



劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试  
指定教材

应用程序设计编制 (Visual C++ 6.0 平台)

# 试题汇编

(操作员级)

国家职业技能鉴定专家委员会 编写  
计算机专业委员会





劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试  
指定教材

应用程序设计编制 (Visual C++ 6.0 平台)

# 试题汇编

(操作员级)

国家职业技能鉴定专家委员会 编写  
计算机专业委员会



北京希望电子出版社  
Beijing Hope Electronic Press  
www.bhp.com.cn

## 内 容 简 介

由劳动和社会保障部职业技能鉴定中心在全国统一组织实施的计算机信息高新技术考试是面向广大社会劳动者举办的计算机技能考试,考试采用国际通行的专项职业技能鉴定方式,测定应试者的计算机应用操作能力,以适应社会发展和科技进步需要。

本试题汇编包含了全国计算机信息高新技术考试应用程序设计编制(Visual C++ 6.0平台)操作员级试题库的全部试题,经国家职业技能鉴定专家委员会计算机专业委员会审定,考生考试时所做题目从中随机抽取。本试题汇编既可供正式考试时使用,也可供考生考前练习之用,是参加应用程序设计编制(Visual C++ 6.0平台)操作员级考试的考生人手一册的必备技术资料。本试题汇编也供考评员和培训教师在组织培训、操作练习和自学提高等方面使用。

本试题汇编还可供广大读者学习程序设计知识、自测程序编制技能使用,也是各级各类大中专院校、技校、职高作为程序编制技能培训与测评的参考资料。

需要购买本教程或需要得到技术支持的读者,请直接与 010-62630301, 010-62520290 或传真 010-62520573 或与北京海淀 083 信箱(邮编 100080)联系。

## 版 权 声 明

本试题汇编由国家职业技能鉴定专家委员会计算机专业委员会编写,未经著作权人书面许可,本试题汇编的任何部分都不得直接或修改后复制或传播。

本试题汇编封底贴有劳动和社会保障部职业技能鉴定中心与北京希望电子出版社共同设计的防伪标签,无此防伪标签者不得销售。

**版权所有,翻印必究。**

- 系 列 书 名 劳动和社会保障部全国计算机信息高新技术考试指定教材  
书 名 : 应用程序设计编制(Visual C++ 6.0平台)试题汇编(操作员级)  
文 本 著 者 : 国家职业技能鉴定专家委员会计算机专业委员会  
责 任 编 辑 : 郭立罡  
出 版、发 行 者 : 北京希望电子出版社  
地 址 : 北京市海淀区知春路63号卫星大厦三层 100080  
网 址 : [www.bhp.com.cn](http://www.bhp.com.cn)  
E-mail: [lwm@bhp.com.cn](mailto:lwm@bhp.com.cn)  
电 话 : 010-62520290,62521724,62528991,62630301,62524940,62521921,82610344  
(发行) 010-82675588-202(门市) 010-82675588-501,82675588-201(编辑部)
- 经 销 : 各地新华书店、软件连锁店  
排 版 : 希望图书输出中心 孙 红  
文 本 印 刷 者 : 北京媛明印刷厂  
开 本 / 规 格 : 787毫米×1092毫米 16开本 18.25印张 415千字  
版 次 / 印 次 : 2002年7月第1版 2002年7月第1次印刷  
印 数 : 0001-5000  
本 版 号 : ISBN 7-900101-95-0  
定 价 : 30.00元

说 明 : 凡我社产品如有残缺,可执相关凭证与我社调换。

# 目 录

<b>第一单元 开发环境和 C++ 语言基础</b> .....	1
1.1 第 1 题.....	1
1.2 第 2 题.....	2
1.3 第 3 题.....	3
1.4 第 4 题.....	4
1.5 第 5 题.....	5
1.6 第 6 题.....	6
1.7 第 7 题.....	7
1.8 第 8 题.....	8
1.9 第 9 题.....	9
1.10 第 10 题.....	10
1.11 第 11 题.....	11
1.12 第 12 题.....	12
1.13 第 13 题.....	13
1.14 第 14 题.....	14
1.15 第 15 题.....	15
1.16 第 16 题.....	16
1.17 第 17 题.....	17
1.18 第 18 题.....	18
1.19 第 19 题.....	19
1.20 第 20 题.....	20
<b>第二单元 面向对象的概念</b> .....	21
2.1 第 1 题.....	21
2.2 第 2 题.....	23
2.3 第 3 题.....	25
2.4 第 4 题.....	27
2.5 第 5 题.....	29
2.6 第 6 题.....	31
2.7 第 7 题.....	33
2.8 第 8 题.....	35
2.9 第 9 题.....	37
2.10 第 10 题.....	39
2.11 第 11 题.....	41
2.12 第 12 题.....	43
2.13 第 13 题.....	45
2.14 第 14 题.....	47
2.15 第 15 题.....	49
2.16 第 16 题.....	51
2.17 第 17 题.....	53

