1. 在c语言中，每个语句和数据定义的最后必须有一个\_\_\_\_\_，以标志该语句的结束。

答案： ； 或者 ; 或者 分号

4. 在c语言中，常量分为整型常量（如：12）、实型常量（如：3.2）、和\_\_\_\_\_\_常量（如：'a'）。

答案： 字符 或者 字符型

5. 变量名只能由英文字母、数字和\_\_\_\_组成。

答案： 下划线 或者 \_

6. 变量名的第一个字符必须是\_\_\_\_或下划线。

答案： 字母 或者 英文字符 或者 英文字母 1 1

8. 十进制的15等于八进制的\_\_\_\_。

答案： 17 或者 017

11. 字符变量占用\_\_\_\_个字节。

答案： 1 或者 一 或者 1个 或者 一个

12. 正确存储字符串"a"至少需要\_\_\_\_个字节。

答案： 2 或者 两 或者 2个 或者 两个

13. 变量a为int型，b为float型，c为char型，则a+b+c为\_\_\_\_型。（请填写英文）

答案： float 或者 double 或者 float型 或者 double型

14. 变量分为局部和全局变量,在主函数内部定义的变量属于\_\_\_\_变量。

答案： 局部

15. 在同一个源文件中如果局部变量和全局变量同名，则在局部变量的作用范围内，\_\_\_\_变量不起作用。

答案： 全局

16. 从变量存在的时间(生存期)来分，可以分为静态存储变量和动态存储变量，没有用static限定的局部变量属于\_\_\_\_存储变量。

答案： 动态 或者 auto

17. 从变量存在的时间(生存期)来分，可以分为静态存储变量和动态存储变量，全局变量属于\_\_\_\_存储变量。

答案： 静态 或者 static

23. 设变量a为整型，执行语句：a=(a=2,a+2); 之后a值为\_\_\_\_。

答案： 4

28. 若有：

int a=1,b=2,c=3;

则表达式 !a&&(b||c) 的值为\_\_\_\_。

答案： 0

29. 在C语言中，有一个两目运算符，它的两侧要求运算数都必须是整型，这个运算符是\_\_\_\_。（不要填汉字）"

答案： % 或者 %运算符

30. 表达式 'c'&&0.2 的值为\_\_\_\_。

答案： 1

31. 关系运算符 “ < ” 比算数运算符 “+” 的优先级\_\_\_\_。（填高、低或相同）"

答案： 低 或者 次 或者 低级

32. 表达式 5+3&&0 的值为\_\_\_\_。

答案： 0

33. 表达式 5>3+2 的值是\_\_\_\_。

答案： 0

34. 表达式 'c'&&'d'的值为 \_\_\_\_。

答案： 1

35. 逻辑运算符！比逻辑运算符 || 的优先级\_\_\_\_。（填高、低或相同）

答案： 高 或者 优先 或者 高级

36. 对数学式 2a-3b 正确的C语言表达式是\_\_\_\_。

答案： 2\*a-3\*b

37. 若a是整型变量，则表达式 a=9.0/2 的值为\_\_\_\_。

答案： 4

39. 若已知a=10，b=20，则表达式 (!a) < b 的值为\_\_\_\_。

答案： 1

42. 若执行下面2条语句：

int a=2,b=3;

a=a^b;

则a的值为\_\_\_\_。

答案： 1

43. 若执行下面2条语句：

int a=2,b=3;

a=(5>3)+2;

则a的值为\_\_\_\_。

答案： 3

46. 若已经执行 int a=1,b=3; ，则执行语句 if(a=2) b=5; 之后,b值为\_\_\_\_。

答案： 5

47. 每个else语句必须有一个\_\_\_\_语句与之配对。

答案： if

48. 如果if分支要执行的语句不只一条语句，则必须用大括号将多个语句括起来使之形成\_\_\_\_语句。

答案： 复合语句 或者 复合

51. 有int x=1,y=2,z=3; ，则执行 z=(x < y?x-1:y); 语句之后z的值是\_\_\_\_。

答案： 0

55. 若有程序段，且已知字符0的ASCII码为48：

int a=2;

switch(a)

