

21世纪网络平台大学计算机系列教材

C/C++/Visual C++
程序设计实践教程

方辉云 何友鸣 主 编



科学出版社

www.sciencep.com

• 21 世纪网络平台大学计算机系列教材 •

C/C++/Visual C++ 程序设计 实践教程

方辉云 何友鸣 主编

科学出版社

北 京

内 容 简 介

本书是为高等学校教材《C/C++/Visual C++程序设计》(方辉云主编 科学出版社出版)所配的实践教程。内容包括教材各章习题的解答、课外习题及其解答、模拟试卷和上机指导。习题及其解答按教材的章节顺序编排,每章分为教材习题解答和课外习题及其解答;上机指导以 Windows 为操作系统,包含高级语言程序的处理过程,TC 系统,MC 系统,Visual C++6.0,上机实习题等内容。

本书内容翔实,实用性强,所配光盘涵盖教材、实践教材的主要内容。本书读者对象与《C/C++/Visual C++程序设计》相同,适合高校理、工、经、管、农及相关专业本科生、部分研究生作为学习 C 语言的教材,也可作为网络学院、成教学院、高职高专相应的课程教材,还可供计算机水平考试、等级考试应试者及 IT 从业人员作培训和自学之用。

图书在版编目(CIP)数据

C/C++/Visual C++程序设计实践教程/方辉云,何友鸣主编. - 北京:科学出版社,2004

(21 世纪网络平台大学计算机系列教材)

ISBN 7-03-014789-8

I .C… II .①方…②何… III .C 语言-程序设计-高等学校-教材
IV.TP312

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 136593 号

责任编辑:彭 薇

责任印制:高 嵘/封面设计:张 琴

科 学 出 版 社 出 版

北京东黄城根北街 16 号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

武汉大学出版社印刷总厂印刷

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2005 年 1 月第 一 版 开本:787×1092 1/16

2005 年 1 月第一次印刷 印张:13 1/2

印数:1~8000

字数:336 000

定价:19.90 元

(如有印装质量问题,我社负责调换)

前 言

本书是高等学校教材《C/C++/Visual C++程序设计》(方辉云主编 科学出版社出版)的实践教程。

本书系统地对教材的各章内容配备了习题和上机实习题,循序渐进地进行习题解答和上机辅导,介绍了C及C++的数据类型和运算符、语句格式和功能、结构化程序设计及面向对象程序设计的思想和方法。

根据教学特点,本实践教程主要分为习题和上机指导两大部分,即:

第一篇,习题及解答。本篇对教材各章相应的习题给出了参考答案,供读者在学习作自我测试用。答案涉及到程序的,无论是编程题还是阅读程序写结果,或是程序填空等,我们均具体操作实现过。

另外,除教材《C/C++/Visual C++程序设计》上的习题外,本篇还为全书各章精心安排了课外习题,并作了参考解答。对于算法和程序设计,每章都精选了丰富的课外习题来验证语法、描述算法和说明程序设计方法。这些习题全部在Turbo C 2.0和Visual C++ 6.0系统上运行通过并有正确的结果。

除了教材和教材外的习题,本篇还建立了4套综合性的试卷,利用这些试卷,读者可以自查学习情况,督促学习。这些试卷每篇都有其特点,题目的知识覆盖率及难易程度适中,可以达到测试掌握知识程度的目的。

要指出的是,本辅导书中涉及到编程、设计、算法等问题时,可能不会有惟一解法,在此仅给出一种解法,但不一定是最好的解法。这些答案仅供参考,用以启发大家的思维方式。

第二篇,上机指导。主要是讲解上机方法,介绍TC系统、MC系统,特别是Visual C++6.0系统的操作技术,以及源程序的建立、调试方法等;另外还分章目给出上机题目和内容,介绍方法步骤,供读者上机实习。