2.18	第 18 题	55
2.19	第 19 题	57
2.20	第 20 题	59
<b>第三单元</b>	<b>对话框和 Windows 基本控件</b>	<b>61</b>
3.1	第 1 题	61
3.2	第 2 题	63
3.3	第 3 题	65
3.4	第 4 题	67
3.5	第 5 题	69
3.6	第 6 题	71
3.7	第 7 题	73
3.8	第 8 题	75
3.9	第 9 题	77
3.10	第 10 题	79
3.11	第 11 题	81
3.12	第 12 题	83
3.13	第 13 题	85
3.14	第 14 题	87
3.15	第 15 题	89
3.16	第 16 题	91
3.17	第 17 题	93
3.18	第 18 题	95
3.19	第 19 题	97
3.20	第 20 题	99
<b>第四单元</b>	<b>Windows 通用控件的使用</b>	<b>101</b>
4.1	第 1 题	101
4.2	第 2 题	103
4.3	第 3 题	105
4.4	第 4 题	107
4.5	第 5 题	109
4.6	第 6 题	111
4.7	第 7 题	113
4.8	第 8 题	114
4.9	第 9 题	115
4.10	第 10 题	116
4.11	第 11 题	118
4.12	第 12 题	120
4.13	第 13 题	122
4.14	第 14 题	123
4.15	第 15 题	124
4.16	第 16 题	125
4.17	第 17 题	126
4.18	第 18 题	127
4.19	第 19 题	128

4.20	第 20 题	129
<b>第五单元</b>	<b>文档和视图</b>	<b>130</b>
5.1	第 1 题	130
5.2	第 2 题	132
5.3	第 3 题	134
5.4	第 4 题	136
5.5	第 5 题	138
5.6	第 6 题	140
5.7	第 7 题	142
5.8	第 8 题	144
5.9	第 9 题	146
5.10	第 10 题	148
5.11	第 11 题	150
5.12	第 12 题	152
5.13	第 13 题	154
5.14	第 14 题	156
5.15	第 15 题	158
5.16	第 16 题	160
5.17	第 17 题	162
5.18	第 18 题	164
5.19	第 19 题	166
5.20	第 20 题	168
<b>第六单元</b>	<b>用户界面程序设计和事件驱动编程</b>	<b>170</b>
6.1	第 1 题	170
6.2	第 2 题	172
6.3	第 3 题	174
6.4	第 4 题	176
6.5	第 5 题	178
6.6	第 6 题	180
6.7	第 7 题	182
6.8	第 8 题	184
6.9	第 9 题	186
6.10	第 10 题	188
6.11	第 11 题	190
6.12	第 12 题	192
6.13	第 13 题	194
6.14	第 14 题	196
6.15	第 15 题	198
6.16	第 16 题	200
6.17	第 17 题	202
6.18	第 18 题	204
6.19	第 19 题	206
6.20	第 20 题	208

<b>第七单元 实现绘图</b> .....	210
7.1 第1题.....	210
7.2 第2题.....	211
7.3 第3题.....	212
7.4 第4题.....	213
7.5 第5题.....	214
7.6 第6题.....	215
7.7 第7题.....	216
7.8 第8题.....	217
7.9 第9题.....	218
7.10 第10题.....	219
7.11 第11题.....	220
7.12 第12题.....	222
7.13 第13题.....	224
7.14 第14题.....	226
7.15 第15题.....	228
7.16 第16题.....	230
7.17 第17题.....	232
7.18 第18题.....	234
7.19 第19题.....	236
7.20 第20题.....	238
<b>第八单元 文件 I/O 操作与程序调试</b> .....	240
8.1 第1题.....	240
8.2 第2题.....	242
8.3 第3题.....	244
8.4 第4题.....	246
8.5 第5题.....	248
8.6 第6题.....	250
8.7 第7题.....	252
8.8 第8题.....	254
8.9 第9题.....	256
8.10 第10题.....	258
8.11 第11题.....	260
8.12 第12题.....	262
8.13 第13题.....	264
8.14 第14题.....	266
8.15 第15题.....	268
8.16 第16题.....	270
8.17 第17题.....	272
8.18 第18题.....	274
8.19 第19题.....	277
8.20 第20题.....	279

