用于？

- A、根据屏幕尺寸调整组件大小
- B、保持组件尺寸不变
- C、在不同设备上调整布局
- D、自动填充容器的剩余空间

参考答案：A

353. 自适应延伸功能的作用是什么？

- A、填充容器的剩余空间
- B、调整组件的颜色
- C、动态调整组件的边距
- D、设置组件的高度

参考答案：A

354. 自适应拉伸功能可以使组件如何调整？

- A、在屏幕尺寸变化时自动调整大小
- B、保持组件的宽高比不变
- C、在不同设备上平铺组件
- D、调整组件的边框

参考答案：A

355. canvas 画布的主要用途是？

- A、绘制动态图形和动画
- B、创建响应式布局
- C、显示网格数据
- D、处理用户输入

参考答案：A

356. 网络权限的设置允许应用程序做什么？

- A、访问互联网资源
- B、获取应用程序的状态
- C、管理本地缓存
- D、请求用户位置

参考答案：A

357. 用户权限管理包括哪些功能？

- A、请求访问设备传感器数据
- B、管理应用程序的系统权限
- C、获取用户的联系人信息
- D、处理用户的位置数据

参考答案：B

358. @Component 注解用于什么？

- A、标记类为组件
- B、定义组件的样式
- C、管理组件状态
- D、设置组件的布局属性

参考答案： A

359. @state 注解的主要作用是？

- A、定义组件的内部状态
- B、管理组件样式
- C、处理组件事件
- D、更新组件 UI

参考答案： A

360. @Entry 注解的功能是什么？

- A、标记应用程序的主入口点
- B、设置组件的默认样式
- C、创建应用程序的根组件
- D、定义应用程序的权限请求

参考答案： A

361. Row 布局中，子组件可以如何调整？

- A、沿水平方向进行排列
- B、沿垂直方向进行排列
- C、进行绝对定位
- D、进行层叠排列

参考答案： A

362. Column 布局的子组件如何排列？

- A、垂直排列
- B、水平排列
- C、绝对定位
- D、层叠排列

参考答案： A

363. Stack 布局支持什么？

- A、子组件的层叠排列
- B、网格布局的创建
- C、水平排列子组件
- D、垂直排列子组件

参考答案： A

364. Flex 布局的主要作用是什么？

- A、动态调整子组件的排列和对齐
- B、固定子组件的位置

- C、创建网格布局
- D、设置组件的边距

参考答案： A

365. RelativeContainer 布局允许子组件如何定位？

- A、相对定位
- B、绝对定位
- C、固定位置
- D、层叠排列

参考答案： A

366. GridRow 和 GridCol 的主要用途是什么？

- A、定义网格的行和列
- B、创建层叠布局
- C、设置组件的背景颜色
- D、处理动态数据

参考答案： A

367. @ohos.mediaquery 的作用是什么？

- A、根据屏幕尺寸调整组件样式
- B、处理网络请求
- C、管理组件的状态
- D、设置用户权限

参考答案： A

368. List 组件的主要功能是？

- A、显示可滚动的列表项
- B、创建网格布局
- C、实现轮播效果
- D、绘制动态图形

参考答案： A

369. Grid 组件用于？

- A、显示网格数据
- B、创建响应式布局
- C、实现轮播效果
- D、处理用户输入

参考答案： A

370. Swiper 组件的作用是什么？

- A、实现轮播效果
- B、显示网格数据
- C、创建滚动列表
- D、管理组件状态

参考答案： A

371. 自适应缩放功能的主要作用是什么？

- A、保持组件的尺寸不变
- B、根据屏幕尺寸调整组件大小
- C、自动填充容器的剩余空间
- D、调整组件的边距

参考答案： B

372. 自适应延伸功能的主要作用是什么？

- A、根据屏幕尺寸调整组件的样式
- B、在容器中填充剩余空间
- C、动态调整组件的高度
- D、固定组件的位置

参考答案： B

373. 自适应拉伸功能可以使组件如何调整？

- A、保持组件的宽高比不变
- B、在屏幕尺寸变化时调整大小
- C、在不同设备上平铺组件
- D、调整组件的边框

参考答案： B

374. canvas 画布的主要用途是？

- A、显示网格数据
- B、创建响应式布局
- C、绘制动态图形和动画
- D、处理用户输入

参考答案： C

375. 网络权限的设置允许应用程序做什么？

- A、管理本地缓存
- B、获取应用程序的状态
- C、请求用户位置
- D、访问互联网资源

参考答案： D

376. 用户权限管理包括哪些功能？

- A、请求访问设备传感器数据
- B、管理应用程序的系统权限
- C、获取用户的联系人信息
- D、处理用户的位置数据

参考答案： B

377. @Component 注解用于什么？

- A、管理组件状态
- B、设置组件的布局属性
- C、定义组件的样式
- D、标记类为组件

参考答案：D

378. @state 注解主要用于？

- A、处理组件事件
- B、更新组件 UI
- C、定义组件的内部状态
- D、管理组件样式

参考答案：C

379. @Entry 注解用于？

- A、设置组件的默认样式
- B、定义应用程序的主入口点
- C、创建应用程序的根组件
- D、定义应用程序的权限请求

参考答案：B

380. Row 布局中，子组件的排列方向是什么？

- A、沿垂直方向
- B、沿水平方向
- C、绝对定位
- D、层叠排列

参考答案：B

381. Column 布局中的子组件排列方向是什么？

- A、水平排列
- B、垂直排列
- C、绝对定位
- D、层叠排列

参考答案：B

382. Stack 布局的主要功能是什么？

- A、创建网格布局
- B、水平排列子组件
- C、垂直排列子组件
- D、层叠排列子组件

参考答案：D

383. Flex 布局的主要用途是什么？

- A、创建网格布局

- B、设置组件的边距
- C、动态调整子组件的排列和对齐
- D、固定子组件的位置

参考答案： C

384. RelativeContainer 布局允许子组件如何定位？

- A、绝对定位
- B、固定位置
- C、层叠排列
- D、相对定位

参考答案： D

385. GridRow 和 GridCol 的作用是什么？

- A、定义网格的行和列
- B、设置组件的背景颜色
- C、处理动态数据
- D、创建层叠布局

参考答案： A

386. @ohos.mediaquery 的功能是？

- A、处理网络请求
- B、设置用户权限
- C、根据屏幕尺寸调整组件样式
- D、管理组件的状态

参考答案： C

387. List 组件的主要用途是什么？

- A、实现轮播效果
- B、显示网格数据
- C、处理用户输入
- D、显示可滚动的列表项

参考答案： D

388. Grid 组件的主要功能是什么？

- A、实现轮播效果
- B、处理用户输入
- C、显示网格数据
- D、创建响应式布局

参考答案： C

389. Swiper 组件用于什么？

- A、显示网格数据
- B、管理组件状态
- C、创建滚动列表

D、实现轮播效果

参考答案：D

390. 自适应缩放功能的主要作用是什么？

- A、自动填充容器的剩余空间
- B、根据屏幕尺寸调整组件大小
- C、保持组件尺寸不变
- D、调整组件的边距

参考答案：B

391. 自适应延伸功能的主要作用是什么？

- A、固定组件的位置
- B、动态调整组件的高度
- C、填充容器的剩余空间
- D、调整组件的颜色

参考答案：C

392. 自适应拉伸功能可以使组件如何调整？

- A、保持组件的宽高比不变
- B、在不同设备上平铺组件
- C、调整组件的边框
- D、在屏幕尺寸变化时自动调整大小

参考答案：D

393. canvas 画布的主要用途是？

- A、处理用户输入
- B、绘制动态图形和动画
- C、创建响应式布局
- D、显示网格数据

参考答案：B

394. 网络权限的设置允许应用程序做什么？

- A、请求用户位置
- B、管理本地缓存
- C、获取应用程序的状态
- D、访问互联网资源

参考答案：D

395. 用户权限管理包括哪些功能？

- A、获取用户的联系人信息
- B、处理用户的位置数据
- C、请求访问设备传感器数据
- D、管理应用程序的系统权限

参考答案：D

396. @Component 注解用于什么？

- A、管理组件状态
- B、标记类为组件
- C、定义组件的样式
- D、设置组件的布局属性

参考答案： B

397. @state 注解主要用于？

- A、定义组件的内部状态
- B、处理组件事件
- C、更新组件 UI
- D、管理组件样式

参考答案： A

398. @Entry 注解用于？

- A、创建应用程序的根组件
- B、定义应用程序的主入口点
- C、设置组件的默认样式
- D、定义应用程序的权限请求

参考答案： B

399. Row 布局中，子组件的排列方向是什么？

- A、垂直方向
- B、水平方向
- C、绝对定位
- D、层叠排列

参考答案： B

400. Column 布局中的子组件排列方向是什么？

- A、水平排列
- B、垂直排列
- C、绝对定位
- D、层叠排列

参考答案： B

401. RelativeLayout 布局允许组件如何定位？

- A、绝对定位
- B、固定位置
- C、相对定位
- D、层叠排列

参考答案： C

402. Flex 布局中，如何设置子组件的排列方向？

- A、使用 align-items 属性
- B、使用 direction 属性
- C、使用 justify-content 属性
- D、使用 flex-direction 属性

