选择题

对C++语言和C语言的兼容性，其中描述正确的是（ ）。

A. C兼容C++

B. C++兼容C

C. C++不兼容C

D.C++部分兼容C

下面描述正确的是（  ）。

A.重载函数必须有不同的形参列表

B.重载函数名可以不同

C.重载函数必须具有不同的返回值类型

D．重载函数形参个数必须不同

关于公有继承，下列说法错误的是（  ）。

A.  基类的公有成员和保护成员被继承后作为派生类的公有成员和保护成员。

B.  派生类的其他成员可以直接访问基类的公有成员和保护成员。

C.  派生类成员和对象都无法访问基类的私有成员。

D.  派生类的对象可以访问基类的私有成员。

对使用new申请的存储空间，释放时必须使用（ ）。

A. free B.release C. delete D. malloc

下列叙述错误的是（ ）。

A．catch（…）语句可捕获所有类型的异常

B．一个try语句可以有多个catch语句

C．catch（…）语句可以放在catch语句组的中间

D．程序中try语句与catch语句是一个整体，缺一不可

所谓的数据封装就是将数据和对这些数据相关的操作组装在一起，形成一个实体，这个实体我可可以称为（ ）

A. 类 B. 函数

C. 对象 D. 数据块

设存在函数int min(int, int)返回两个参数中较小者的值，若求1,2,3三者中的较小者，下列表达式中不正确的是（ ）

A．int v = min(1, 2, 3) B．int v = min(1, min(2, 3))

C．int v = min(min(2, 3), 1) D．int v = min(3, min(1, 2))

有关类和结构体的关系，错误的是（ ）。

A. 结构体一般只有数据成员，通常不会加入函数方法

B. 类一般只有函数方法，通常不会包含数据成员

C. 类的成员默认都是私有的

D. 结构体的成员默认都是公开的

下面描述错误的是（ ）

A.构造函数可以设置缺省参数

B.构造函数必须指定返回值类型说明

C.构造函数的函数名与类名相同

D.构造函数可以重载

下面描述错误的是（ ）。

A. 析构函数不允许用返回值

B. 在一个类只能定义一个析构函数

C. 析构函数和构造函数一样可以有形参

D. 析构函数名前必须冠有符号“~”

下面描述错误的是( )。

A．解决二义性最常用的方法是域运算符对成员进行限定

B．派生类和它的基类中出现同名函数时，将可能出现二义性

C．派生类的多个基类中存在同名成员时，派生类对这个成员访问可能出现二义性

D．一个派生类是从具有共同的间接基类的两个基类派生来的，派生类对该公共基类的访问可能出现二义性

以下不能作为函数重载判断依据的是（ ）。

A . 参数顺序 B. 参数类型 C. 返回类型 D. 参数个数

类的构造函数被自动调用执行的情况是在定义类的（ ）。

A.成员函数时 B.数据成员时 C.对象时 D.友元函数时

以下不能作为函数重载判断依据的是（ ）。

A . 参数顺序 B. 参数类型 C. 返回类型 D. 参数个数

C++提供了字符串类型—string，下列描述错误的是（ ）。

A.string在C++标准库中声明的一个类。

B.使用时必须包含string头文件。

C. string类型只能用于声明类，不能用于定义变量。

D.使用方法和char、int类型一样。

关于new运算符的下列描述中，（　）是错误的。

A.它可以用来动态创建对象和对象数组；

B.使用它创建的对象或对象数组可以使用运算符delete删除；

C.使用它创建对象时要调用构造函数；

D.使用它创建数组时必须指定初始值。

面向对象程序设计数据与( )放在一起，作为一个相互依存、不可分割的整体来处理。

A．对数据的操作 B.信息 C.数据隐藏 D.数据抽象

this指针存在的目的是（ ）。

A. 保证基类共有成员在子类中可以被访问

B. 保证基类保护成员在子类中可以被访问

C. 保证每个对象拥有自己的数据成员，但共享处理这些数据成员的代码

D. 保证基类私有成员在子类中可以被访问

在类中说明的成员可以使用关键字的是(   )。

A. public B. extern C. cpu D. register

能够释放对象所占资源的是 （ ）  
A.析构函数 B.数据成员 C.构造函数 D.静态成员函数

下列关于C++语言类的描述中错误的是（ ）。

A. 类用于描述事物的属性和对事物的操作

B. 类与类之间通过封装而具有明确的独立性

C. 类与类之间必须是平等的关系，而不能组成层次结构

下面关于类中概念的描述中错误的是（ ）。

A. 类是抽象数据类型的实现 B. 类是具有共同行为的若干对象的统一描述体

C.类是创建对象的模板 D. 类就是C语言中的结构体类型

下列关于模板的叙述中，错误的是（ ）。

A. 在一定条件下函数模板的实参可以省略

B. 类模板不能有数据成员

C. 在模板生命中用<>括起来的部分是模板的形参表

D. 模板声明中的第一个符号总是关键字template

若要对Data类中重载的加法运算符成员函数进行声明，下列选项中正确的是( )。

A.Data+operator(Data) B.operator+(Data，Data);

C.Data+(Data) D.Data operator+(Data)