书尾的附录包含了在学习和作习题中需要的知识内容,供读者在学习过程中方便地查阅使用。

本书配套教材的知识结构见图1。学习本书知识,一定要安排相应的上机实习时间,绝不可仅仅停留在课堂或书本理论上。

由于面向对象技术的普及,C++语言已取代传统的过程语言,成为当今主流程序设计语言。国内许多高校都将C++语言作为计算机专业开设的一门主要程序设计语言课程。但学习C++语言要有C语言的基础,C是C++及VC++的知识前提,所以本书还是最先介绍C语言。而Microsoft公司的VC++6.0系统的集成开发环境普遍受到人们的欢迎,它支持C及C++程序的编译处理,所以本书首先介绍VC++6.0的IDE,也顾及Turbo C(TC)的IDE使用和程序调试方法技术。为此,本书强调按Microsoft公司的Visual C++ 6.0系统的要求来编写源程序代码,因为VC++6.0属于标准C++语言系统,亦是软件开发的利器。

本书内容有一定的深度和广度,能满足开发应用系统的要求,也具有一定程度的先进性和系统性。全书力求概念清晰,选题形式丰富,解题深入浅出,取材得当,通俗易懂,结果清楚明了,层次分明。我们把自己在学习和实践中的体会、经验和教训总结出来,以期为本

课程的教学尽绵薄之力，也权当抛砖引玉之用。

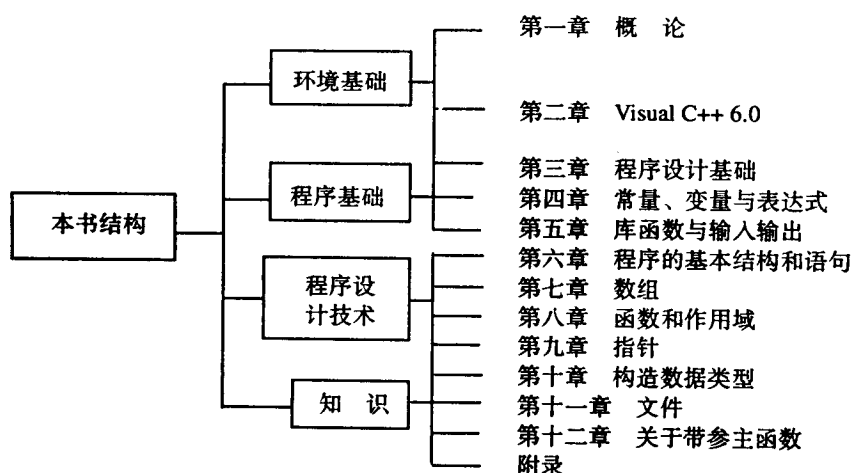


图1 本书的知识结构

为方便教学和阅读，本书还配套有习题解析、上机指导等辅导内容的电子版(课件素材)光碟供大家选用。

本书由方辉云、何友鸣主编。其中方辉云撰写第一篇，何友鸣撰写第二篇和附录。在编写和出版过程中，作者在内容的取舍、章节的安排、结构的设计以及诸如表达式之类的重要基础知识方面，都听取了多方意见，并进行了反复修改。

这里，我们要衷心感谢中南财经政法大学信息学院副院长刘腾红教授对本书的关心和指导，成书之中，何苗、郭凯红、夏鹏、明喆等作了很多工作，在此衷心感谢各位学者和同仁对本书的支持。

由于时间仓促，水平有限，不足和疏漏之处在所难免，恳请读者和教研同仁批评指正。

编者

2004年12月

目 录

第一篇 习题及解答

第一章 概论	2
习题一解答	2
课外习题及解答	3
第二章 Visual C++ 6.0	4
习题二解答	4
课外习题及解答	5
第三章 程序设计基础	6
习题三解答	6
课外习题及解答	9
第四章 常量、变量与表达式	12
习题四解答	12
课外习题及解答	15
第五章 库函数与输入输出	19
习题五解答	19
课外习题及解答	20
第六章 程序的基本结构和语句	24
习题六解答	24
课外习题及解答	32
第七章 数组	47
习题七解答	47
课外习题及解答	52
第八章 函数和作用域	64
习题八解答	64
课外习题及解答	70
第九章 指针	99
习题九解答	99
课外习题及解答	106
测验题及解答	123
第十章 构造数据类型	126
习题十解答	126
课外习题及解答	131
第十一章 文件	143
习题十一解答	143
课外习题及解答	144
第十二章 关于带参主函数	150