{

case '2': a++;

case '3': a++;

default : a++;

}

printf("%d",a);

则输出为\_\_\_\_。

答案： 3

56. do{

语句

}while(表达式);

对于上面的循环结构，循环体至少执行\_\_\_\_次。

答案： 1 或者 一 或者 1次 或者 一次

60 int i=0,sum=0;

do

{

sum=sum+i;

i++;

}while(i < =2);

执行上面程序段以后，sum的值为\_\_\_\_。

答案： 3

63. 在for循环中:

for(表达式1；表达式2；表达式3)

{

语句;

}

表达式\_\_\_\_仅执行1次。

答案： 1 或者 表达式1

64. 根据循环体执行的次数，可分为有限循环和无限循环。

int i=0,sum=0;

for(i=0;i < =3;i++)

{

sum+=i;

i--;

}

上面的循环是一个\_\_\_\_循环。（填无限或有限）

答案： 死 或者 无限 或者 无限循环

65 int i=0,sum=0;

for(;sum>=0;++i)

sum+= --i;

执行上面程序段以后，sum的值为\_\_\_\_。

答案： -1

68. break语句不能用于除循环语句和\_\_\_\_语句之外的语句。

答案： switch 或者 switch语句

71. 设 n 为整型变量，则如下循环语句中循环体的执行次数为\_\_\_\_。

for (n=5;n>0;)

n--;

答案： 5

72 for(i=0, j=0;i < 4;i++, j++)

printf("%d",i);

printf("%d",j);

上面程序段的输出为\_\_\_\_。

答案： 01234

73. 一个c程序由若干函数组成，但至少应包含一个\_\_\_\_函数。

答案： 主 或者 main 或者 主函数 或者 main 或者 main()

74. 一个程序总是从\_\_\_\_函数开始执行。

答案： 主 或者 main 或者 主函数 或者 main 或者 main()

75. 从用户的角度看，函数有自定义函数和\_\_\_\_函数。

答案： 库 或者 标准 或者 系统

77. 在函数的声明部分，括号里的参数称为\_\_\_\_参数。

答案： 形 或者 虚 或者 形式 或者 形参

78. 函数定义时如果没有指明返回类型，则实际上返回类型为\_\_\_\_。

答案： int 或者 整型 或者 int型

81. 在函数的参数传递中,c语言规定:只能从\_\_\_\_参变量向形参变量传递，而不能相反。

答案： 实 或者 实际

82. 函数的返回值是通过函数中的\_\_\_\_语句实现的。（请填写一个C语言保留字）"

答案： return 或者 return()

83. 如果函数没有返回值，习惯上应定义该函数的返回类型为\_\_\_\_类型。（请填写一个C语言保留字）

答案： void 或者 空 或者 无返回值

85. 使用#include. stdio.h"命令，程序可以调用标准的输入输出函数；而使用#include. \_\_\_\_"命令，程序则可以调用若干个数学函数。

答案： math.h

86. 一个函数调用另外一个函数，称作嵌套调用；一个函数直接或间接调用自己本身,习惯上称为\_\_\_\_调用。

答案： 递归

87. 如果被调用函数定义在主调函数之\_\_\_\_,被调用函数可以不声明。（填写前或后）

答案： 前 或者 前面 或者 上

88. int a[ ]={1,22,3};则数组a有\_\_\_\_个元素。

答案： 3

90. 若有定义 int a[ ][3]={1,2,3,4,5,6}; ，则二维数组a的第一维下标是\_\_\_\_。

答案： 2 或者 两 或者 2个 或者 两个

92. 字符串结束标志'\0'的ASCII码为\_\_\_\_。

答案： 0

93. 利用strcat函数，将字符串b连接到字符串a后面，则调用语句应写成：

strcat(\_\_\_\_); 。

答案： a,b

94. scanf( )函数和gets( )函数都可用于输入字符串，但在功能上有区别。若想从键盘上输入字符串"hi hello"，则应该使用\_\_\_\_函数。

