

[Pagina principală](#) / [Cursurile mele](#) / [Structuri-AT,Sem2\(6422im\)](#) / [4 martie - 10 martie](#) / [Quiz practice - pointeri](#)

Început la marți, 21 mai 2019, 19:13

State Terminat

Completat la marți, 21 mai 2019, 19:20

Timp luat 7 min 28 secs

Notează 1,00 din maxim 16,00 (6%) posibil


1 întrebare

Incorrect

Marcat 0,00 din
1,00

Avand in vedere urmatoarea secventa de cod: `int* nume; int a; float b;` precizati care dintre urmatoarele variante reprezinta o atribuire corecta a variabilei `nume`?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. `nume = &a;`
- ☐ b. `nume = *b;`
- ☐ c. `nume = &b;`
- ☒ d. `nume = *a` 

Răspunsul corect este: `nume = &a;`

2 întrebare

Incorrect

Marcat 0,00 din
1,00

Care dintre afirmatiile de mai jos este falsa?

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Doi pointeri sunt egali daca adresele care constituie valorile lor sunt egale
- ☐ b. Nu este permisa compararea unui pointer cu o valoare constanta
- ☒ c. Doi pointeri pot fi comparati folosind oricare din operatorii relationali **×**

Răspunsul corect este: Nu este permisa compararea unui pointer cu o valoare constanta

3 întrebare

Incorrect

Marcat 0,00 din
1,00

Care este raspunsul corect daca avem urmatoare secventa de cod: `char *sir1, sir2, sir3;`

Alegeți o opțiune:

- ☒ a. sir1 , sir2 si sir3 sunt pointeri **×**
- ☐ b. niciun raspuns nu este corect
- ☐ c. sir1 e pointer, sir2 si sir3 sunt caractere
- ☐ d. sir1, sir2 si sir3 sunt caractere

Răspunsul corect este: sir1 e pointer, sir2 si sir3 sunt caractere


4 întrebare

Incorrect

Marcat 0,00 din
1,00

Care este raspunsul corect daca avem urmatoare secventa de cod: `int *num; num++; num = num + 7;`

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. niciun raspuns nu este corect
- ☒ b. incrementeaza adresa cu 7 / sizeof(int) 
- ☐ c. incrementeaza valoarea cu 7 * sizeof(int)
- ☐ d. incrementeaza adresa cu 7 * sizeof(int)

Răspunsul corect este: incrementeaza adresa cu 7 * sizeof(int)


5 întrebare

Corect

Marcat 1,00 din
1,00

Care este rezultatul urmatoarelor linii de cod C: `int * ptr ; printf("%d", sizeof(ptr));`

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. eroare de compilare
- ☐ b. 8
- ☒ c. 4 
- ☐ d. 2

Răspunsul corect este: 4

6 întrebare

Nu a primit
răspuns

Marcat din 1,00

Ce se afiseaza daca avem urmatoare secventa de cod: `int *a,**b, c=3, d; a=&c; b=&a; d=**b; printf("%d", d);`

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. 3
- ☐ b. eroare de compilare
- ☐ c. 0
- ☐ d. null

Răspunsul corect este: 3

7 întrebare

Nu a primit
răspuns

Marcat din 1,00

Eliberarea memoriei in limbajul c se face cu ajutorul functiei:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. printf;
- ☐ b. new;
- ☐ c. free;

Răspunsul corect este: free;

8 întrebare

Nu a primit
răspuns

Marcat din 1,00

În limbajul C, pentru a obține adresa_entitate, se prefixează conținut_entitate cu operatorul:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. *;
- ☐ b. &;
- ☐ c. !;

Răspunsul corect este: &;

9 întrebare

Nu a primit
răspuns

Marcat din 1,00

O variabilă pointer este o variabilă care are ca valori adrese de memorie care pot fi:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. adresa unei valori de un anumit tip (pointer la date)
- ☐ b. adresa unei zone cu conținut necunoscut (pointer la void)
- ☐ c. adresa unei funcții (pointer la o funcție)
- ☐ d. toate răspunsurile sunt corecte

Răspunsul corect este: toate răspunsurile sunt corecte

10 întrebare

Nu a primit
răspuns

Marcat din 1,00

O variabila pointer este o variabila care are ca valori adrese de memorie. Aceste adrese pot fi:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Adresa unei valori de un anumit tip (pointer la date)
- ☐ b. Adresa unei zone cu conținut necunoscut (pointer la void).
- ☐ c. Toate cele de mai sus
- ☐ d. Adresa unei funcții (pointer la o funcție)

Răspunsul corect este: Toate cele de mai sus

11 întrebare

Nu a primit
răspuns

Marcat din 1,00

O variabila prin care se manipulează o adresă a unei entități se numește variabilă:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. pointer;
- ☐ b. globală;
- ☐ c. locală;

Răspunsul corect este: pointer;

12 întrebare

Nu a primit
răspuns

Marcat din 1,00

Operatorul & aplicat unei variabile:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. se numeste operatorul de referentiere si are ca rezultat adresa variabilei respective
- ☐ b. se numeste operatorul de dereferentiere si are ca rezultat valoarea variabilei respective
- ☐ c. se numeste operatorul de referentiere si are ca rezultat valoarea variabilei respective
- ☐ d. se numeste operatorul de dereferentiere si are ca rezultat adresa variabilei respective

Răspunsul corect este: se numeste operatorul de referentiere si are ca rezultat adresa variabilei respective

13 întrebare

Nu a primit
răspuns

Marcat din 1,00

Operatorul de dereferentiere folosit pentru a extrage valoarea de la o anumita adresa este:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. ->
- ☐ b. =
- ☐ c. &
- ☐ d. *

Răspunsul corect este: *

14 întrebare

Nu a primit
răspuns

Marcat din 1,00

Pointerii sunt variabile ce salveaza adrese de memorie ale:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. unui vector dinamic de valori de tipul pointerului
- ☐ b. unei variabile ce salveaza o valoare a unui tip de data ca si pointerul
- ☐ c. unui vector static de valori
- ☐ d. toate variantele de mai sus

Răspunsul corect este: toate variantele de mai sus

15 întrebare

Nu a primit
răspuns

Marcat din 1,00

Pointerul este un tip de data predefinit, care are ca valoare adresa:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. Unei variabile de tip intreg
- ☐ b. Unei zone de memorie
- ☐ c. Niciuna din variantele de mai sus
- ☐ d. Unei variabile alocate dinamic

Răspunsul corect este: Unei zone de memorie

16 întrebare

Nu a primit
răspuns

Marcat din 1,00

Spatiul ocupat de o variabila pointer se determina utiliznd operatorul:

Alegeți o opțiune:

- ☐ a. sizeof
- ☐ b. =
- ☐ c. ==
- ☐ d. new int[pointer]

Răspunsul corect este: sizeof