# 第一单元 开发环境和 C++ 语言基础

## 1.1 第 1 题

### 【程序功能】

本程序实现如下功能：由用户输入 1 到 9 之间的一个整数，程序根据输入的数值打印图案。例如，输入值为 5，则打印出如下图案：

```
    1
   2 2
  3 3 3
 4 4 4 4
5 5 5 5 5
```

### 【操作要求】

1. 用 AppWizard 创建控制台应用程序，按要求给工程命名，并将工程保存到指定目录下：在 Visual C++ 6.0 中，使用 MFC AppWizard 创建一个空的控制台应用程序（an empty project），工程名设置为 Test1\_1，保存到考生文件夹下的 Test1 子目录中。
2. 向工程中添加 C++ 源文件，并保存到指定目录下：在工程中添加一个 C++ 源文件（C++ Source File），文件名设置为 Test1\_1，同样保存到考生文件夹的 Test1 子目录中。
3. 在程序中定义所需要的常量、变量或数据类型：在源文件 Test1\_1.CPP 中编写程序，定义下列变量：
  - 整型变量 i 和 j，作为循环变量；
  - 浮点型变量 input\_value，用于保存用户输入的数值。
4. 使用条件语句或循环控制语句实现指定的功能：编写程序实现下述功能：
  - 程序运行时在屏幕上提示“请输入 1-9 之间的一个整数”；
  - 将用户输入的数值保存到变量 input\_value 中；
  - 使用 FOR 循环语句实现图案的打印。
5. 编译链接程序，生成可执行文件：程序设计完成之后，进行编译链接，生成工程的 EXE 可执行文件。

### 【执行结果】

执行程序，输入整数 9，得到输出结果如图 1-1 所示。

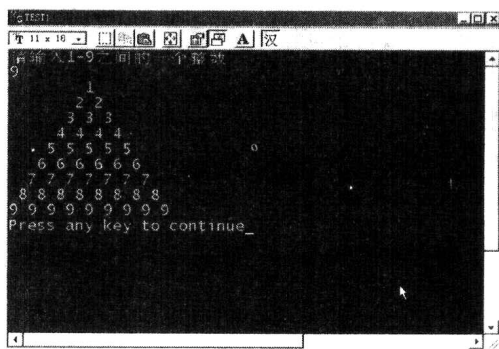


图 1-1



## 1.2 第2题

### 【程序功能】

本程序实现如下功能：从控制台接受用户输入的整数。判断此整数的奇偶性，并输出判断结果。

### 【操作要求】

1. 用 AppWizard 创建控制台应用程序，按要求给工程命名，并将工程保存到指定目录下：在 Visual C++ 6.0 中，使用 MFC AppWizard 创建一个空的控制台应用程序（an empty project），工程名设置为 Test1\_2，保存到考生文件夹下的 Test1 子目录中。
2. 向工程中添加 C++源文件，并保存到指定目录下：在工程中添加一个 C++源文件（C++ Source File），文件的名称设置为 Test1\_2，同样保存到考生文件夹的 Test1 子目录中。
3. 在程序中定义所需要的常量、变量或数据类型：在源文件 Test1\_2.CPP 中编写程序，定义下述变量：
  - 整型变量 input\_value，用于保存用户输入的数值。
4. 使用条件运算符实现指定的功能：在编写程序实现下列功能：
  - 程序运行时在屏幕上提示“请输入一个整数”；
  - 将用户输入的整数保存到变量 input\_value 中；
  - 使用“表达式 1? 表达式 2 : 表达式 3”条件运算符来判断输入整数的奇偶性，并输出判断结果。如果为奇数，在屏幕上显示“输入的整数为奇数”；如果为偶数，在屏幕上显示“输入的整数为偶数”。
5. 编译链接程序，生成可执行文件：程序设计完成之后，进行编译链接，生成工程的 EXE 可执行文件。