下面对模板的声明，正确的是（ ）。

A. template <T1> B. class < Template T1 >

C. template< class T1, class T2> D. template <class T1, T2>

以下成员函数哪个（ ）表示纯虚函数？

A. double f (double); B. void f (double) = 0;

C. virtual void f (double){} D. virtual void f() = 0;

下列关于C++函数的叙述中，正确的是( )。

A.每个函数都必须有参数 B.每个函数都必须返回一个值

C.函数在被调用之前可以不先声明 D.函数可以自己调用自己

下列带缺省值参数的函数说明中，正确的说明是（ ）。

A. int Fun(int x,int y=2,int z=3);

B. int Fun(int x=1,int y,int z);

C. int Fun(int x=1,int y,int z=3);

D. int Fun(int x,int y=2,int z);

假定A为一个类，f()为该类公有的函数成员，a1为该类的一个对象，则

访问a1对象中函数成员f()的格式为(  )。

A. a1.f B. a1.f() C. a1->f() D.（\*a1）.f ()

对类的构造函数和析构函数描述正确的是( )。

A. 构造函数不能重载，析构函数可以重载

B. 构造函数可以重载，析构函数不能重载

C. 构造函数可以重载，析构函数也可以重载

D. 构造函数不能重载，析构函数也不能重载

假定AA为一个类，a()为该类公有的函数成员，x为该类的一个对象，则访问x对象中函数成员a()的格式为（ ）。

A. x.a B.x.a() C.x->a D.x->a()

下列关于构造函数的特点，其中描述错的是（ ）。

A. 构造函数是一种成员函数，它具有一般成员函数的特点

B. 构造函数必须指明其类型

C. 构造函数的名称与其类名相同

D. 一个类中可以定义一个或多个构造函数

关于this指针使用说法正确的是(  )。

A. 保证每个对象拥有自己的数据成员，但共享处理这些数据的代码

B. 保证基类私有成员在子类中可以被访问。

C. 保证基类保护成员在子类中可以被访问。

D. 保证基类公有成员在子类中可以被访问。

下面对静态数据成员的描述中，正确的是（ ）。

A. 静态数据成员可以在类体内进行初始化

B. 静态数据成员不可以被类的对象调用

C. 静态数据成员可以直接用类名调用

D. 静态数据成员不能受private控制符的作用

下面对友元函数的描述中正确的是（ ）。  
A.友元函数的实现必须在类的内部定义  
B.友元函数是类的成员函数  
C.在类中必须用friend声明友元函数。  
D.友元函数不能访问类的私有成员

如果类A被说明成类B的友元，则(  )。

A. 类B也一定是类A的友元 B. 类B的成员即类A的成员

C. 类A的成员即类B的成员 D. 类A的成员函数可以访问类B的成员

类模板的使用实际上是将类模板实例化成一个具体的（ ）。

A. 函数 B.对象 C. 类 D.模板类

假定一个类的构造函数为 A(int aa = 1, int bb = 0) {a = aa, b = bb;},则执行 A x(4); 语句后，x.a和x.b的值分别为：。

A. 1和0 B. 1和4 C. 4和0 D. 4和1

为了使类中的某个成员不能被类的对象通过成员操作符访问，则不能把该成员的访问权限定义为( )。

A.public B.protected C.private D.static

填空题

若有：

int i;

int &j=i;

i=10;

j=i+1;

则i=(11) j=(11)

C++源程序文件的扩展名一般是（ .cpp ）。

new的功能是(\_动态申请一段连续内在)\_，delete的功能是(\_\_释放由new申请的内存\_\_)。

假定A是一个类名，则该类的拷贝构造函数的原型说明语句为：( A(const A &); ) 。

为了提高函数调用的实际运行速度，可以将较简单的函数定义为(内联函数 )。

可以在类外用p.a的形式访问派生类对象p的基类成员a，其中a是（公用继承的公用成员 ）。

运用运算符delete删除一个动态对象时（先调用析构函数，再释放其占用的内存 ）。

后置自增运算符“++”重载为类的成员函数（设类名为A）的形式为： ( A operator++ (int); ) 。

类和对象的关系可表述为：类是对象的( 抽象) ，而对象则是类的( 实例 ) 。

静态成员函数没有隐含的 ( this指针)，所以，在C++程序中，静态成员函数主要用来访问静态数据成员，而不访问非静态成员。

在类中定义的静态数据成员，是（在类外初始化）。

设类A将其它类对象作为成员即A类中包含子对象时，在建立A类对象时，是（ 子对象的构造函数先执行 ）。

设置虚基类的目的是 ( 消除二义性 )

作用域运算符的功能是（给出的范围）。

基类和派生类的关系是( 派生类继承了基类的属性 )。

从实现的角度来讲，多态性可以划分为两类： (静态多态性) 和 ( 动态多态性)

若要把void fun()定义为类A的友元函数，则应在类A的定义中加入语句( friend void fun(); ) 。

列出C++中的两种代码复用方式：( 继承 ) 和 ( 组合或模板) 。

在图1中，A，B，C，D，E，F均是类，其中属于单继承的派生类有 (E ) ，属于多继承的派生类有 ( D F) ，类F的基类有 ( D E) ，类A的派生类有 ( D F) 。

A

B

C

D

E

F

图1 类的继承层次图

。