习题十二解答	150
课外习题及解答	153
试卷及解答	159
试卷一(题型训练)	159
试卷二(综合训练)	164
试卷三(模拟试卷)	171
试卷四(实用试卷)	176
第二篇 上机指导	
第一章 高级语言程序的处理过程	185
第二章 TC 系统	187
(一) 安装	187
(二) 进入	188
(三) 认识工作窗口	188
(四) 处理过程	189
第三章 MC 系统	191
第四章 Visual C++6.0	192
(一) 版本	192
(二) 安装	192
(三) 界面认识	193
(四) 对.C 的处理	194
(五) C++ Source File 方式	195
(六) 工程/project/MFC 方法	196
第五章 上机实验	199
实验一	199
实验二	199
实验三	201
实验四	201
实验五	203
实验六	204
实验七	205
实验八	206
实验九	207
实验十	209

第一篇 习题及解答

本篇按教材上的章目顺序，先对各章所附的习题进行解答；然后按各章内容给出课外习题，并进行了解答，以供大家参考选用；最后还有 4 套综合性的模拟试卷及解答，供我们在学习中检测自己的学习效果。

本篇内容涉及到编程、设计、算法等问题时，可能不会有惟一解，给出的解也不一定是最佳解答。故这些答案仅供参考，目的在于启发思维。

第一章 概 论

习题一解答

1. 什么是结构化程序设计方法？

参考答案：结构化程序设计强调程序设计风格和程序结构的规范化。结构化程序设计方法的基本思路是把一个复杂问题的求解过程分阶段进行，每个阶段处理的问题都控制在人们容易理解和处理的范围内。其具体做法是：自顶向下，逐步求精，模块化设计和结构化编码。

2. 什么是面向对象程序设计方法？

参考答案：面向对象的设计方法，是近年来在软件工程研究领域中有成果的基础上发展起来的一种软件设计方法。它集抽象性、封闭性、继承性、多态性于一体，将传统软件中的数据 and 操作，组合成易于赋予语义的对象，使软件设计中人们普遍遵循的模块化、信息隐藏、抽象、代码共享等思想，在面向对象语言机制的帮助下，得以充分实现。

3. C 语言是在什么语言的基础上发展起来的？当初设计它的目的是什么？

参考答案：1971 年，Ken Thompson 在 PDP-11/20 计算机上实现了 B 语言，并用该语言书写了系统软件——UNIX 操作系统和一些应用程序。

为了很好地适应系统程序设计的要求，在 1972~1973 年间，贝尔实验室的 Dennis M. Ritchie 在 B 语言的基础上再发展，重新设计了一种新的、通用程序设计语言，取 BCPL 的第二个字母 C，称为 C 语言。现在人们一般都认为 C 语言是美国贝尔实验室的 D. M. Ritchie 在 1972 年设计实现的。UNIX 操作系统提供一种高级语言工具，但 C 语言本身并没有被束缚在任何特定的操作系统和特定的硬件之上，它具有良好的可移植性。

4. 与汇编语言相比，C 语言有那些特点？

参考答案：C 语言是高级程序设计语言中的一种“低级”语言，它与系统和机器的紧密程度几乎可以替代汇编语言。汇编语言具备的能力，C 语言中都有，如位操作、直接访问物理地址等等。这使得 C 语言在进行系统操作程序设计时，显得非常有效。

C 语言简洁、灵活，就 IBM-PC 机上的 C 语言系统 C-86 而言，其代码效率只比汇编语言低 10%~20%，但 C 语言在描述问题时，编程迅速，表达能力强，这些是汇编语言所无法比拟的。另一方面，C 语言优秀的控制流和数据结构、丰富的数据类型和运算符，又使它在数值计算方面也显示出相当的优势。

还有，C 语言书写风格独特，表达形式也比较精练，它可以直接处理字符、数字、地址等，可以完成通常要用硬件才能实现的、普通的算术及逻辑运算，且可以表达数值处理、字处理等功能。对语法限制也比较宽松，例如，C 语言对数组下标越界不做检查，不专门设置逻辑型数据而以整型代替，整型和字符型数据可以通用等等。

可见，C 语言较好地处理了简洁性与实用性、可移植性与高效益之间的矛盾。如果说 Fortran 语言是面向工程师、Cobol 语言是面向商务管理、Pascal 语言是面向学生、Basic 语言是面向非程序员的，那么，C 语言则是面向专业程序设计的语言。

5. C++对 C 语言做了哪些修改?

参考答案: C++对 C 做改进时, 主要是扩充, C++保留了传统的和有效的结构化语言特征, 即 C 的简洁、高效性, 同时也融合了面向对象的能力。

C++主要扩充的功能为: 支持数据抽象; 支持面向对象的设计及编程; 改进了 C 语言中的若干不足之处。

6. 什么是可视化(visual)程序设计方法?