### 【执行结果】

执行程序，输入一个整数 9283，得到判断结果“输入的整数是奇数”。如图 1-2 所示。

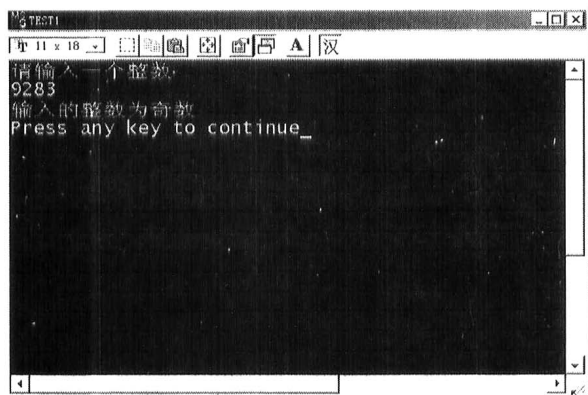


图 1-2

## 1.3 第3题

### 【程序功能】

本程序是一个数字猜谜游戏。首先随机生成一个 0 到 100 之间的随机整数。然后由用户猜测此数值，程序将用户输入的数值与随机整数进行比较。如果输入数值大于随机整数，则显示“大”，否则，显示“小”。如此循环下去，直到用户猜出此数值。

### 【操作要求】

1. 用 AppWizard 创建控制台应用程序，按要求给工程命名，并将工程保存到指定目录下：在 Visual C++ 6.0 中，使用 MFC AppWizard 创建一个空的控制台应用程序（an empty project），工程名设置为 Test1\_3，保存到考生文件夹下的 Test1 子目录中。
2. 向工程中添加 C++ 源文件，并保存到指定目录下：在工程中添加一个 C++ 源文件（C++ Source File），文件名设置为 Test1\_3，同样保存到考生文件夹的 Test1 子目录中。
3. 在程序中定义所需要的常量、变量或数据类型：在源文件 Test1\_3.CPP 中编写程序，定义下述变量：
  - 整型变量 input\_value，用于保存用户输入的数值。
  - 整型变量 true\_value，用于保存随机生成的 0 到 100 之间的整数。使用如下语句生成随机数：

```
 srand( (unsigned)time( NULL ) );
```

```
 value = rand();
```

rand() 函数生成的随机数在 0 到 32767 之间，在程序中要用到头文件 stdlib.h 和 time.h。

4. 使用条件语句或循环控制语句实现指定的功能：编写程序实现下述功能：
  - 程序运行时在屏幕上提示“请输入一个数值”；
  - 将用户输入的值保存到变量 input\_value 中；
  - 使用 WHILE 循环语句和 IF-ELSE 条件判断语句实现猜数的过程。如果 input\_value 大于（小于）true\_value，则在屏幕上显示“大”（“小”），并等待用户重新输入数值；如果 input\_value 等于 true\_value，则结束循环，并在屏幕上显示“恭喜！你猜中了”。
5. 编译链接程序，生成可执行文件：程序设计完成之后，进行编译链接，生成工程的 EXE 可执行文件。

### 【执行结果】

执行程序，根据返回的结果输入不同的数值，输出的结果如图 1-3 所示。

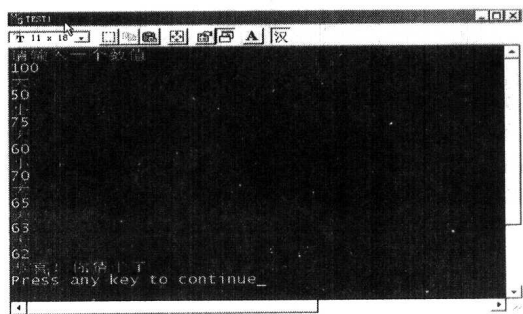


图 1-3



## 1.4 第 4 题

### 【程序功能】

本程序实现如下功能：由用户输入一个代表年龄的整数，程序判断输入的年龄所处的年龄阶段，并将结果输出到屏幕。年龄值阶段按如下原则进行划分：儿童（0~9）、少年（10~19）、成年（20~49）和老年（50 以后）。

### 【操作要求】

1. 用 AppWizard 创建控制台应用程序，按要求给工程命名，并将工程保存到指定目录下：在 Visual C++ 6.0 中，用 MFC AppWizard 创建一个空的控制台应用程序（an empty project），工程名称为 Test1\_4，保存到考生文件夹下的 Test1 子目录中。
2. 向工程中添加 C++ 源文件，并保存到指定目录下：在工程中添加一个 C++ 源文件（C++ Source File），文件的名称设置为 Test1\_4，同样保存到考生文件夹的 Test1 子目录中。
3. 在程序中定义所需要的常量、变量或数据类型：在源文件 Test1\_4.CPP 中编写程序，定义下述变量：
  - 整型变量 age，用于保存用户输入的年龄数字。
4. 使用 Switch 语句实现指定的功能：编写程序实现如下功能：
  - 程序运行时在屏幕上提示“请输入你的年龄”；
  - 将用户输入的数值保存到变量 age 中；
  - 使用 SWITCH 语句来对输入的年龄进行判断。根据结果分别在屏幕上输出“你是儿童”、“你是少年”、“你是成年人”或“你是老年人”。
5. 编译链接程序，生成可执行文件：程序设计完成之后，进行编译链接，生成工程的 EXE 可执行文件。

