



Accueil > Cours > Programmez avec le langage C++ > Quiz : Décrivez les éléments fondamentaux du C++

Programmez avec le langage C++

50 heures  Difficile

Mis à jour le 25/03/2019



Décrivez les éléments fondamentaux du C++

Bravo ! Vous avez réussi cet exercice !

Compétences évaluées



Décrire les éléments fondamentaux du C++

Question 1

Comment s'appelle l'inventeur du C++ ?

- ☐ Birj Tromman
- ✓ ☒ Bjarne Stroustrup
- ☐ Barj Grossoup

Insatisfait des possibilités du langage C, Bjarne a créé le C++. Il est aujourd'hui professeur d'université.

Question 2

Comment s'appelle l'outil qui combine un éditeur de texte, un compilateur et un debugger ?

- ✓ ☒ Un IDE
- ☐ Un IDLE
- ☐ Un DSI
- ☐ Un couteau suisse

Les IDE sont connus pour combiner tous les outils nécessaires pour programmer en un même logiciel !

Question 3

Que fait ce code source ?

```
cout << "Hello world!" << endl;
```

- ✓ ☒ Affiche un message à l'écran
- ☐ Demande à saisir du texte au clavier
- ☐ Ouvre une nouvelle fenêtre

La commande cout affiche du texte à l'écran, plus précisément dans la console.

Question 4

Je souhaite mémoriser le nom de l'utilisateur dans une variable. Quel est le type le plus approprié ?

- ☐ int
- ☐ bool
- ✓ ☒ string
- ☐ char

Le type string permet de stocker une chaîne de caractères (plusieurs caractères). Le type char ne permet de stocker qu'un seul caractère.

Bool stocke si une information est vraie ou fausse, et int stocke un nombre entier.

Question 5

Si ma variable vaut 5 et que j'écris le code suivant, combien vaudra ensuite ma variable ?

```
variable++;
```

- ☐ 4
- ☐ 5
- ✓ ☒ 6
- ☐ 7

Le ++ a pour effet d'incrémenter la valeur de la variable. On y ajoute tout simplement 1. Comme la variable valait 5, elle vaut maintenant 6.

Question 6

Soit le code suivant :

```
int a(20), b(10), resultat(0);
```

```
resultat = a + b;
```

Combien vaut resultat à la fin ?

- ☐ 0
- ☐ 10
- ☐ 20
- ✓ ☒ 30

Nous avons additionné a et b, le resultat vaut donc $20 + 10 = 30$ à la fin du code !

Question 7

Si je définis une constante comme ceci :

```
int const hauteur(15);
```

Quel sera l'effet du code suivant ?

```
hauteur++;
```

- ☐ hauteur vaudra 16
- ☐ hauteur vaudra toujours 15

✓ ☒ Le code plantera

Une constante ne peut pas changer de valeur. Si vous essayez de le faire, c'est le plantage assuré !

Question 8

Est-ce qu'un tableau comme celui-ci peut contenir des booléens de type bool ?

```
int meilleurScore[5];
```

☐ Oui

✓ ☒ Non

Non, un tableau contient un seul et même type. Ici, il y a 5 int.

Question 9

Comment obtient-on l'adresse à laquelle une variable est stockée en mémoire, si cette variable est nommée prix ?

✓ ☒ &prix

☐ prix

☐ prix.address

☐ @prix

Le symbole & permet de demander l'adresse où est stockée la variable et non la valeur qu'elle contient. C'est utile pour transmettre ce qu'on appelle un pointeur à une fonction, pour ne pas avoir à "copier" toutes les données de la variable en mémoire.

Question 10

Quel effet a le code suivant ?

```
#include <iostream>
#include <fstream>
using namespace std;

int main()
{
    ofstream monFlux("C:/test.txt");
```

```
    return 0;
}
```

- ✓ ☒ Ouvre le fichier pour pouvoir écrire dedans puis le ferme juste après
- ☐ Ecrit 0 dans le fichier
- ☐ Crée une copie du fichier test.txt

Le fichier est simplement ouvert sans être modifié.



DÉCLAREZ LES POINTEURS

ACTIVITÉ : CODEZ VOTRE PREMIER
PROGRAMME



Les professeurs

Mathieu Nebra

Entrepreneur à plein temps, auteur à plein temps et co-fondateur d'OpenClassrooms :o)

Matthieu Schaller

Chercheur en astrophysique et cosmologie. Spécialiste en simulations numériques de galaxies sur superordinateurs.

Découvrez aussi ce cours en...



Livre



PDF

OpenClassrooms

L'entreprise

Alternance

Forum

Blog

[Nous rejoindre](#)

Entreprises

[Employeurs](#)

En plus

[Devenez mentor](#)

[Aide et FAQ](#)

[Conditions Générales d'Utilisation](#)

[Politique de Protection des Données Personnelles](#)

[Nous contacter](#)

 Français ▼