参考答案: 所谓可视化(visual)程序设计方法, 是指一种开发图形界面(GUI)的方法。使用这种方法的编程人员不必编写大量代码去描述界面元素的外观和位置, 只要把预先建立的界面、元素, 如按钮、列表框、对话框等 Windows 风格的部件, 用鼠标拖放到屏幕上适当的位置即可。这种快速创建用户界面的方法技巧, 如同在 Windows 中使用画笔之类的绘图程序那样轻松。

课外习题及解答

1. 世界上第一个结构化语言是什么语言? 它有什么特点?

参考答案: 世界上第一个结构化语言是 Pascal 语言, 它大量用于教学之中。但 Pascal 语言难以推广到各种实际应用领域, 到目前为止基本上只是一种教学语言。

2. C 语言存在哪些缺点和不足? 这些对我们有什么警示?

参考答案: C 语言的某些运算符的优先顺序不符合人们的日常习惯; 复合语句在多层嵌套时, 语句括号匹配情况不够醒目; C 语言的弱类型转换具有潜在的不安全因素等等。这些都警示我们: 用 C 语言编写程序时, 切忌粗枝大叶, 必须要有严谨的态度, 不然会受到系统的惩罚。

3. 把数据和数据的操作码封装在一个对象中, 这种情况下, 程序设计者有哪两方面的任务?

参考答案: 这种情况下, 程序设计者的任务是: ①设计对象, 即决定把哪些数据和操作封装在一起; ②如何通知有关对象完成所需的任务。程序员这时就像一个总调度, 不断向各个对象发出命令, 让各个对象完成各自的操作。各个对象的操作完成了, 整个任务也就完成了。

第二章 Visual C++ 6.0

习题二解答

1. 基于 Windows 的面向对象的程序设计的对向是什么？

参考答案：客观世界中任何一个事物都可以看成一个对象。这样，我们可以说，客观世界是由千千万万个对象组成的，它们之间用一定的方法相互联系。比如说一个系是一个对象，一个班级也是一个对象。实际生活中，人们往往在一个对象中进行活动，从这点上说，对象是进行活动的基本单位。理论上讲，一个对象应该包括两个要素：数据和需要进行的操作。例如一个窗口是一组数据的集合和处理这些数据的方法和窗口函数。从面向对象的角度来看，窗口本身就是一个对象。

2. Microsoft Visual Studio 软件包包含哪些工具软件？

参考答案：Visual Studio 包含七个软件：

VF - 即大名鼎鼎的 Visual FoxPro，我们比较了解它，其应用非常广泛。

VB - Visual Basic，使用也很广泛。

VP - Visual Pascal。

VJ - Visual J++。

VI - Visual Inter Dev。

VC - Visual C++ 6.0，是 Visual Studio 中功能最为强大、代码效率最高的一种开发工具。微软说这是综合性最高、最复杂的软件开发产品。它支持 Windows 编程，支持 Windows 应用程序，支持 Internet 网络编程，支持网络应用程序，是 .NET 开发平台。

VT - Visual Tool，Visual 工具。

3. 实习 Visual C++ 6.0 的安装过程。

参考答案：请结合《C/C++/Visual C++程序设计》第二章第二节的内容，在机器上实现。最好每位同学用一张系统光盘实现。

4. Microsoft Visual Studio 的安装程序 ACMBOOT 和 SETUP 有什么区别？

参考答案：当机器上已有本系统，再重新安装或覆盖时，在我的电脑→光驱→右键打开系统光盘后，如果选择 ACMBOOT 再双击，则系统安装从头开始。如果选择 SETUP，则系统会提示已有一个系统，然后询问用户是覆盖还是重新安装。

5. 某.CPP 程序编译后在信息框中显示：

1 error(s) 0 warning(s)