参考答案：D

403. 在 GridRow 中，可以放置的组件类型是？

- A、Row 和 Column
- B、Stack 和 Flex
- C、GridCol
- D、RelativeContainer

参考答案：C

404. @Component 注解用于标记什么？

- A、标记方法为事件处理程序
- B、标记类为可复用组件
- C、标记变量为状态变量
- D、标记布局为根布局

参考答案：B

405. 在 ArkTS 中，switch 语句的作用是什么？

- A、循环遍历集合
- B、条件分支判断
- C、定义常量
- D、声明变量

参考答案：B

406. @ohos.mediaquery 的主要作用是什么？

- A、处理媒体播放
- B、查询媒体信息
- C、根据媒体类型调整布局样式
- D、管理媒体资源

参考答案：C

407. Swiper 组件通常用于？

- A、创建多行文本输入框
- B、显示滚动列表
- C、显示图片轮播
- D、管理网络请求

参考答案：C

408. canvas 画布在 ArkTS 中的用途是什么？

- A、绘制静态图片
- B、创建动画和图形

- C、管理用户输入
- D、定义页面布局

参考答案： B

409. 在 ArkTS 中，for-of 循环的主要用途是什么？

- A、遍历对象的键值对
- B、遍历数组的元素
- C、遍历字符串的字符
- D、遍历数字范围

参考答案： B

410. 自适应缩放功能的作用是什么？

- A、保持组件比例不变
- B、根据屏幕尺寸调整组件大小
- C、自动填充父容器
- D、固定组件的边距

参考答案： B

411. 在 ArkTS 中，while 循环的作用是？

- A、在条件为真时反复执行代码块
- B、一次执行代码块并检查条件
- C、遍历数组的元素
- D、根据条件选择性执行代码块

参考答案： A

412. if 语句中，条件表达式为假的情况下会怎样？

- A、跳过代码块
- B、执行代码块
- C、抛出异常
- D、重新计算条件表达式

参考答案： A

413. ArkTS 中，const 关键字的作用是什么？

- A、声明可以被重新赋值的变量
- B、声明一个不可变的常量
- C、定义循环的初始值
- D、定义一个数组

参考答案： B

414. 在 Flex 布局中，justify-content 属性的作用是？

- A、设置子组件的对齐方式
- B、设置子组件的排列方向
- C、调整子组件的间距
- D、定义布局的背景颜色

参考答案： A

415. for 循环的主要用途是？

- A、在条件为真时执行代码块
- B、重复执行代码块特定次数
- C、一次执行代码块并检查条件
- D、遍历对象的属性

参考答案： B

416. Row 布局中的子组件排列方式是？

- A、垂直方向
- B、水平方向
- C、绝对定位
- D、层叠排列

参考答案： B

417. ArkTS 中的 switch 语句允许你根据什么来执行不同的代码块？

- A、变量的值
- B、对象的类型
- C、循环的次数
- D、条件表达式的结果

参考答案： A

418. @state 注解主要用于什么？

- A、处理组件事件
- B、定义组件的内部状态
- C、更新组件的样式
- D、设置组件的布局属性

参考答案： B

419. Do-while 循环的特点是？

- A、先检查条件再执行循环体
- B、执行一次循环体后再检查条件
- C、循环体中的代码永远不会执行
- D、无法退出循环

参考答案： B

420. ArkTS 中的 try 语句用于？

- A、捕获并处理异常
- B、声明变量
- C、条件分支判断
- D、定义循环

参考答案： A

421. 在 ArkTS 中，声明变量时使用 let 的作用是什么？

- A、声明常量
- B、声明局部变量
- C、声明全局变量
- D、定义一个对象

参考答案：B

422. Column 布局中的子组件排列方向是？

- A、水平排列
- B、垂直排列
- C、绝对定位
- D、层叠排列

参考答案：B

423. ArkTS 中，throw 语句的作用是什么？

- A、终止当前代码块的执行
- B、引发异常
- C、声明一个变量
- D、定义一个常量

参考答案：B

424. GridRow 和 GridCol 在布局中如何使用？

- A、定义网格的行和列
- B、创建绝对定位布局
- C、定义循环体
- D、处理媒体查询

参考答案：A

425. 在 ArkTS 中，const 和 let 的主要区别是？

- A、const 用于常量，let 用于变量
- B、let 用于常量，const 用于变量
- C、两者没有区别
- D、let 只能在函数内部使用

参考答案：A

426. ArkTS 中，if 语句允许执行不同的代码块，基于什么？

- A、条件表达式的结果
- B、变量的类型
- C、循环的次数
- D、常量的值

参考答案：A

427. ArkTS 中，@Component 注解的作用是什么？

- A、定义一个类为可复用组件

- B、声明一个局部变量
- C、处理组件的事件
- D、定义常量

参考答案： A

428. 在 ArkTS 中， switch 语句中使用的 case 标签用于？

- A、定义循环的初始值
- B、定义条件表达式
- C、与 switch 语句中的变量匹配
- D、抛出异常

参考答案： C

429. 在 ArkTS 中， while 循环和 do-while 循环的区别是？

- A、while 循环先执行代码块，再检查条件
- B、do-while 循环先检查条件，再执行代码块
- C、while 循环先检查条件，再执行代码块
- D、两者没有区别