### 【执行结果】

执行程序，输入年龄值 42，得到输入结果“你是成年人”。如图 1-4 所示。

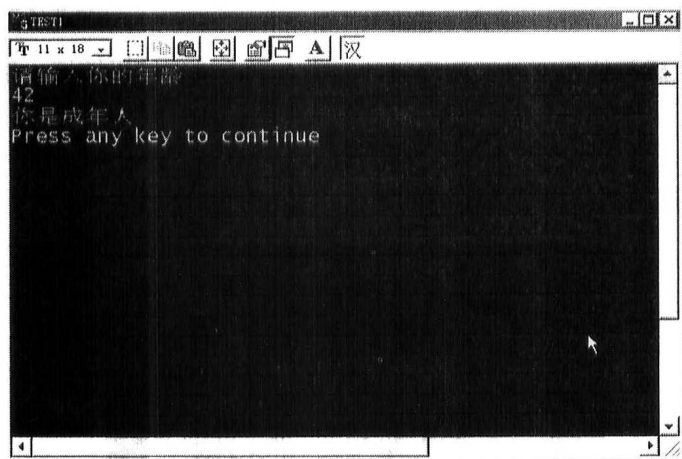


图 1-4

## 1.5 第5题

### 【程序功能】

本程序实现如下功能：用户输入需要进行转换的码值，程序将码值转换为以米为单位的长度，并输出到窗口中。直到用户输入数值 0，程序退出。转换公式为：

$$1 \text{ 码} = 0.9114 \text{ 米}$$

### 【操作要求】

1. 用 AppWizard 创建控制台应用程序，按要求给工程命名，并将工程保存到指定目录下：在 Visual C++ 6.0 中，使用 MFC AppWizard 创建一个空的控制台应用程序（an empty project），工程名设置为 Test1\_5，保存到考生文件夹下的 Test1 子目录中。
2. 向工程中添加 C++ 源文件，并保存到指定目录下：在工程中添加一个 C++ 源文件（C++ Source File），文件名设置为 Test1\_5，同样保存到考生文件夹的 Test1 子目录中。
3. 在程序中定义所需要的常量、变量或数据类型：在源文件 Test1\_5.CPP 中编写程序，定义下述变量：
  - 浮点型变量 yard，用于保存用户输入的数值。
  - 浮点型变量 meter，用于保存转换后得到的结果。
4. 使用条件语句或循环控制语句实现指定的功能：编写程序完成如下功能：
  - 程序运行时在屏幕上提示“请输入需要转换的码值”；
  - 将用户输入的数值保存到变量 yard 中；
  - 使用 WHILE 语句实现：如果输入的数值为 0，则退出程序；否则对输入的数值进行长度转换，并将转换后的值保存在变量 meter 中；然后在屏幕上显示“xxx 码相当于 xxx 米”。
5. 编译链接程序，生成可执行文件：程序设计完成之后，进行编译链接，生成工程的 EXE 可执行文件。