这表示什么？能不能连接生成.exe 文件？

参考答案：前者指致命性错误，必须为 0！这里不为 0 而为 1，则表示不能生成或不正确地生成 .Obj 文件；后者指警告性错误，最好为 0，如果不为 0，它不影响后面连接生成 .exe 文件。

只有两种错误都为 0 时，编译完成后回答 Y，信息框中显示：Compiling... 接着生成运行文件 .exe。

6. 在 VC++ 6.0 之下完成本章中例 2.1、例 2.2、例 2.3、例 2.4 和例 2.5 的编辑、编译、连接和执行,并对结果进行分析。

参考答案:请结合《C/C++/Visual C++程序设计》第二章的内容,在机器上实现。进入 VC 之后,先建立源文件,然后再“构建”,即编译和连接同时进行,生成了正确的.exe 文件后再执行。

7. 在 VC++ 6.0 下建立工程 gaohf,执行时在鼠标点击处随机显示“Hello, MFC”。

参考答案:请结合《C/C++/Visual C++程序设计》第二章第五节的内容,在机器上实现。先设定工程环境,再打开工程,添加所需的代码,然后再构建(Build),完成之后再执行。

课外习题及解答

1. 在 VC++ 6.0 系统下作工程环境设定时要做哪些操作?

参考答案:打开 VC++ 6.0 集成开发环境(IDE),选择“文件 File”菜单中的“新建 New”选项,弹出新建 New 对话框。新建 New 对话框上有四个标签,单击第二个工程 project 标签,接着就显示出一个可供选择的工程类型列表,这里我们要做三件事:选择存放路径;为工程命名;选择工程类型。

2. 如果机器上装有 DOS-TC 和 VC 两套系统,打开存在的.C 或.CPP 文件将如何工作?

参考答案:如果机器上装有 DOS-TC 和 VC 两套系统,则 VC 优先。这时双击任何盘上的.C 文件图标都会自动进入 VC,而不会进入 TC。如果要在 TC 之下打开.C 文件,则只能手动完成,进入 TC 系统之后,再在 File 下由 Load 完成。

3. 安装 VC++ 6.0 系统,硬盘最少要有多少剩余空间?

参考答案:安装本系统,硬盘最好要有 300~400MB 自由空间。

4. 在有程序正在运行的情况下安装 VC++ 6.0 系统要注意什么?

参考答案:安装前要退出所有正在运行的程序。

第三章 程序设计基础

习题三解答

一、简答题

1. 与 C 相比, C++ 有哪些优点?

参考答案: 与 C 相比, C++ 的主要优点表现在封装性、继承性和多态性。

封装性(encapsulation), 即把数据与操作结合成一体, 避免了数据紊乱带来的调试与维护的困难, 使程序结构更加紧凑。

继承性(inheritance), 增强了软件的可扩充性, 并为代码应用提供了强有力的手段。

多态性(poly morphism), 使程序员在程序设计时可以对问题进行更好的抽象, 从而设计出重用性和维护性两方面俱佳的程序。

这些都使 C++ 显示出强大的优越性。

2. 简述基于功能的程序设计和基于面向对象的程序设计的区别。

参考答案: 我们知道, 无论通过什么方式实现的软件, 总是由被加工的对象及有关的功能构成。在开发一个软件的过程中, 有两种选择: 一种是把侧重点放在对象上; 另一种则是把侧重点放在功能上。以前的软件开发中, 人们一直把注意力放在功能上, 这是有道理的。因为一种软件开发出来, 总是应能正确提供所需的功能。后来, 人们渐渐发现了它的许多不足之处, 主要是由于功能太具体、太易变, 而对象是稳定的, 无论功能怎样千变万化, 对象一般总能保持其稳定不变。显然, 围绕对象构造的软件系统, 自然也会有较好的稳定性。评价一个软件结构的好坏, 我们不能只看这个软件结构是否可以经得住各种变化。从这个角度讲, 面向对象优于面向功能。

事实证明, 传统的、基于功能的结构化的开发方法, 已远远不能满足时代的要求, 人们就不断地进行面向对象技术的研究。而面向对象技术的领域, 有面向对象的语言、面向对象的程序设计、面向对象的分析、面向对象的设计、面向对象的数据管理系统及面向对象的基本理论。C++ 语言, 就是面向对象的程序设计语言。