参考答案： C

430. 在 ArkTS 中， switch 语句允许你根据什么来执行不同的代码块？

- A、变量的值
- B、对象的类型
- C、循环的次数
- D、条件表达式的结果

参考答案： A

431. 在 ArkTS 中， try 语句用于？

- A、捕获并处理异常
- B、声明变量
- C、条件分支判断
- D、定义循环

参考答案： A

432. ArkTS 中， for 循环的主要用途是？

- A、遍历对象的属性
- B、循环遍历集合
- C、条件分支判断
- D、声明变量

参考答案： B

433. ArkTS 中， for-of 循环的主要用途是什么？

- A、遍历数组的元素
- B、遍历字符串的字符
- C、遍历数字范围

D、遍历对象的键值对

参考答案：A

434. 在 ArkTS 中，switch 语句的作用是什么？

A、循环遍历集合

B、条件分支判断

C、定义常量

D、声明变量

参考答案：B

435. Column 布局中的子组件排列方向是？

A、水平排列

B、垂直排列

C、绝对定位

D、层叠排列

参考答案：B

436. RelativeContainer 布局允许组件如何定位？

A、绝对定位

B、固定位置

C、相对定位

D、层叠排列

参考答案：C

437. Flex 布局中，如何设置子组件的排列方向？

A、使用 align-items 属性

B、使用 direction 属性

C、使用 justify-content 属性

D、使用 flex-direction 属性

参考答案：D

438. 在 ArkTS 中，const 关键字的作用是什么？

A、声明可以被重新赋值的变量

B、声明一个不可变的常量

C、定义循环的初始值

D、定义一个数组

参考答案：B

439. 在 ArkTS 中，for 循环的主要用途是？

A、在条件为真时执行代码块

B、重复执行代码块特定次数

C、一次执行代码块并检查条件

D、遍历对象的属性

参考答案：B

440. @state 注解主要用于什么？

- A、处理组件事件
- B、定义组件的内部状态
- C、更新组件的样式
- D、设置组件的布局属性

参考答案：B

441. ArkTS 中的 try 语句用于？

- A、捕获并处理异常
- B、声明变量
- C、条件分支判断
- D、定义循环

参考答案：A

442. Row 布局中的子组件排列方向是？

- A、垂直方向
- B、水平方向
- C、绝对定位
- D、层叠排列

参考答案：B

443. ArkTS 中的 switch 语句允许你根据什么来执行不同的代码块？

- A、变量的值
- B、对象的类型
- C、循环的次数
- D、条件表达式的结果

参考答案：A

444. GridRow 和 GridCol 在布局中如何使用？

- A、定义网格的行和列
- B、创建绝对定位布局
- C、定义循环体
- D、处理媒体查询

参考答案：A

445. 在 ArkTS 中，声明变量时使用 let 的作用是什么？

- A、声明常量
- B、声明局部变量
- C、声明全局变量
- D、定义一个对象

参考答案：B

446. ArkTS 中，throw 语句的作用是什么？

- A、终止当前代码块的执行
- B、引发异常
- C、声明一个变量
- D、定义一个常量

参考答案：B

447. for 循环的主要用途是？

- A、在条件为真时执行代码块
- B、重复执行代码块特定次数
- C、一次执行代码块并检查条件
- D、遍历对象的属性

参考答案：B

448. @Component 注解用于标记什么？

- A、标记方法为事件处理程序
- B、标记类为可复用组件
- C、标记变量为状态变量
- D、标记布局为根布局

参考答案：B

449. @Entry 注解用于？

- A、设置组件的默认样式
- B、定义应用程序的主入口点
- C、创建应用程序的根组件
- D、定义应用程序的权限请求

参考答案：B

450. 在 ArkTS 中，switch 语句中使用的 case 标签用于？

- A、定义循环的初始值
- B、定义条件表达式
- C、与 switch 语句中的变量匹配
- D、抛出异常

参考答案：C

451. 在 ArkTS 中，如何使用 @state 注解来管理组件的状态变化？

- A、在组件内部直接修改状态值
- B、使用 @state 声明状态变量，并通过设置函数进行修改
- C、将状态变量定义为常量
- D、使用 @state 声明全局变量

参考答案：B

452. Flex 布局中的 align-items 属性用于什么？

- A、定义子组件的排列方向
- B、设置子组件的对齐方式

- C、设置子组件的间距
- D、调整布局的背景颜色

参考答案：B

453. 在 `RelativeContainer` 布局中，如何实现组件相对于父组件的绝对定位？

- A、使用 `position` 属性
- B、通过设置 `left, top, right, bottom` 属性
- C、使用 `align-items` 属性
- D、使用 `flex-direction` 属性

参考答案：B

454. `GridRow` 中 `span` 属性的作用是什么？

- A、设置网格行的高度
- B、定义网格列在网格中的跨度
- C、定义网格行的背景颜色
- D、设置网格列的宽度

参考答案：B

455. 在 ArkTS 中，如何使用 `mediaquery` 根据屏幕尺寸调整布局？

- A、通过 `media` 标签引入不同的样式表
- B、使用 `@ohos.mediaquery` 进行布局调整
- C、使用 `flex-direction` 属性调整布局方向
- D、使用 `align-items` 属性调整对齐方式

参考答案：B

456. `for-of` 循环在 ArkTS 中的特性是？

- A、只能用于遍历对象的属性
- B、只能用于遍历数组的索引
- C、用于遍历数组、字符串等可迭代对象
- D、用于循环执行一定次数

参考答案：C

457. 在 `Stack` 布局中，组件的叠加顺序是如何确定的？

- A、由组件的 `z-index` 属性决定
- B、按照组件的声明顺序叠加
- C、由 `flex-direction` 属性决定
- D、通过 `align-items` 属性设置

参考答案：B

458. ArkTS 中，`@Component` 注解下定义的组件可以如何复用？

- A、只能在当前模块内复用
- B、可以在同一应用内的多个模块中复用
- C、可以跨应用程序复用
- D、只能在父组件中复用

参考答案： B

459. `throw` 语句在 ArkTS 中的作用是什么？

- A、定义变量
- B、处理异常
- C、引发用户自定义的异常
- D、跳出循环

参考答案： C

460. 在 ArkTS 中，`const` 声明的常量具有什么特性？

- A、可以在运行时修改
- B、不能重新赋值
- C、可以在任意作用域中重新声明
- D、只能在块级作用域中使用

参考答案： B

461. `@Entry` 注解的作用是什么？

- A、定义应用程序的启动组件
- B、声明变量的入口
- C、定义循环的入口
- D、捕获异常的入口

参考答案： A

462. Grid 布局中的 `gap` 属性用于？

- A、定义网格行和列之间的间距
- B、设置网格的背景颜色
- C、调整网格的对齐方式
- D、设置网格的边框样式

参考答案： A

463. 在 ArkTS 中，`for` 循环和 `while` 循环的主要区别是什么？

- A、`for` 循环在循环开始时检查条件，而 `while` 循环在每次迭代前检查条件
- B、`for` 循环用于固定次数的循环，而 `while` 循环用于不确定次数的循环
- C、`for` 循环用于迭代集合，而 `while` 循环用于条件判断
- D、`for` 循环在每次迭代前检查条件，而 `while` 循环在循环开始时检查条件

参考答案： B

464. 在 ArkTS 中，`do-while` 循环的特点是什么？

- A、先检查条件再执行循环体
- B、执行一次循环体后再检查条件
- C、循环体中的代码永远不会执行
- D、只能用于迭代数组

参考答案： B

465. 在 ArkTS 中，如何确保 switch 语句中的所有可能情况都得到处理？

- A、使用 default 子句
- B、使用 else 子句
- C、使用 try-catch 块
- D、使用 finally 子句

参考答案：A

466. @Component 注解和 @Entry 注解在 ArkTS 中的区别是什么？

- A、@Component 用于标记普通组件，@Entry 用于标记入口组件
- B、@Entry 用于标记普通组件，@Component 用于标记入口组件
- C、两者功能相同
- D、@Component 用于标记常量，@Entry 用于标记变量

参考答案：A

467. RelativeContainer 布局中的子组件如何相对于其他组件定位？

- A、通过 relative 属性设置
- B、使用 align-items 属性
- C、根据 left, top, right, bottom 属性相对于其他组件定位
- D、根据父组件的 z-index 设置定位

参考答案：C

468. ArkTS 中，if-else 语句可以用于处理什么样的情况？

- A、根据多个条件执行不同的代码块
- B、仅处理一种情况
- C、只能用于循环体中
- D、仅在函数内使用

参考答案：A

469. 在 ArkTS 中，如何定义一个常量数组？

- A、使用 let 关键字声明数组
- B、使用 var 关键字声明数组
- C、使用 const 关键字声明数组
- D、使用 array 关键字声明数组

参考答案：C

470. @state 注解的主要用途是？

- A、声明全局变量
- B、定义组件的内部状态
- C、声明常量
- D、定义循环的初始条件

参考答案：B

471. for-of 循环和 for-in 循环在 ArkTS 中的区别是什么？

- A、for-of 用于遍历数组元素，for-in 用于遍历对象属性

- B、for-in 用于遍历数组元素，for-of 用于遍历对象属性
 - C、两者功能相同
 - D、for-of 只能用于字符串，for-in 只能用于数组
- 参考答案：A

472. Flex 布局中，flex-wrap 属性的作用是什么？
- A、定义子组件是否换行
 - B、设置子组件的对齐方式
 - C、定义布局的方向
 - D、设置子组件的背景颜色
- 参考答案：A

473. 在 ArkTS 中，throw 语句可以用来？
- A、终止程序
 - B、抛出异常
 - C、跳过循环
 - D、定义变量
- 参考答案：B

474. Grid 布局中的 auto-fit 和 auto-fill 的区别是什么？
- A、auto-fit 自动填充网格行，auto-fill 自动调整网格列的宽度
 - B、auto-fill 自动填充网格行，auto-fit 自动调整网格列的宽度
 - C、auto-fit 和 auto-fill 的功能相同
 - D、auto-fit 和 auto-fill 只能用于固定大小的网格
- 参考答案：A

