程式設計 作業3			
系級	航空與太空工程學系		
學號	F44134057	姓名	邱翊碩

- 1. 變數 age 與 Age 是否為同一個變數?(4%) 否,變數有大小寫之分。
- 2. 下列變數的命名,何者有誤,並分別解釋錯誤的原因。(21%)
- (1) age (2) 123a (3) 年龄 (4) if (5)_test (6) if&else (7) my age 第(2)、(4)、(6)、(7)個命名有誤。
- (2)的錯誤在於變數只能是英文字母或底線開頭,而 123a 用了數字 開頭
- (4)、(6)的錯誤在於使用了保留字,他們是編譯器的專用識別字,具有各自特出的意義與用法,不可以拿來做為變數使用,而選項(6)當中還包含了符號&,這也是本身具有特殊意義無法作為變數的符號。

至於還有一個(3)雖然中文在某些版本的編譯器可以編譯,沒有完 全錯誤,但最好還是使用英文為佳。

- 3. 說明運算子 = 與 == 的差異。(10%)
 - (1) = 是指定運算子,在 = 右方的值會被指定給 = 左邊的變數,如宣告變數 int a = 5; ,這段程式同時宣告了 a 的資料型態以外還利用指定運算子 = 來指定 a 的數值等於 5 ,在使用時也要注意左邊的變數是否為常數變數,以免發生語法錯誤。

(2) ==是比較運算子,比較常用於 if、while、for,可以用來判斷 資料大小是否一致,如果==左右的資料一致,就會回傳 1(ture),如果不一致就會回傳 0(false), 兩者的用法如以上所說,有著不同的意義與使用方法,無法 互相替換使用。

4. (程式片段)

int a=10;

float b;

b=(float)a+1;

在執行 b=(float)a+1; 指令後,a 的資料型態為何?(10%)

依然會是 int,強制轉型只會暫時轉換 a 在當前運算的資料型態,不會改變 a 原本的資料型態,此點也可以用 sizeof()函式去做證實。

- 5. 說明下列字元的意義。(15%)
- (1) $\a (2) \b (3) \n (4) \r (5) \t$
 - (1)警告字元,使電腦喇叭發出"嗶"的聲響
 - (2)倒退字元,讓游標往左邊靠一格
 - (3)換列字元,讓游標移到下一列開頭的地方,就是換行的概念
- (4)歸位字元,讓游標回到此行一開始的地方,在哪一行就在那一 行讓游標回到最左邊,不會往上一行跳,如果輸出的字元,那麼輸出 出來的字元會蓋掉原有的字元
- (5)水平跳格字元,讓游標移動到下一個定位格,就是按了一下 Tab 的長度

6. 布林代數的值為 0 或 1 時,分別代表甚麼意思?(10%)

0 代表了錯(false),例如: int a = 1, b = 2; bool c = (a == b);那麼 c 值就會是 0,因為 a 並不等於 b,(a == b)回傳 false。

1 代表了對(ture),例如:int a = 0, b = 0; bool c = (a == b);那麼 c 值就會是 1,因為 a 等於 b,(a == b)回傳 ture。

7. (程式片段)

int a=32766;

int b = 2;

short int c;

c = a+b;

請問運算後得到的 c 值為何,並解釋其原因。(10%)

為-32768,因為變數 c 的資料型態為 short int,因為配置的記憶體大小只有 2byte,使它的範圍落在-32768~32767之間,如果超過了32767就會出現溢位的情況發生,這一個範圍就像是一個圓圈,分成了65536個方格,每一個放著一個數字順著順時針的方向遞增,而32767的下一格數字正是-32768,所以32766再加上2就會溢位並出現數字-32768。

8. 在 C 語言中,變數前面加上 & 符號的作用是什麼?(10%) 加上&可以讀取某變數所在的記憶體位置,就算變數值改變也不 會改變記憶體位置,每個人電腦變數的記憶體位置都不相同,而要 用哪種進位制表示由%d,%X 顯示型態額外決定。

9. 以下為一段程式碼,請問 printf 函數會印出什麼內容? (提

示:一個 char 資料型態佔 1 個 byte)(10%)

char s[] = "ABC"; printf("%d\n", sizeof(s));

一個字元佔 1 個 byte,所以由 3 個字元組成的字串則有 3 個 byte,而在字元陣列 char 的最後會包含\0 作為字串結束的符號,所以又會多佔 1 個 byte,所以總共有 4 個 byte。sizeof()可以回傳所使用的記憶體大小,所以 printf 函數印出來的數值為 4。

Ans: 4