3. return 语句有哪些格式? 举例说明。

参考答案: (1) return: 人为地终止当前函数(称为被调函数)的运行, 并把控制权转回调用当前函数的函数(叫主调函数)。如:

```
main()  
{ int a, b, c;  
  printf("a, b=");  
  scanf("%d, %d, &a, &b);  
  c=max(a, b);  
  printf("max=%d\n", c);  
}  
  
int max(a, b)
```

```

int x, y;
{ int z;
  if(x>y)
    z=x;
  else
    z=y;
  return;
}

```

(2) return(x): 其中, x 是变量。即中止函数的执行后, 返回一个变量的值(x 的值)到主调函数。

上例中, 如果将函数 max 的函数体中的最后一句 return 改为 “return(z);” 更好, 表示被调函数 max 将 “z” 作为函数值返回给主调函数 main。

(3) return <表达式>: 本格式表示, 给出函数的返回值是一个任意表达式的结果, 例如 return x+y; 即返回表达式 X+Y 的结果为函数的返回值。

(4) return <数值>: 终止函数的运行, 并以<数值>作为函数的返回值。如 return 0; 则用 “0” 作为被调函数对主调函数的返回值, 这样做可能是检查被调函数是否正常调用, 如果返回 0, 则表示被调函数已正常调用。

4. 使用注释定义符有哪些注意事项?

参考答案: 一种注释是注释符对 “/*...*/”, 它在 C 和 C++ 中都可以使用。一个注释符对可放在程序的任何位置, 可以包括汉字、空格、制表或换行符等合法字符作为注释内容。注释对可以分多行书写, 但不可以嵌套。

另一种是双斜线 “//” 开头的注释, 其右边是注释内容, 它只能用于 C++ 源程序中, C 不用。

系统处理源程序时, 遇 “/*” 就找右边的 “*/”, 中间的内容都看成注释; 遇 “//” 则认为此后直到行尾全是注释。很明显 “//” 开头的注释可以不单独占一行而出现在被注释的语句之后, 它不能跨行, 如果有两行及以上的注释, 每行的开头都要冠以 “//”。而 “/*...*/” 注释对是可以跨行的。

5. 预处理命令有哪两种格式? 各有什么功能?

参考答案: 格式一: #include <包含文件名>

其中, 尖括号 “<>” 是格式的要求。尖括号中指定的文件名表示 #include 在由系统设定的子目录中寻找头文件, 这类头文件已经过编译, 由系统给出, 系统仅按规定的路径搜索包含文件。

格式二: #include “包含文件名”

其中, 双引号是格式的要求。双引号中指定的文件名表示 #include 先在当前目录中寻找头文件, 找不到时再按系统规定的路径搜索包含文件。这类头文件通常由用户自己给出, 跟在主程序之后, 尚未被编译。

二、填空

1. 在 C 语言源程序中, 与 Pascal 中的 Begin-end 类似的、代表程序体的符号是_____。

参考答案: { }。

2. 当程序只由一个函数组成时, 这个函数是_____函数。

参考答案: main()。

3. 每一条语句结束时, 必须以____结尾。

参考答案: “;”。

三、指出以下程序中的错误并改正

```
1. #include "stdio.h"
void main( )
{
    x=1;
    y=2;
    printf("%d\n", x+y);
}
```

参考答案: 在 main 函数体前没有定义变量, 要加说明: int x, y;

```
2. #include "stdio.h"
void main( )
{
    int x, y, z;
    z=x+y;
    printf("%d\n", z);
}
```

参考答案: int x, y, z; ←对 x, y 未赋值。

```
3. #include "stdio.h"
void main( )
{
    int i, j, k;
    i=j=100;
    k=10*i*j;
    printf("%d\n", k);
}
```

参考答案: 本题无语法错误, 但在 pc 机上运行可能会超出取值范围而输出随机(莫名其妙的)的错误结果。常规 int 变量只能取值于-32 768~32 767 之间, 而 $10*i*j=100\ 000$ 超出了这个范围。

要计算出较大的整数, 可以把变量定义为 long 型, 输出时用 %ld。

本程序可写成:

```
main( )
{
    int i, j;
    long k;
    i=j=100;
    k=10*i*j;
    printf("%ld\n", k);
}
```