475. 在 ArkTS 中，switch 语句中的 case 子句是否可以包含多个语句？
- A、可以，只要不使用 break 语句
 - B、可以，每个 case 子句可以包含多个语句
 - C、不可以，每个 case 子句只能包含一条语句
 - D、不可以，switch 语句只能用于单行代码
- 参考答案：B

476. Row 布局和 Column 布局在 ArkTS 中的区别是什么？
- A、Row 布局用于水平排列子组件，Column 布局用于垂直排列子组件
 - B、Row 布局用于垂直排列子组件，Column 布局用于水平排列子组件
 - C、两者功能相同
 - D、Row 布局只能用于固定尺寸的组件
- 参考答案：A

477. 在 ArkTS 中，如何使用 @Entry 注解？
- A、声明一个组件为应用程序的入口点
 - B、声明一个全局变量
 - C、声明一个常量

D、声明一个模块的入口

参考答案：A

478. for-of 循环和 for 循环在 ArkTS 中的区别是什么？

A、for-of 用于遍历可迭代对象，for 用于循环固定次数

B、for-of 和 for 功能相同

C、for 用于遍历可迭代对象，for-of 用于循环固定次数

D、两者只能在函数中使用

参考答案：A

479. 在 ArkTS 中，switch 语句中的 break 语句的作用是什么？

A、跳出循环

B、终止当前 case 并跳出 switch 语句

C、终止整个程序

D、跳过当前 case 执行下一个

参考答案：B

480. Stack 布局的主要特点是什么？

A、将子组件堆叠在一起

B、将子组件水平排列

C、将子组件垂直排列

D、自动调整子组件的大小

参考答案：A

481. 在 ArkTS 中，如何使用 const 关键字声明常量？

A、const 关键字只能用于函数内部

B、const 关键字只能用于全局范围内

C、const 关键字可以在任何范围内声明常量

D、const 关键字不能用于声明数组

参考答案：C

482. Flex 布局中的 justify-content 属性用于什么？

A、设置子组件的对齐方式

B、设置子组件的排列方向

C、设置子组件的间距

D、定义布局的背景颜色

参考答案：A

483. 在 ArkTS 中，@state 注解声明的状态变量会发生什么？

A、只能在组件内部使用

B、只能在组件外部使用

C、在组件更新时自动重新渲染

D、不能被重新赋值

参考答案：C

484. GridRow 布局中的 gap 属性的作用是什么？

- A、定义网格列之间的间距
- B、定义网格行的背景颜色
- C、调整网格列的对齐方式
- D、设置网格的边框样式

参考答案：A

485. 在 ArkTS 中，如何使用 @Component 注解定义一个可复用的组件？

- A、只能在当前模块内复用
- B、可以在同一应用内的多个模块中复用
- C、只能在父组件中复用
- D、只能在子组件中复用

参考答案：B

486. for-in 循环在 ArkTS 中的用途是什么？

- A、用于遍历数组的元素
- B、用于遍历对象的属性
- C、用于固定次数的循环
- D、用于跳过循环体

参考答案：B

487. 在 ArkTS 中，throw 语句的正确使用方法是什么？

- A、throw 语句只能在函数内部使用
- B、throw 语句用于引发自定义异常
- C、throw 语句用于终止程序执行
- D、throw 语句只能在全局范围内使用