答案： gets 或者 gets() 或者 后者

95. 在函数中定义的变量一般在调用结束之后存储单元就会被释放,如果想使该变量在调用结束后仍然存在的话,则必须用\_\_\_\_来修饰。

答案： static

96. 如下程序段的输出是\_\_\_\_。

#define R 3+2

printf("%d",R\*R);

答案： 11

97. 宏定义不是c语句,所以在其结尾处不加\_\_\_\_，所以下面的写法是有语法错误的。

#define pi 3.14;

答案： ; 或者 分号 或者 ；

98. putchar函数可以向终端输出一个\_\_\_\_。

答案： 字符 或者 符号

99. 若有语句：

int a[5];

则将数组第一个元素赋值为2的语句应写成\_\_\_\_。

答案： a[0]=2; 或者 \*a=2;

100. 下面语句的输出结果为\_\_\_\_。

printf("%d",strlen("asdf\n"));

答案： 5

102. 变量的指针就是该变量的\_\_\_\_。

答案： 地址 或者 起始地址 或者 地址编号 或者 起始地址编号

107 int a[3]={1,3,5};

int \*p=a;

printf("%d",\*(p+1));

上面程序段的输出是\_\_\_\_。

答案： 3

108 char \*str="hello";

printf("%c",\*str);

上面程序段的输出是\_\_\_\_。

答案： h

109 char \*str="hello";

printf("%s",str+1);

上面程序段的输出是\_\_\_\_。

答案： ello

110. 请填入一个C语言关键词，使如下程序段的输出为22（或24）。

\_\_\_\_ stu

{

char name[20];

int age;

}w;

printf("%d",sizeof(w));

答案： struct

113 printf("%d",sizeof(double));

此语句的输出为\_\_\_\_。

答案： 8

114. 填入适当内容，使下面程序段的输出为18。

struct stu

{

int num;

int age;

}s={5,18};

printf("%d",\_\_\_\_);

答案： s.age

117. 若有

struct stu

{

float a;

char b[5];

}m;

则变量m在内存中占\_\_\_\_个字节。

答案： 9

120. 用fopen函数打开文件时,如果打开不成功,则该函数返回\_\_\_\_。

答案： NULL 或者 0 或者 空 或者 空值

121. 在c语言中,通过一个指向某文件的\_\_\_\_结构体类型的指针变量来访问该文件,这个指针叫做文件指针。

答案： FILE 或者 文件

122. 用于关闭文件的函数的函数名为\_\_\_\_。

答案： fclose 或者 fclose()

123. 用fputc函数将字符'm'输入到fp指向的文件中去,正确的C语句写法是\_\_\_\_。

答案： fputc('m',fp) 或者 fputc('m',fp);

124. 用函数fgetc从fp指向的文件的当前位置中读出一个字符并赋给字符变量c,这条C语句是\_\_\_\_。

答案： c=fgetc(fp) 或者 c=fgetc(fp);

125. 系统函数fputc( )只能向文件中写入\_\_\_\_个字节的数据，而系统函数fwrite( )则可以向文件中写入多个字节的数据。

答案： 1 或者 1个 或者 1字节 或者 1个字节

126. 如果fp所指向文件的文件位置指针当前状态是"文件结束",则feof(fp)的值为\_\_\_\_。

答案： 1 或者 真 或者 非0 或者 非零 1 1

127. 若有

float a[3]={1,2,3};

FILE \*fp=fopen("d:\\s.dat","wb");

则用fwrite函数向 s.dat 文件中写入数组a所有元素值的正确写法是 fwrite(a,4,\_\_\_\_,fp); 。

答案： 3

128. 用fprintf向fp所指向的文件中写入整数i,正确的语句写法是：

fprintf(fp,\_\_\_\_,i);

答案： %d

131. 设有文件指针fp。将文件的位置指针从当前位置后退4个字节，用fseek( )函数实现的语句为：

fseek(\_\_\_\_,-4,SEEK\_CUR);