### 【执行结果】

执行程序，输入需要转换的码值，得到以米为单位的长度；直到输入数值 0，程序结束。如图 1-5 所示。

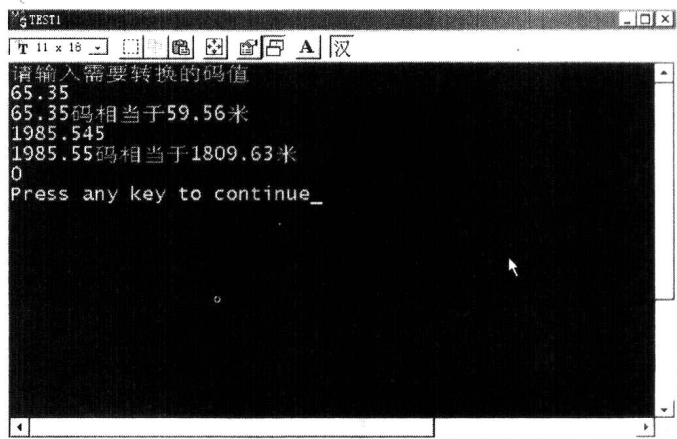


图 1-5



## 1.6 第 6 题

### 【程序功能】

本程序实现如下功能：用户输入需要进行转换的公斤值，程序将公斤值转换为相应的磅值，并输出到窗口中。直到用户输入数值 0，程序退出。转换公式为：

$$1 \text{ 公斤} = 2.205 \text{ 磅}$$

### 【操作要求】

1. 用 AppWizard 创建控制台应用程序，按要求给工程命名，并将工程保存到指定目录下：在 Visual C++ 6.0 中，使用 MFC AppWizard 创建一个空的控制台应用程序（an empty project），工程名设置为 Test1\_6，保存到考生文件夹下的 Test1 子目录中。
2. 向工程中添加 C++ 源文件，并保存到指定目录下：在工程中添加一个 C++ 源文件（C++ Source File），文件名设置为 Test1\_6，同样保存到考生文件夹的 Test1 子目录中。
3. 在程序中定义所需要的常量、变量或数据类型：在源文件 Test1\_6.CPP 中编写程序，定义下述变量：
  - 浮点型变量 kilogram，用于保存用户输入的公斤值；
  - 浮点型变量 pounds，用于保存转换后得到的磅值。
4. 使用条件语句和或环控制语句完成指定的功能：编写程序实现下述功能：
  - 程序运行时在屏幕上提示“请输入需要转换的公斤值”；
  - 将用户输入的数值保存到变量 kilogram 中；
  - 使用 DO-WHILE 循环语句重复进行公斤到磅的转换操作，转换后得到的结果保存在变量 pounds 中，并且在屏幕上显示“xxx 公斤相当于 xxx 磅”；
  - 循环结束条件为用户输入的值为 0。
5. 编译链接程序，生成可执行文件：程序设计完成之后，进行编译链接，生成工程的 EXE 可执行文件。

### 【执行结果】

执行程序，输入需要转换的公斤值，得到相应的磅值；直到输入 0，退出程序。如图 1-6 所示。

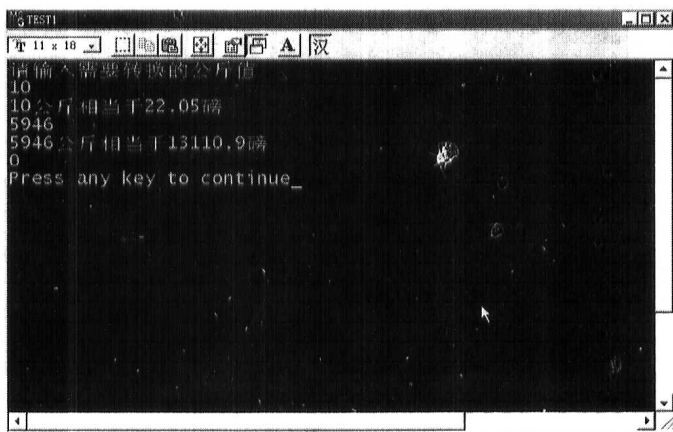


图 1-6

## 1.7 第7题

### 【程序功能】

本程序实现如下功能：用户输入圆的半径，程序根据半径计算出圆的周长，并输出到窗口中。圆周长的公式为：

$$\text{圆周长} = 2 \pi * \text{圆半径}$$

### 【操作要求】

1. 用 AppWizard 创建控制台应用程序，按要求给工程命名，并将工程保存到指定目录下：在 Visual C++ 6.0 中，使用 MFC AppWizard 创建一个空的控制台应用程序（an empty project），工程名设置为 Test1\_7，保存到考生文件夹下的 Test1 子目录中。
2. 向工程中添加 C++ 源文件，并保存到指定目录下：在工程中添加一个 C++ 源文件（C++ Source File），文件名设置为 Test1\_7，同样保存到考生文件夹的 Test1 子目录中。
3. 在程序中定义所需要的常量、变量或数据类型：在源文件 Test1\_7.cpp 中编写程序，定义下述常量和变量：
  - 常数 PAI，值为 3.1415。
  - 浮点型变量 radius，用于保存用户输入的圆的半径值；
  - 浮点型变量 length，用于保存计算所得的圆的边长。
4. 编写函数，完成指定的功能：在程序中编写函数 SideLength（），功能是根据所给圆的半径值，返回圆的边长。函数声明如下：

```
float SideLength(float radius)
```

5. 在程序中添加语句完成程序设计：编写程序实现下述功能：
  - 程序运行时在屏幕上提示“请输入圆的半径”；
  - 将用户的输入值保存到变量 radius 中；
  - 调用函数 SideLength（）计算圆周长，并将计算结果保存到变量 length 中，最后在屏幕上显示“圆周长为 xxx”。
6. 编译链接程序，生成可执行文件：程序设计完成之后，进行编译链接，生成工程的 EXE 可执行文件。