参考答案：B

488. Flex 布局中的 flex-direction 属性的作用是什么？

- A、定义子组件的排列方向
- B、设置子组件的对齐方式
- C、定义布局的背景颜色
- D、设置子组件的间距

参考答案：A

489. 在 ArkTS 中，switch 语句中的 case 子句必须以什么结尾？

- A、break 语句
- B、return 语句
- C、throw 语句
- D、可以没有特定的结束语句

参考答案：A

490. @Entry 注解的主要功能是什么？

- A、声明一个常量
- B、声明一个组件为应用程序的入口
- C、声明一个模块的入口
- D、声明一个全局变量

参考答案：B

491. 在 ArkTS 中，do-while 循环的主要特点是什么？

- A、先执行一次循环体，再检查条件
- B、先检查条件再执行循环体
- C、只能用于循环固定次数
- D、只能用于遍历数组

参考答案：A

492. 在 ArkTS 中，align-content 属性在 Flex 布局中的作用是什么？

- A、定义子组件在主轴方向的对齐方式
- B、定义子组件在交叉轴方向的对齐方式
- C、设置子组件的间距
- D、设置布局的方向

参考答案：B

493. Grid 布局中的 grid-template-columns 属性用于什么？

- A、定义网格列的数量
- B、定义网格列的宽度
- C、定义网格行的高度
- D、设置网格列之间的间距

参考答案：B

494. 在 ArkTS 中，使用 const 关键字声明的常量可以重新赋值吗？

- A、可以在块级作用域中重新赋值
- B、不能重新赋值
- C、可以通过函数重新赋值
- D、只能在全局范围内重新赋值

参考答案：B

495. 在 ArkTS 中，for-of 循环通常用于什么？

- A、遍历数组的元素
- B、遍历对象的属性
- C、循环固定次数
- D、跳过循环体的某些部分

参考答案：A

496. Row 布局和 Column 布局在 ArkTS 中的主要区别是什么？

- A、Row 布局用于水平排列子组件，Column 布局用于垂直排列子组件
- B、Row 布局用于垂直排列子组件，Column 布局用于水平排列子组件

- C、两者功能相同
 - D、Row 布局只能用于固定尺寸的组件
- 参考答案：A

497. 在 ArkTS 中，switch 语句的 case 子句必须以什么语句结尾以避免继续执行下一个 case？

- A、break 语句
- B、return 语句
- C、throw 语句
- D、continue 语句

参考答案：A

498. 在 GridRow 布局中，span 属性的作用是什么？

- A、定义网格列的跨度
- B、定义网格行的高度
- C、设置网格列之间的间距
- D、定义网格行的宽度

参考答案：A

499. 在 ArkTS 中，for-in 循环通常用于什么？

- A、遍历对象的属性
- B、遍历数组的元素
- C、循环固定次数
- D、跳过循环体的某些部分

参考答案：A

500. 在 ArkTS 中，@Component 注解的主要用途是什么？

- A、标记类为可复用组件
- B、标记变量为全局变量
- C、标记方法为事件处理程序
- D、标记常量为应用程序入口

参考答案：A

二、多选题

1. 在鸿蒙操作系统（HarmonyOS）开发中，以下哪些装饰器可以用于管理组件状态？

- A、@State
- B、@Provide
- C、@Lazy
- D、@Reactive

参考答案：A、D

2. 鸿蒙 UI 开发中，以下哪些布局可以实现响应式设计？

- A、Flex 布局
- B、Grid 布局
- C、Absolute 布局
- D、Stack 布局

参考答案：A、B

3. 在鸿蒙系统的 Text 组件中，以下哪些属性可以用于设置文本的样式？

- A、fontSize
- B、color
- C、padding
- D、textAlign

参考答案：A、B、D

4. 鸿蒙应用开发中，@CustomEvent 装饰器可以用于哪些功能？

- A、创建自定义事件
- B、管理组件状态
- C、定义生命周期事件
- D、处理异步操作

参考答案：A、C

5. 在鸿蒙 UI 开发中，以下哪些组件支持设置背景图片？

- A、Button
- B、Text
- C、Image
- D、View

参考答案：A、D

6. 在鸿蒙系统中，以下哪些方法可以用于优化组件的渲染性能？

- A、@Lazy
- B、@Reactive
- C、@Computed
- D、@Async

参考答案：A、C

7. 鸿蒙应用开发中，以下哪些事件可以通过 onClick 方法进行处理？

- A、Button 点击事件
- B、Text 点击事件
- C、Image 点击事件
- D、List 项点击事件

参考答案：A、C、D

8. 在鸿蒙系统中，以下哪些方法可以用于动态加载组件？

- A、@Provide
- B、@Lazy

- C、@Deferred
- D、@CustomLoader

参考答案：B、C、D

9. 鸿蒙 UI 开发中，以下哪些装饰器可以用于处理组件的动画效果？

- A、@Transition
- B、@Keyframe
- C、@Hover
- D、@Animate

参考答案：A、B、D

10. 在鸿蒙应用开发中，以下哪些方法可以用于定义全局状态？

- A、@GlobalState
- B、@State
- C、@Provide
- D、@Reactive

参考答案：A、C

11. 在 ArkTS 中，以下哪些语句是用于声明常量的？

- A、const
- B、let
- C、var
- D、readonly

参考答案：A、D

12. 以下哪些数据类型是 ArkTS 支持的基本数据类型？

- A、number
- B、string
- C、boolean
- D、object

参考答案：A、B、C

13. 在 ArkTS 中，哪些运算符用于执行逻辑操作？

- A、&&
- B、||
- C、!
- D、^

参考答案：A、B、C

14. 在 ArkTS 的 for 循环中，以下哪些部分是可选的？

- A、初始化语句
- B、条件表达式
- C、增量语句
- D、循环体

参考答案：A、B、C

15. 在 ArkTS 中，以下哪些语句可以用于处理异常？

- A、try
- B、catch
- C、finally
- D、throw

参考答案：A、B、C、D

16. 以下哪些情况可以使用 ArkTS 中的 switch 语句？

- A、根据不同的字符串值执行不同的代码块
- B、根据数字值执行不同的代码块
- C、根据布尔值执行不同的代码块
- D、根据对象属性执行不同的代码块

参考答案：A、B

17. 在 ArkTS 中，for-of 循环可以遍历哪些数据结构？

- A、数组
- B、Set
- C、Map
- D、对象

参考答案：A、B

18. 以下哪些是 ArkTS 中有效的条件表达式的用法？

- A、condition ? expr1 : expr2
- B、condition ? expr1
- C、expr1 : expr2
- D、condition ? expr1, expr2

参考答案：A

19. 在 ArkTS 中，以下哪些循环结构可以用于重复执行代码块？

- A、for
- B、while
- C、do-while
- D、foreach

参考答案：A、B、C

20. ArkTS 中的 throw 语句用于以下哪些操作？

- A、抛出一个新的异常
- B、捕获异常
- C、重新抛出捕获的异常
- D、忽略异常

参考答案：A、C

21. 在 ArkTS 中，const 关键字声明的常量特点有哪些？

- A、在声明时必须初始化
- B、声明后可以重新赋值
- C、声明后不可重新赋值
- D、可以在运行时改变其值

参考答案：A、C

22. 在 ArkTS 中，if 语句和 switch 语句有什么区别？

- A、if 语句用于简单条件判断，switch 语句用于多个值的匹配
- B、if 语句只能处理数值，switch 语句可以处理所有数据类型
- C、if 语句可以处理多个条件，switch 语句只能处理单一条件
- D、if 语句只能用于布尔值，switch 语句可以用于任何数据类型

参考答案：A、C

23. 在 ArkTS 中，while 循环和 do-while 循环有什么不同？

- A、while 循环在每次迭代前检查条件，do-while 循环在每次迭代后检查条件
- B、while 循环只能用于布尔值，do-while 循环用于任意数据类型
- C、while 循环适合用于迭代操作，do-while 循环适合用于递归操作
- D、while 循环总是至少执行一次代码块，do-while 循环可以选择性执行

参考答案：A

24. ArkTS 中，以下哪些语句是用于循环控制的？

- A、break
- B、continue
- C、return
- D、next

参考答案：A、B

25. 在 ArkTS 中，以下哪些操作符是按位操作符？

- A、&
- B、|
- C、^
- D、&&

参考答案：A、B、C

26. ArkTS 中的 for 循环与 while 循环有什么不同？

- A、for 循环适用于已知循环次数，while 循环适用于条件控制的循环
- B、for 循环可以有多个条件，while 循环只能有一个条件
- C、for 循环用于异步操作，while 循环用于同步操作
- D、for 循环只能在块内使用，while 循环可以在函数内使用

