**面向对象程序设计答案**

1. **单项选择题**
2. B
3. D
4. C
5. B
6. B
7. A
8. D
9. B
10. D
11. D
12. D
13. C
14. D
15. A
16. D
17. **填空与简答题**

16、->

17、this指针

18、友元

19、构造函数的初始化列表

20、delete [ ]pa

21、不是

22、纯虚函数，纯虚函数，抽象类

23、先析构派生类再析构基类

24、重载多态，参数多态，包含多态

25、不可以，可以

26、作用域限定，同名隐藏规则

27、static， **.**

28、抛出异常，捕捉异常

29、函数返回值，创建对象用同类对象初始化，函数参数初始化；

30、编译时多态与运行时多态分别对应静态多态和动态多态，二者所调用的内容有所不同，如果要运用动态绑定需要运用到基类类型的指针指向派生类对象；

31、面向对象程序设计的优点：减少了重复代码，增加了代码利用率；可以方便的扩展程序功能；可以准确的找到每个功能的类进行单独修改，不用修改源码；程序结构清晰，便于维护程序；

面向对象程序设计的缺点：需要管理内存泄漏问题；较为繁琐；对初学者不太友好；其他想不出什么缺点了。

1. **看程序写结果**

32、20 20 30 20

33、

Instance 1 isconstructed.

Instance 1 isconstructed.

Instance 2 isconstructed.

34、

i:10

j:12

35、

B's constructor called.

B's default constructor called.

C's constructor called.

5

6

C's destructor called.

B's destructor called.

B's destructor called.

1. **综合题**  
   36、

* 将B类中的构造函数改为：B(int i, int j, int k, int l):A(i, j) { x = k; y = l; }
* 将B类中的f1函数改为：void f1() { A::Show(); }

37、

* virtual
* r\*r\*3.1415926

1. **编程题**  
   见附件