答案： fp 或者 fp,

137. 一个C程序需要经过编辑、\_\_\_\_和连接以后才可以运行。

答案： 编译 或者 compile

138. 已知字符a 的ASCII码为97，则printf("%c", 97)的执行结果为\_\_\_\_。

答案： a 或者 'a' 或者 字符a 或者 字符'a'

139. 如下语句的输出为\_\_\_\_。

printf("\");

答案： 或者 ” 或者 双引号

140. 除pirntf函数外，还有一个可以向屏幕输出单个字符的库函数，这个函数的函数名是\_\_\_\_。

答案： putchar 或者 putchar()

141. 若想用 scanf("%d,%d",&a,&b); 语句向变量a输入8、向变量b输入9，则应从键盘输入\_\_\_\_，然后回车。

答案： 8,9 或者 8，9

142. printf()函数可以输出多种类型的数据；当输出实型数据时，应使用%f格式控制符，当输出字符串时，应使用\_\_\_\_格式控制符。

答案： %s

116. 填入适当内容，使下面程序段的输出为2。

struct stu

{

int num;

int age;

}s[3]={1,2,3,4,5,6}, \*p;

p=s;

printf("%d",p\_\_\_\_);

答案： ->age

111 struct stu

{

int num;

\_\_\_\_;

int age;

}w={1,"张三",18};

请在最节省存储空间的前提下，补充定义能够正确存放“张三”的name结构体成员。

答案： char name[5]; 或者 char name[5]

105 int a[3]={1,2,3};

int \*p=a;

printf("%d",\*p++);

上面程序段的输出是\_\_\_\_。

答案： 1

103 int i=2, j=3;

int \*pi=&i,\*pj=&j;

\*pi=\*pj;

printf("%d %d",i, j);

上面程序段的输出是\_\_\_\_。

答案： 33 或者 3，3 或者 3,3

129. 用于使文件的位置指针重回文件的开头的函数名是\_\_\_\_。

答案： rewind 或者 rewind()

49. 若有程序段：

int a=2;

switch(a)

{

case 2:a++;

case 3:a++;

default : a++;

}

printf("%d",a);

则输出为\_\_\_\_。

答案： 5

40. 若执行下面2条语句：

int a=2,b=3;

a=a&b;

则a的值为\_\_\_\_。

答案： 2

44. 有一个整型变量a,如果只保留低位字节(使高字节为0)，应进行的操作是a=a&\_\_\_\_。

答案： 255

27. 已知a，b为整型。 b值为3，则执行a=(b==3);后，a值为\_\_\_\_。

答案： 1

2. 在c语言中，注释是以/\*开始的，以\_\_\_\_结束的。

答案： \*/

7. 整型常量0x11等于十进制的\_\_\_\_。

答案： 17

19. 表达式5/3的值为\_\_\_\_。

答案： 1

21. 设整型变量a的初始值为5，则执行语句：a>>1;之后，a值为\_\_\_\_。

答案： 5

25. 设i为整型变量，初始值为3，则语句printf("%d",i++); 打印的是\_\_\_\_。

答案： 3

79. 进行字符串拷贝的库函数的函数名是\_\_\_\_。

答案： strcpy 或者 strcpy()

89. static int a[3];则数组a 最后一个元素的值为\_\_\_\_。

答案： 0 或者 零

52. 执行如下程序段：

int c,a=12;

if(a!=0)

if(a==1)

c=1;

else

c=3;

则c的值为\_\_\_\_。

答案： 3

58. int i=0,sum=0;

while(i < =2)

{

sum=sum+i;

i++;

}

执行上面程序段以后，sum的值为\_\_\_\_。

答案： 3

61. int i=0,sum=0;

do

{

i++;

sum=sum+i;

}while(i < =2);

执行上面程序段以后，sum的值为\_\_\_\_。

答案： 6

66. int i=0,sum=0;

for(i=0;i < =5;i++)

sum+=i;

i++;

执行上面程序段以后，i的值为\_\_\_\_。

答案： 7

69. int i,sum=1;

for(i=0;i < =2;i++)

{

if(i==1) continue;

sum+=i;

}

执行上面程序段以后，sum的值为\_\_\_\_。

答案： 3