参考答案：A

27. ArkTS 中，以下哪些是有效的条件表达式？

- A、`x > 5 ? "high" : "low"`

B、`x > 5 && y < 10`

C、`x > 5 ? y < 10`

D、`x > 5 : y < 10`

参考答案：A、B

28. 在 ArkTS 中，`const` 声明的常量必须在声明时初始化且不能在运行时修改其值。（正确）

29. ArkTS 中的 `for-of` 循环能够遍历哪些数据结构？

A、数组

B、字符串

C、对象

D、Set

参考答案：A、B、D

30. 在 ArkTS 中，`switch` 语句中的 `default` 部分用于什么？

A、提供一个默认的代码块，当没有匹配到 `case` 时执行

B、定义所有可能的条件

C、结束 `switch` 语句的执行

D、创建新的 `case`

参考答案：A

31. ArkTS 中的 `throw` 语句用于以下哪些操作？

A、创建新的异常对象

B、捕获异常

C、结束程序执行

D、抛出异常并中断代码执行

参考答案：A、D

32. 在 ArkTS 中，`Row` 和 `Column` 布局的主要区别是什么？

A、`Row` 布局按水平方向排列子组件，而 `Column` 布局按垂直方向排列子组件

B、`Row` 布局适用于复杂的自适应设计，`Column` 布局适用于简单的线性设计

C、`Column` 布局支持弹性布局，`Row` 布局不支持

D、`Row` 布局可以包含多个 `Column`，`Column` 布局可以包含多个 `Row`

参考答案：A、D

33. 在 ArkTS 中，`Stack` 布局的特点是什么？

A、`Stack` 布局允许子组件在层叠的方式进行排列

B、`Stack` 布局用于处理复杂的响应式设计

C、`Stack` 布局适用于具有绝对定位的子组件

D、`Stack` 布局不支持 `padding` 属性

参考答案：A、C

34. ArkTS 中的 `Flex` 布局允许子组件在容器中进行哪些操作？

A、设置子组件的主轴和交叉轴对齐方式

- B、对子组件进行动态排列和缩放
- C、指定子组件的固定宽度和高度
- D、对所有子组件应用相同的布局策略

参考答案：A、B

35. 在 ArkTS 中，RelativeContainer 布局的使用场景是什么？

- A、用于子组件之间的相对定位
- B、用于在屏幕上自由摆放子组件
- C、支持子组件的层叠排列
- D、适用于创建网格布局

参考答案：A

36. 使用 ArkTS 的 GridRow 和 GridCol 布局可以实现哪些功能？

- A、创建自定义的网格布局
- B、调整每行和每列的宽度
- C、设置网格中的列间距和行间距
- D、在网格中添加动态元素

参考答案：A、B、C

37. 在 ArkTS 中，@ohos.mediaquery 用于处理哪些情况？

- A、根据设备的屏幕尺寸应用不同的样式
- B、根据网络状态调整布局
- C、根据用户权限显示或隐藏组件
- D、根据系统主题调整组件颜色

参考答案：A

38. ArkTS 的 List 组件可以用于哪些用途？

- A、显示垂直滚动的项目列表
- B、显示横向滚动的项目列表
- C、支持自定义列表项的布局
- D、实现动态加载更多列表项的功能

参考答案：A、C、D

39. 在 ArkTS 中，Grid 组件适合用于什么样的布局？

- A、创建固定大小的网格布局
- B、实现动态调整的网格布局
- C、创建弹性布局中的网格
- D、在网格中显示多个自定义组件

参考答案：A、B

40. ArkTS 中的 Swiper 组件具有哪些功能？

- A、创建轮播效果的视图
- B、支持无限循环轮播
- C、允许用户手动滑动视图

D、可以自定义每个轮播项的样式

参考答案：A、B、C

41. 在 ArkTS 中，自适应缩放功能的用途是什么？

A、自动调整组件的尺寸以适应屏幕尺寸

B、根据用户的缩放操作调整组件大小

C、对组件的宽高进行固定缩放

D、设置组件在不同分辨率下的显示效果

参考答案：A、B

42. 自适应延伸在 ArkTS 中用于实现什么功能？

A、自动调整组件的尺寸以填充父容器

B、在不同屏幕尺寸下延伸组件的宽度

C、允许组件在容器中自适应高度

D、设置组件的最小和最大宽度

参考答案：A、B

43. 在 ArkTS 中，自适应拉伸功能可以用于以下哪些方面？

A、使组件在父容器中自动扩展以填充剩余空间

B、保持组件的比例不变，只调整宽度或高度

C、根据设备屏幕的变化自动调整组件的大小

D、在不同的分辨率下缩放组件以适应屏幕

参考答案：A、C

44. ArkTS 中的 canvas 画布可以用于哪些操作？

A、绘制动态图形和动画

B、渲染图像和文本

C、创建响应式布局

D、实现用户交互功能

参考答案：A、B

45. 在 ArkTS 中，网络权限的设置包括哪些功能？

A、访问互联网资源

B、获取应用程序的网络状态

C、管理本地缓存和存储

D、请求用户的地理位置信息

参考答案：A、B

46. ArkTS 中的用户权限管理涉及哪些方面？

A、请求访问设备的传感器数据

B、管理应用程序的系统权限

C、获取用户的联系人信息

D、处理用户的地理位置信息

参考答案：A、B、D

47. @Component 注解在 ArkTS 中的作用是什么？

- A、声明一个新的组件类
- B、定义组件的样式和属性
- C、指定组件的生命周期管理
- D、将类标记为可在模板中使用的组件

参考答案：A、D

48. 在 ArkTS 中，@state 注解用于哪些目的？

- A、管理组件的内部状态
- B、定义组件的初始数据
- C、处理组件的事件
- D、更新组件的 UI

参考答案：A、B

49. @Entry 注解在 ArkTS 中用于什么？

- A、标记应用程序的主入口点
- B、指定组件的默认样式
- C、创建和初始化应用程序的根组件
- D、定义应用程序的权限请求

参考答案：A、C

50. 在 ArkTS 中，canvas 画布支持哪些绘制操作？

- A、绘制直线和曲线
- B、绘制矩形和圆形
- C、绘制文本和图像
- D、创建复杂的图形和路径

参考答案：A、B、C、D

三、判断题

1. 鸿蒙操作系统（HarmonyOS）是由华为公司开发的开源操作系统。（错误）

2. 鸿蒙系统的 UI 组件只能通过 XML 文件来配置。（错误）

3. 在鸿蒙应用开发中，@State 装饰器用于管理组件的状态。（正确）

4. 在鸿蒙系统中，@Provide 装饰器用于注入依赖服务。（正确）

5. 鸿蒙系统的 Text 组件不支持多行文本显示。（错误）

6. 使用@Lazy 装饰器可以实现组件的延迟加载。（正确）

7. 鸿蒙 UI 中的 Flex 布局不支持垂直方向的排列。（错误）
8. 在鸿蒙应用开发中，Button 组件的点击事件可以通过 onClick()方法处理。（正确）
9. 鸿蒙系统中的 Image 组件可以通过 CSS 设置图片的透明度。（正确）
10. 鸿蒙应用开发中，@CustomLoader 装饰器用于自定义图像加载器。（错误）
11. 在鸿蒙系统中，@Reactive 装饰器用于将组件标记为响应式组件。（正确）
12. 鸿蒙 UI 开发中，@Animate 装饰器用于设置组件的过渡动画效果。（正确）
13. 鸿蒙系统的 Text 组件无法显示 HTML 内容。（正确）
14. 在鸿蒙应用开发中，@If 装饰器用于实现条件渲染。（错误）
15. 在鸿蒙系统中，组件的动态样式只能通过 CSS 文件修改。（错误）
16. 在鸿蒙 UI 开发中，@CustomEvent 装饰器可以用于创建自定义事件。（错误）
17. 鸿蒙系统中的 ScrollView 组件支持水平滚动。（正确）
18. 鸿蒙应用开发中，@Computed 装饰器用于计算派生状态或属性。（正确）
19. 在鸿蒙系统中，组件的响应式布局可以通过 Flex 布局实现。（正确）
20. 鸿蒙应用开发中，@Provide 装饰器只能用于提供服务。（错误）
21. 鸿蒙系统中的 Image 组件支持自定义加载动画。（错误）
22. 在鸿蒙 UI 开发中，@Transition 装饰器用于设置组件的动画过渡效果。（正确）
23. 在鸿蒙系统中，Button 组件不支持长按事件。（错误）
24. 鸿蒙应用开发中，@State 装饰器可以用于管理组件的局部状态。（正确）
25. 在鸿蒙 UI 开发中，使用 Grid 布局可以实现多列布局。（正确）
26. 鸿蒙系统中的 Text 组件无法显示 HTML 内容。（正确）
27. 在鸿蒙应用开发中，组件的背景图片可以通过 backgroundImage 属性设置。（正确）
28. 在鸿蒙 UI 开发中，使用@Style 装饰器可以自定义组件的样式。（错误）

29. 鸿蒙系统中，@Event 装饰器用于处理组件的生命周期事件。（错误）
30. 在鸿蒙应用开发中，@State 装饰器用于定义组件的全局状态。（错误）
31. 鸿蒙 UI 开发中，@CustomLayout 装饰器可以用于实现自定义布局。（正确）
32. 在鸿蒙系统中，使用@Hover 装饰器可以设置组件的鼠标悬停效果。（错误）
33. 鸿蒙应用开发中，@Async 装饰器可以用于处理异步操作。（正确）
34. 鸿蒙系统中的 List 组件不支持虚拟化技术。（错误）
35. 在鸿蒙 UI 开发中，@CustomFont 装饰器用于应用自定义字体。（错误）
36. 在鸿蒙应用开发中，使用@Responsive 装饰器可以实现响应式布局。（错误）
37. 鸿蒙系统中的 Button 组件可以通过 setText()方法设置按钮文本。（正确）
38. 在鸿蒙 UI 开发中，@Transition 装饰器可以与@Keyframe 装饰器一起使用实现复杂动画。（正确）
39. 鸿蒙系统中的 Image 组件可以设置图片的边框和阴影效果。（正确）
40. 在鸿蒙应用开发中，@CustomEvent 装饰器用于定义组件的生命周期事件。（错误）
41. 在鸿蒙 UI 开发中，@State 装饰器只能在组件内部使用。（错误）
42. 鸿蒙系统中，@Lazy 装饰器可以用于延迟加载组件。（正确）
43. 在鸿蒙应用开发中，@Computed 装饰器用于优化组件的渲染性能。（错误）
44. 鸿蒙 UI 开发中，@Style 装饰器可以用于设置组件的样式属性。（错误）
45. 在鸿蒙系统中，使用@ThemeManager 可以动态切换应用主题。（错误）
46. 鸿蒙系统中的 Text 组件可以通过 CSS 设置文本的对齐方式。（正确）
47. 在鸿蒙应用开发中，使用@Deferred 装饰器可以实现异步数据加载。（错误）
48. 鸿蒙 UI 开发中，@GlobalState 装饰器用于管理应用的全局状态。（错误）
49. 在鸿蒙系统中，@Event 装饰器可以用于设置组件的事件处理函数。（错误）
50. 鸿蒙系统的 List 组件支持水平和垂直方向的滚动。（正确）

51. ArkTS 语言支持动态类型变量。（错误）
52. 在 ArkTS 中，const 关键字用于声明一个可变的常量。（错误）
53. ArkTS 支持 for-of 循环用于遍历数组。（正确）
54. 在 ArkTS 中，switch 语句不能用于字符串匹配。（错误）
55. while 循环的条件在循环体执行之前进行检查。（正确）
56. do-while 循环在每次循环结束时都检查条件。（正确）
57. ArkTS 的条件表达式可以用于选择两个值中的一个。（正确）
58. 在 ArkTS 中，let 关键字用于声明一个常量。（错误）
59. try 语句块可以与 catch 块和 finally 块配合使用。（正确）
60. ArkTS 的 throw 关键字用于捕获异常。（错误）
61. ArkTS 支持将 for 循环用于对象的属性遍历。（错误）
62. 在 ArkTS 中，&运算符用于逻辑与操作。（错误）
63. for-of 循环只能用于遍历数组。（错误）
64. while 循环可以与 switch 语句结合使用。（错误）
65. ArkTS 中的 try 块用于捕获和处理异常。（错误）
66. 在 ArkTS 中，const 关键字声明的变量可以被重新赋值。（错误）
67. ArkTS 支持 if 语句用于条件判断。（正确）
68. 在 ArkTS 中，||运算符用于执行按位或操作。（错误）
69. for 循环中的 break 语句可以用于终止循环。（正确）
70. 在 ArkTS 中，finally 块用于定义异常处理的起始部分。（错误）
71. ArkTS 的 switch 语句支持默认情况的处理。（正确）
72. for-of 循环可以用于遍历 Set 和 Map 数据结构。（正确）