### 【执行结果】

执行程序，输入圆的半径 13.38，得到圆的周长为 85.9514。如图 1-7 所示。

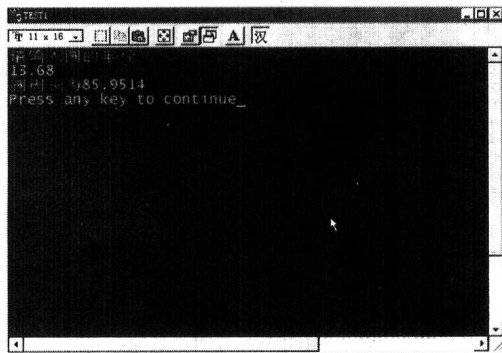


图 1-7



## 1.8 第 8 题

### 【程序功能】

本程序实现如下功能：用户输入圆的半径，程序计算出圆的面积，并输出到窗口中。计算圆面积的公式为：

$$\text{圆面积} = \pi * \text{圆半径}^2$$

### 【操作要求】

1. 用 AppWizard 创建控制台应用程序，按要求给工程命名，并将工程保存到指定目录下：在 Visual C++ 6.0 中，使用 MFC AppWizard 创建一个空的控制台应用程序（an empty project），工程名设置为 Test1\_8，保存到考生文件夹下的 Test1 子目录中。
2. 向工程中添加 C++ 源文件，并保存到指定目录下：在工程中添加一个 C++ 源文件（C++ Source File），文件名设置为 Test1\_8，同样保存到考生文件夹的 Test1 子目录中。
3. 在程序中定义所需要的常量、变量或数据类型：在程序定义下列常量和变量：
  - 常数 PAI，值为 3.1415。
  - 浮点型变量 radius，用于保存用户输入的圆的半径值；
  - 浮点型变量 result，用于保存计算所得的圆的面积。
4. 编写函数，完成指定的功能：在程序中编写函数 Area（），功能是根据所给圆的半径值，返回圆的面积。函数声明如下：

```
float Area(float radius)
```

5. 在程序中添加语句完成程序设计：编写程序实现下述功能：
  - 程序运行时在屏幕上提示“请输入圆的半径”；
  - 将用户的输入值保存到变量 radius 中；
  - 调用函数 Area（）计算圆面积，并将计算结果保存到变量 result 中，最后在屏幕上显示“圆的面积为 xxx”。
6. 编译链接程序，生成可执行文件：程序设计完成之后，进行编译链接，生成工程的 EXE 可执行文件。

### 【执行结果】

执行程序，输入圆的半径 25.36，得到圆的面积为 2020.39。如图 1-8 所示。

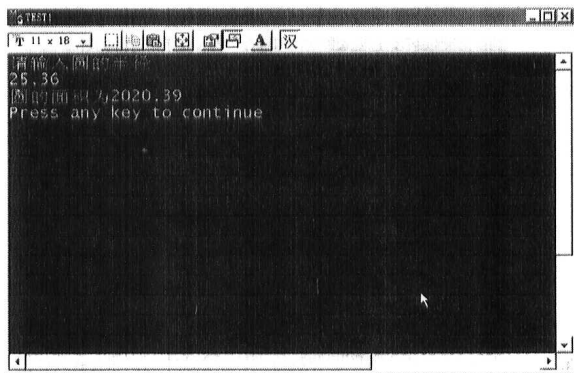


图 1-8

## 1.9 第9题

### 【程序功能】

本程序实现如下功能：用户输入矩形的长和宽，程序计算出矩形的面积，并输出到窗口中。矩形面积的计算公式为：

$$\text{矩形面积} = \text{长} * \text{宽}$$

### 【操作要求】

1. 用 AppWizard 创建控制台应用程序，按要求给工程命名，并将工程保存到指定目录下：在 Visual C++ 6.0 中，使用 MFC AppWizard 创建一个空的控制台应用程序（an empty project），工程名设置为 Test1\_9，保存到考生文件夹下的 Test1 子目录中。
2. 向工程中添加 C++ 源文件，并保存到指定目录下：在工程中添加一个 C++ 源文件（C++ Source File），文件名设置为 Test1\_9，同样保存到考生文件夹的 Test1 子目录中。
3. 在程序中定义所需要的常量、变量或数据类型：在程序中定义下述变量：
  - 浮点型变量 length，用于保存用户输入的矩形的长；
  - 浮点型变量 width，用于保存用户输入的矩形的宽；
  - 浮点型变量 result，用于保存计算所得的矩形的面积。
4. 编写函数，完成指定的功能：在程序中编写函数 Area（），功能是根据所给矩形的长和宽返回矩形的面积。函数声明如下：

```
float Area(float length, float width)
```