这样会正确地输出结果 100 000。

四、判断改错

1. 数学式 $\frac{a+b}{cd}$ 的 C++ 表达式是 $a+b/c*d$ 。

参考答案: ×, C++ 表达式应是 $(a+b)/(c*d)$ 。

2. 把 0 送 X 的赋值语句是 $0=X$ 。

参考答案: ×, 把 0 送 X 的赋值语句应是 $X=0$ 。

3. `int a, b;`

`scanf("%d%d", a, b);`

参考答案: ×, 输出参数应是变量的地址值, 所以输入应写成:

`scanf("%d%d", &a, &b);`

五、程序设计

设 x, y, z 为整型数(int), 当 $x=10, y=20, z=30$ 时, 编写程序求 x, y, z 三个数的和 sum。

参考答案:

```
main()  
{ int x, y, z, sum;  
  x=10; y=20; z=30;  
  sum=x+y+z;  
  printf("the sum of x, y and z is %d", sum);  
}
```

课外习题及解答

一、单项选择题

1. 下列四个叙述中, 错误的是_____。

答案: C

- A. 一个 C 源程序必须有且只能有一个主函数
- B. 一个 C 源程序可以含一个或多个子函数
- C. 在 C 源程序中注释说明必须位于语句之后
- D. C 源程序的基本结构是函数

2. 以下标识符中, 不能作为合法的 C 用户定义标识符是_____。

答案: D

- A. For
- B. Printf
- C. WORD
- D. sizeof

3. C 语言变量名的第一个字符_____。

答案: C

- A. 必须为字母
- B. 必须为下划线
- C. 必须为字母或下划线
- D. 可以是字母、数字和下划线中的任意一种

4. C 语言程序的基本结构单位是_____。

答案: A

- A. 函数
- B. 语句
- C. 字符
- D. 程序行

5. 一个 C 程序的执行是_____。

答案: A

- A. 从本程序的 main 函数开始, 到本程序的 main 函数结束
- B. 从本程序的 main 函数开始, 到本程序的最后一个函数结束
- C. 从本程序的第一个函数开始, 到本程序的最后一个函数结束

- D. 从本程序的第一个函数开始, 到本程序的 main 函数结束
答案: D
6. 下列四个叙述中, 正确的是____。
A. 在 C 程序中, main 函数必须位于其他函数的最前面
B. 在 C 程序中, 一行只能写一条语句
C. 程序中的基本结构是程序行
D. 语句是完成程序功能的最小单位
7. C 语言规定, 在一个 C 程序中, main() 函数的位置____。
A. 必须在开始
B. 必须在最后
C. 可以任意
D. 必须在系统调用的库函数
答案: C
8. C 语言可执行程序的开始执行点是____。
A. 程序中第一条可执行语言
B. 程序中第一个函数
C. 程序中的 main 函数
D. 包含文件中的第一个函数
答案: C
9. 以下说法中正确的是____。
A. C 语言程序总是从第一个定义的函数开始执行
B. 在 C 语言程序中, 要调用的函数必须在 main() 函数中定义
C. C 语言程序总是从 main() 函数开始执行
D. C 语言程序中的 main() 函数必须放在程序的开始部分
答案: C
10. 下列四个叙述中, 正确的是____。
A. C 语言规定只有主函数可以调用其他函数
B. 在一个 C 函数中, 只允许有一对花括号
C. C 语言中的标识符可以用大写字母
D. 在对程序进行编译的过程中, 可发现注释中的拼写错误
答案: C
11. 下面属于 C 语言保留字的是____。
A. Int
B. typedef
C. ENUM
D. union
答案: B
12. 下面不属于 C 语言保留字的是____。
A. Short
B. ELSE
C. Extern
D. for
答案: B
13. 下列四组 C 语言标识符中正确的一组是____。
A. name Char _abc A23
B. abC?c 5bytes -USA _54321
C. print const type define
D. nclude integer Double short_int
答案: A
14. 请选出可用做 C 语言用户标识符的一组标识符____。
A. void define WORD
B. a3_b3 _789 IF
C. For -gif CASE
D. d UNDO sizeof
答案: B
15. 下列属于 C 语句的是____。
A. printf("%d\n", d)
B. #include<stdio.h>
答案: C