73. ArkTS 的 `throw` 关键字用于定义异常处理的最后步骤。（错误）
74. `do-while` 循环在执行循环体之后检查条件。（正确）
75. 在 ArkTS 中，`&&`运算符用于执行按位与操作。（错误）
76. ArkTS 中，`catch` 块用于捕获异常。（正确）
77. 在 ArkTS 中，`~`运算符用于执行逻辑非操作。（错误）
78. `if` 语句的条件表达式可以是布尔值、数字或字符串。（错误）
79. ArkTS 语言中的 `const` 关键字用于声明一个可以重新赋值的常量。（错误）
80. ArkTS 语言支持使用 `var` 声明局部变量，并且该变量的值可以在后续的代码中被重新赋值。（正确）
81. 在 ArkTS 中，`if` 语句可以用来判断多个条件并执行不同的代码块。（正确）
82. ArkTS 中的 `for-of` 循环只能用于遍历数组，不支持遍历其他数据结构。（错误）
83. 在 ArkTS 中，`switch` 语句可以包含 `case` 和 `default` 部分，用于处理不同的情况。（正确）
84. ArkTS 中的 `while` 循环在每次迭代前都要检查条件表达式。（正确）
85. ArkTS 中的 `do-while` 循环在每次迭代后才会检查条件表达式。（正确）
86. 在 ArkTS 中，`throw` 关键字用于捕获异常。（错误）
87. ArkTS 中的 `try` 语句用于定义异常处理的代码块。（正确）
88. ArkTS 语言支持在 `if` 语句中使用逻辑运算符，如`&&`和`||`。（正确）
89. 在 ArkTS 中，`const` 关键字用于声明一个可以被重新赋值的常量。（错误）
90. ArkTS 中的 `for` 循环可以用于执行固定次数的操作。（正确）
91. 在 ArkTS 中，`for-of` 循环与 `for-in` 循环可以互换使用。（错误）
92. ArkTS 中的 `throw` 语句用于抛出异常，并且可以结合 `catch` 语句进行处理。（正确）
93. 在 ArkTS 中，`try` 语句后面必须跟着一个 `catch` 语句。（错误）

94. ArkTS 语言中的条件表达式 (`condition ? expr1 : expr2`) 可以用于根据条件选择两个值中的一个。 (正确)
95. 在 ArkTS 中, `for` 循环的增量步骤必须在循环体内定义。 (错误)
96. ArkTS 中的 `do-while` 循环的条件表达式可以省略。 (错误)
97. ArkTS 语言中的 `switch` 语句只能用于数值类型的比较。 (错误)
98. 在 ArkTS 中, `let` 关键字用于声明一个块作用域的变量。 (正确)
99. ArkTS 中的 `while` 循环可以用于无限循环, 只要条件表达式始终为真。 (正确)
100. 在 ArkTS 中, `for-of` 循环可以用于遍历字符串中的每一个字符。 (正确)
101. ArkTS 语言中的 `finally` 块总是会在 `try` 和 `catch` 块后执行。 (正确)
102. 在 ArkTS 中, `const` 关键字声明的常量在定义后不能被重新赋值。 (正确)
103. ArkTS 中的 `for` 循环可以用于遍历对象的属性。 (错误)
104. ArkTS 语言中的 `switch` 语句可以用来处理布尔值类型的情况。 (错误)
105. 在 ArkTS 中, `throw` 关键字用于定义异常处理代码块。 (错误)
106. ArkTS 语言中的 `try-catch` 语句可以用于捕获并处理不同类型的异常。 (正确)
107. 在 ArkTS 中, `while` 循环和 `for` 循环可以相互替代用于类似的操作。 (正确)
108. ArkTS 中的 `for-of` 循环适用于遍历 `Set` 数据结构。 (正确)
109. 在 ArkTS 中, `do-while` 循环的条件表达式是必需的。 (错误)
110. ArkTS 中的 `if` 语句可以使用多个条件表达式通过逻辑运算符组合。 (正确)
111. 在 ArkTS 中, `const` 关键字声明的变量值可以在定义时进行初始化, 但之后不可更改。 (正确)
112. ArkTS 中的 `for` 循环不支持使用 `break` 语句退出循环。 (错误)
113. 在 ArkTS 中, `catch` 语句可以用于捕获 `try` 块中抛出的异常。 (正确)
114. ArkTS 语言中的 `if-else` 语句用于选择性地执行不同的代码块。 (正确)

115. 在 ArkTS 中，`throw` 语句可以用于重新抛出捕获的异常。（正确）
116. ArkTS 中的 `switch` 语句可以用于匹配和执行不同的代码块。（正确）
117. 在 ArkTS 中，`for` 循环的初始化、条件检查和增量步骤是可选的。（错误）
118. ArkTS 中的 `while` 循环在每次迭代前都会检查条件表达式。（正确）
119. 在 ArkTS 中，`for-of` 循环适用于遍历所有类型的数据结构。（错误）
120. ArkTS 语言中的 `try-catch` 结构可以处理同步代码中的异常。（正确）
121. 在 ArkTS 中，`do-while` 循环适用于需要至少执行一次代码块的场景。（正确）
122. 在 ArkTS 中，`const` 关键字声明的常量可以在运行时更改其值。（错误）
123. ArkTS 中的 `if` 语句可以与 `switch` 语句结合使用，以增加条件判断的复杂性。（正确）
124. 在 ArkTS 中，`for-of` 循环不能用于遍历字符串。（错误）
125. ArkTS 语言中的 `try-catch` 语句可以用于异步操作的异常处理。（错误）
126. 在 ArkTS 中，`switch` 语句的 `case` 部分可以包含多个代码块。（错误）
127. ArkTS 中的 `throw` 语句用于抛出新的异常实例。（正确）
128. 在 ArkTS 中，`for` 循环可以通过 `continue` 语句跳过当前的循环迭代。（正确）
129. ArkTS 中的 `while` 循环可以用于根据条件执行任意次数的循环。（正确）
130. 在 ArkTS 中，`const` 声明的变量可以在声明时不初始化。（错误）
131. ArkTS 中的 `for-of` 循环适用于遍历数组中的元素。（正确）
132. 在 ArkTS 中，`do-while` 循环适用于需要根据某些条件执行代码块的场景。（正确）
133. ArkTS 中的 `catch` 语句用于在异常发生时执行处理代码。（正确）
134. 在 ArkTS 中，`if` 语句中的条件表达式可以是布尔值或布尔表达式。（正确）
135. ArkTS 中的 `switch` 语句必须包含 `case` 和 `default` 部分。（错误）
136. 在 ArkTS 中，`throw` 关键字可以用于自定义异常的抛出。（正确）

137. ArkTS 中的 for 循环可以通过 break 语句提前退出循环。（正确）
138. 在 ArkTS 中，while 循环和 do-while 循环在功能上没有区别。（错误）
139. ArkTS 语言中的 const 常量必须在声明时进行初始化。（正确）
140. ArkTS 中的 for-of 循环可以遍历 Set 数据结构中的元素。（正确）
141. ArkTS 语言中的 try 语句可以与 finally 语句结合使用，确保 finally 块中的代码总是执行。（正确）
142. 在 ArkTS 中，const 关键字声明的变量可以在后续的代码中被重新赋值。（错误）
143. ArkTS 中的 for 循环可以与 break 和 continue 语句一起使用，控制循环的执行。（正确）
144. 在 ArkTS 中，catch 块可以用来处理 try 块中抛出的不同类型的异常。（正确）
145. ArkTS 中的 if 语句可以处理多个条件，但 switch 语句只能处理单一条件。（错误）
146. 在 ArkTS 中，do-while 循环和 while 循环的主要区别是 do-while 循环至少执行一次循环体。（正确）
147. ArkTS 中的 throw 语句用于捕获异常。（错误）
148. 在 ArkTS 中，switch 语句可以用于匹配字符串类型的值。（正确）
149. ArkTS 中的 for-of 循环不能用于遍历对象的属性。（正确）
150. ArkTS 中的 const 关键字用于声明一个不可变的变量，其值在定义后不能更改。（正确）
151. 在 ArkTS 中，Row 布局的子组件会沿着水平方向排列。（正确）
152. Column 布局可以在垂直方向上自动调整子组件的大小。（错误）
153. Stack 布局允许子组件在彼此之上进行层叠排列。（正确）
154. Flex 布局的主要作用是控制子组件在容器中的对齐方式和分布。（正确）
155. RelativeContainer 布局在 ArkTS 中用于根据相对位置定位子组件。（正确）
156. GridRow 和 GridCol 用于创建自适应的网格布局，并支持动态调整行和列。（正确）
157. @ohos.mediaquery 用于根据用户的设备屏幕尺寸自动调整布局。（正确）