5. 在程序中添加语句完成程序设计：编写程序实现下述功能：
  - 程序运行时在屏幕上提示“请输入矩形的长度”，将用户的输入值保存到变量 length 中；
  - 在屏幕上提示“请输入矩形的宽度”，将输入值保存到变量 width 中；
  - 调用函数 Area（）来计算矩形的面积，将计算结果保存到变量 result 中，最后在屏幕上显示“矩形的面积为 xxx”。
6. 编译链接程序，生成可执行文件：程序设计完成之后，进行编译链接，生成工程的 EXE 可执行文件。

### 【执行结果】

执行程序，分别输入矩形的长和宽为 26.57 和 18.68，得到矩形的面积为 496.328。如图 1-9 所示。

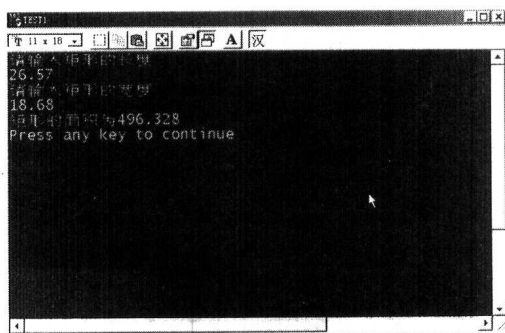


图 1-9





## 1.10 第 10 题

### 【程序功能】

本程序实现如下功能：由用户输入三个数值，分别代表长方体的长、宽和高。程序计算出长方体的体积，并输出到屏幕中。计算长方体体积的公式为：

$$\text{长方体面积} = \text{长} * \text{宽} * \text{高}$$

### 【操作要求】

1. 用 AppWizard 创建控制台应用程序，按要求给工程命名，并将工程保存到指定目录下：在 Visual C++ 6.0 中，使用 MFC AppWizard 创建一个空的控制台应用程序（an empty project），工程名设置为 Test1\_10，保存到考生文件夹下的 Test1 子目录中。
2. 向工程中添加 C++ 源文件，并保存到指定目录下：在工程中添加一个 C++ 源文件（C++ Source File），文件名设置为 Test1\_10，同样保存到考生文件夹的 Test1 子目录中。
3. 在程序中定义所需要的常量、变量或数据类型：在程序中定义下述变量：
  - 浮点型变量 length，用于保存用户输入的长方体的长；
  - 浮点型变量 width，用于保存用户输入的长方体的宽；
  - 浮点型变量 height，用于保存用户输入的长方体的高；
  - 浮点型变量 result，用于保存计算所得的长方体的体积。
4. 编写函数，完成指定的功能：在程序中编写函数 Volume（），功能是根据所给长方体的长、宽和高计算并返回长方体的体积。函数声明如下：

```
float Volume(float length, float width, float height)
```

5. 在程序中添加语句完成程序设计：编写程序实现下述功能：
  - 在屏幕上提示“请输入长方体的长度”，将输入值保存到变量 length 中；
  - 在屏幕上提示“请输入长方体的宽度”，将输入值保存到变量 width 中；
  - 在屏幕上提示“请输入长方体的高度”，将输入值保存到变量 height 中；
  - 调用函数 Volume（）来计算长方体的体积，将计算结果保存到变量 result 中，最后在屏幕上显示“长方体体积为 xxx”。
6. 编译链接程序，生成可执行文件：程序设计完成之后，进行编译链接，生成工程的 EXE 可执行文件。

### 【执行结果】

执行程序，依次输入长方体的长、宽和高为：10、5 和 3.9，得到长方体的体积为 195。如图 1-10 所示。

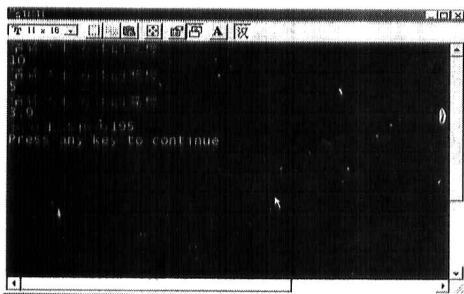


图 1-10