

数学作业纸

班级: _____

1. 不改变原来变量的类型。因为无论是强制类型转换或自动转换,都是为了本次计算的需要而对变量的数据长度进行临时性转换,而不改变数据说明时对该变量的定义类型。

2. 不规则数组指每一行列数不一样的数组。

① 用复合字面量创建二维数组, `(const int){100}, (int [3] {1,2,3})`。

先把数组声明为整数指针的数组,后用复合字面量语句块初始化,由此创建数组。

例: `int (*arr[]) = {
 (int[]) {0,1,2,3},
 (int[]) {4,5},
 (int[]) {6,7,8}};`

② 先用 `malloc` 申请全部首指针,再换行逐行申请,即用二级指针类似于二维数组名。

③ 利用二维数组指针实现。

④ 利用一维数组模拟二维数组。

3. 假如已知数据结构的长度,将 `while` 句的条件表达式量化,两者可以等价。

```
for (Exp1; Exp2, Exp3)  
{  
    :  
    continue; / break;  
    :  
}
```



```
Exp1;  
while (Exp2) do  
{  
    Exp3;  
    (1);  
    if (!Exp4)  
        { (2); }  
}
```

4. 没有返回值的函数意味着它相当于是一段过程子程序,它以 `void` (无值) 关键字代替函数类型指明符,实施于过程程序过程语义。这些过程没有 `return` 语句。过程返回的修改值只能在参数表之中,因而参数表是它输入/输出之路。

专业英语

5. CIRCLES 过程在 [0] 声明异常 TOO-BIG-ERROR, 每当输入直径值大于最大值 MAXIMUM 时显式引发异常, 在 [2] 处。引发后程序跳到 [4] 进入异常处理段, 名为 TOO-BIG-ERROR 处理程序。

ONE-CIRCLES 过程中显式指明系统定义的异常 NUMBER-ERROR 的处理, 即由于不可知的原因计算 π 值 (220/7.0) 或其他数值发生了问题, 则自动引发 NUMBER-ERROR。

```

    1) 0x3
    2) 0x3
    3) 0x3
    4) 0x3
    5) 0x3
    6) 0x3
    7) 0x3
    8) 0x3
    9) 0x3
    10) 0x3
    11) 0x3
    12) 0x3
    13) 0x3
    14) 0x3
    15) 0x3
    16) 0x3
    17) 0x3
    18) 0x3
    19) 0x3
    20) 0x3
    21) 0x3
    22) 0x3
    23) 0x3
    24) 0x3
    25) 0x3
    26) 0x3
    27) 0x3
    28) 0x3
    29) 0x3
    30) 0x3
    31) 0x3
    32) 0x3
    33) 0x3
    34) 0x3
    35) 0x3
    36) 0x3
    37) 0x3
    38) 0x3
    39) 0x3
    40) 0x3
    41) 0x3
    42) 0x3
    43) 0x3
    44) 0x3
    45) 0x3
    46) 0x3
    47) 0x3
    48) 0x3
    49) 0x3
    50) 0x3
    51) 0x3
    52) 0x3
    53) 0x3
    54) 0x3
    55) 0x3
    56) 0x3
    57) 0x3
    58) 0x3
    59) 0x3
    60) 0x3
    61) 0x3
    62) 0x3
    63) 0x3
    64) 0x3
    65) 0x3
    66) 0x3
    67) 0x3
    68) 0x3
    69) 0x3
    70) 0x3
    71) 0x3
    72) 0x3
    73) 0x3
    74) 0x3
    75) 0x3
    76) 0x3
    77) 0x3
    78) 0x3
    79) 0x3
    80) 0x3
    81) 0x3
    82) 0x3
    83) 0x3
    84) 0x3
    85) 0x3
    86) 0x3
    87) 0x3
    88) 0x3
    89) 0x3
    90) 0x3
    91) 0x3
    92) 0x3
    93) 0x3
    94) 0x3
    95) 0x3
    96) 0x3
    97) 0x3
    98) 0x3
    99) 0x3
    100) 0x3
    
```



1) 0x3