158. List 组件只能用于显示垂直方向的滚动列表。（错误）
159. Grid 组件支持在网格中设置列和行的宽度。（正确）
160. Swiper 组件只能创建纵向轮播效果。（错误）
161. 自适应缩放功能允许组件在不同屏幕分辨率下自动调整其尺寸。（正确）
162. 自适应延伸可以让组件在父容器中自动填充剩余空间。（正确）
163. 自适应拉伸功能仅适用于保持组件的宽高比不变。（错误）
164. canvas 画布可以用来绘制文本和图像。（正确）
165. 网络权限的设置允许应用程序访问互联网资源。（正确）
166. 用户权限管理可以请求访问设备的传感器数据。（正确）
167. @Component 注解用于声明组件的样式和属性。（错误）
168. @state 注解用于定义组件的初始数据和状态。（正确）
169. @Entry 注解标记应用程序的入口点，并初始化根组件。（正确）
170. @Entry 注解可以用于指定组件的默认样式。（错误）
171. Row 布局可以包含嵌套的 Column 布局进行复杂布局。（正确）
172. Stack 布局的子组件无法设置绝对定位。（错误）
173. Flex 布局支持子组件的动态调整和排列。（正确）
174. RelativeContainer 布局支持子组件之间的绝对定位。（正确）
175. GridRow 和 GridCol 可以用于创建复杂的网格布局，并支持动态调整。（正确）
176. @ohos.mediaquery 可以根据网络状态调整布局。（错误）
177. List 组件支持显示横向滚动的项目列表。（正确）
178. Grid 组件不支持设置网格中的行间距。（错误）
179. Swiper 组件可以创建无限循环的轮播效果。（正确）

180. 自适应缩放功能在所有屏幕尺寸下保持组件大小不变。（错误）
181. 自适应延伸在不同屏幕分辨率下自动填充组件的宽度。（正确）
182. 自适应拉伸功能用于在不同设备上平铺组件。（错误）
183. canvas 画布支持创建交互式组件。（错误）
184. 网络权限的设置包括请求用户的地理位置信息。（正确）
185. 用户权限可以用于管理应用程序的系统权限。（正确）
186. @Component 注解将类标记为可在模板中使用的组件。（正确）
187. @state 注解用于处理组件的事件。（错误）
188. @Entry 注解用于定义应用程序的权限请求。（错误）
189. canvas 画布能够绘制复杂的图形和路径。（正确）
190. Row 布局适合用于具有复杂响应式设计的组件。（错误）
191. Stack 布局的子组件支持层叠排列，并可以设置绝对定位。（正确）
192. Flex 布局允许子组件根据父容器的尺寸动态调整大小。（正确）
193. RelativeContainer 布局仅适用于固定位置的子组件。（错误）
194. GridRow 和 GridCol 在网格布局中支持动态调整列和行的大小。（正确）
195. @ohos.mediaquery 用于根据系统主题调整组件颜色。（错误）
196. List 组件支持自定义列表项的布局。（正确）
197. Grid 组件允许在网格中设置列和行的间距。（正确）
198. Swiper 组件支持手动滑动视图功能。（正确）
199. 自适应缩放可以根据用户的缩放操作调整组件大小。（正确）
200. 自适应延伸在屏幕尺寸变化时自动调整组件的高度。（错误）
201. 自适应拉伸功能在不同屏幕分辨率下自动扩展组件。（正确）

202. canvas 画布用于绘制动态图形和动画效果。（正确）
203. 网络权限的设置包括获取应用程序的网络状态信息。（正确）
204. 用户权限可以请求访问用户的联系人信息。（正确）
205. @Component 注解用于创建新的组件实例。（错误）
206. @state 注解用于定义组件的生命周期。（错误）
207. @Entry 注解标记应用程序的入口点，并初始化应用程序的根组件。（正确）
208. Row 布局支持自动调整子组件的尺寸以适应屏幕尺寸。（错误）
209. Stack 布局适合用于创建复杂的响应式设计。（错误）
210. Flex 布局能够处理子组件的弹性调整和排列。（正确）
211. RelativeContainer 布局不支持子组件的层叠排列。（错误）
212. GridRow 和 GridCol 支持设置网格中的行间距和列间距。（正确）
213. @ohos.mediaquery 用于根据设备屏幕尺寸应用不同的样式。（正确）
214. List 组件可以显示横向滚动的列表项。（正确）
215. Grid 组件支持动态调整网格中的列宽和行高。（正确）
216. Swiper 组件支持无限循环的轮播效果。（正确）
217. 自适应缩放功能在不同屏幕分辨率下保持组件的宽高比不变。（错误）
218. 自适应延伸可以使组件在容器中填充剩余空间。（正确）
219. 自适应拉伸功能用于在不同设备上自动扩展组件以适应屏幕。（正确）
220. canvas 画布不支持绘制文本和图像。（错误）
221. 网络权限的设置可以获取应用程序的网络状态信息。（正确）
222. 用户权限管理可以请求访问设备的传感器数据。（正确）
223. @Component 注解用于定义组件的样式和属性。（错误）

224. `@state` 注解用于管理组件的状态和数据。（正确）
225. `@Entry` 注解标记应用程序的主入口点，并初始化根组件。（正确）
226. `Row` 布局可以在垂直方向上对齐子组件。（错误）
227. `Stack` 布局的子组件可以自由摆放在容器内。（错误）
228. `Flex` 布局允许子组件在容器内进行弹性调整。（正确）
229. `RelativeContainer` 布局适合用于子组件的相对定位。（正确）
230. `GridRow` 和 `GridCol` 可以用来实现复杂的网格布局，并支持动态调整。（正确）
231. `@ohos.mediaquery` 可以根据系统主题的变化调整布局。（错误）
232. `List` 组件支持动态加载更多列表项的功能。（正确）
233. `Grid` 组件不支持设置网格中的列间距。（错误）
234. `Swiper` 组件允许用户手动滑动视图。（正确）
235. 自适应缩放功能在设备尺寸变化时自动调整组件大小。（正确）
236. 自适应延伸功能在不同设备上自动调整组件的宽度。（错误）
237. 自适应拉伸可以在屏幕尺寸变化时自动调整组件的高度。（错误）
238. `canvas` 画布不支持绘制复杂的图形和路径。（错误）
239. 网络权限的设置允许应用程序访问用户的地理位置信息。（正确）
240. 用户权限管理可以请求访问用户的联系人信息。（正确）
241. `@Component` 注解用于定义组件的生命周期。（错误）
242. `@state` 注解可以用于定义组件的默认样式。（错误）
243. `@Entry` 注解标记应用程序的权限请求。（错误）
244. `Row` 布局的子组件在水平方向上进行排列，并支持自适应缩放。（正确）
245. `Stack` 布局支持绝对定位和层叠排列功能。（正确）

246. Flex 布局适合用于处理组件的弹性排列和对齐。（正确）
247. RelativeContainer 布局支持子组件的层叠和相对定位。（错误）
248. GridRow 和 GridCol 在网格布局中支持动态调整行和列的大小。（正确）
249. @ohos.mediaquery 用于动态调整组件的样式以适应不同设备屏幕。（正确）
250. List 组件只能用于纵向滚动的列表展示。（错误）