

第 1 章 C++语言概述

练习题 1

1.1 判断题

- ×1 . C++语言和 C 语言都是面向对象的程序设计语言。
- √2 . 面向对象方法具有封装性、继承性和多态性。
- √3 . C 语言是 C++语言的一个子集。C++语言继承了 C 语言。
- ×4 . C++语言程序与 C 语言程序一样都是函数串。
- ×5 . C++语言支持封装性和继承性，不支持多态性。
- √6 . C++语言比 C 语言对数据类型要求更加严格了。
- √7 . C++语言对 C 语言进行了一次改进，使得编程更加方便了。
- ×8 . C++源程序在编译时可能出现错误信息，而在连接时不会出现错误信息。
- √9 . 编译 C++源程序时，出现了警告错（Warning）也可以生成可执行文件。
- √10 . C++语言程序的实现也要经过编辑、编译连接和运行 3 个步骤。

1.2 单选题

- 1 . 下列关于面向对象概念的描述中，错误的是（ C ）。
 - A . 面向对象方法比面向过程方法更加先进
 - B . 面向对象方法中使用了一些面向过程方法中没有的概念
 - C . 面向对象方法替代了结构化程序设计方法
 - D . 面向对象程序设计方法要使用面向对象的程序设计语言
- 2 . 下列各种高级语言中，不是面向对象的程序设计语言是（ D ）。
 - A . C++
 - B . Java
 - C . VB
 - D . C
- 3 . 下列关于类的描述中，错误的是（ A ）。

- A . 类就是 C 语言中的结构类型
 - B . 类是创建对象的模板
 - C . 类是抽象数据类型的实现
 - D . 类是具有共同行为的若干对象的统一描述体
- 4 . 下列关于对象的描述中 , 错误的是 (C)。
- A . 对象是类的一个实例
 - B . 对象是属性和行为的封装体
 - C . 对象就是 C 语言中的结构变量
 - D . 对象是现实世界中客观存在的某种实体
- 5 . 下列关于 C++ 程序中使用提取符和插入符的输入/输出语句的描述中 , 错误的是(C)。
- A . 提取符是对右移运算符 (>>) 重载得到的
 - B . 插入符是对左移运算符 (<<) 重载得到的
 - C . 提取符和插入符都是双目运算符 , 它们要求有两个操作数
 - D . 提取符和插入符在输入/输出语句中不可以连用

1.3 填空题

- 1 . C++ 语言具有面向对象方法中要求的三大特性 : 封装性 、 继承性 和 多态性 。
- 2 . C++ 程序中 , 有且仅有一个 主 函数。
- 3 . C++ 程序是由 类 和 函数 组成的。
- 4 . C++ 源程序的扩展名是 .cpp 。
- 5 . 使用插入符进行标准输出文件输出时 , 使用的输出流对象名是 cout 。

1.4 上机调试下列程序 , 并分析输出结果

1 .

```
#include <iostream.h>
void main()
```

```

{
    int i,j;
    cout<<"Enter i j: ";
    cin>>i>>j;
    cout<<"i="<<i<<',<<"j="<<j<<endl;
    cout<<"i+j="<<i+j<<',<<"i*j="<<i*j<<endl;
}

```

假定，输入数据如下：

Enter x y: 5_9

答： i=5,j=9

i+j=14,i *j=45

2 .

```

#include <iostream.h>
int max(int,int);
void main()
{
    int a,b,c;
    a=5;
    b=8;
    c=max(a,b);
    cout<<"max("<<a<<',<<b<<")="<<c<<endl;
}
int max(int x,int y)
{
    return x>y?x:y;
}

```

答： max(5,8)=8

3 . 文件 e1.4.3.cpp 内容如下：

```

#include <iostream.h>
void f1(),f2();
void main()
{
    cout<<"在北京.\n";
    f1();
    f2();
    cout<<"再见.\n";
}

```

文件 1.4.3-1.cpp 内容如下：

```
#include <iostream.h>
void f1()
{
    cout<<"在上海.\n";
}
```

文件 1.4.3-2.cpp 内容如下：

```
#include <iostream.h>
void f2()
{
    cout<<"在广州.\n";
}
```

答： 在北京。
在上海。
在广州。
再见。

1.5 编译下列程序，修改所出现的错误，获得正确结果

1 .

```
main()
{
    cout<<"In main().\n"
}
```

答：修改后如下：

```
#include <iostream.h>
void main()
{
    cout<<"In main().\n";
}
```

2 .

```
#include <iostream.h>
void MAIN()
{
    cin>>a;
    int b=a+a;
    cout<<"b=<<b<<\n";
}
```

答：修改后如下：

```
#include <iostream.h>
void main()
{
```

```

    int a;

    cin>>a;
    int b=a+a;
    cout<<"b="<<b<<"\n";
}

```

3 .

```

#include <iostream.h>
void main()
{
    int i,j;
    i=5;
    int k=i+j;
    COUT<<"i+j="<<k<<endl;
}

```

答:

```

#include <iostream.h>
void main()
{
    int i,j;
    j=10;
    i=5;
    int k=i+j;
    cout<<"i+j="<<k<<endl;
}

```

1.6 通过对 1.5 题中 3 个程序的修改，回答下列问题

1 . 从 1.5 题中第 1 题程序的修改中，总结出编程应该注意哪些问题。

答：C++程序要包含 iostream.h，main()函数前应加类型说明符 void。

2 . C++程序中所出现的变量是否必须先说明后使用？在函数体内说明变量时是否都要放在函数体的开头？

答：C++程序中所出现的变量必须先说明后使用。在函数体内说明变量时不一定要放在函数体的开头。

3 . 使用 cout 和插入符 (<<) 输出字符串常量时应注意什么？

答：可输出一个字符串常量，也可输出多个字符串常量。每输出一个字符串常量要使用

一次插入符(<<)。

4. 程序中定义过的变量，但没有赋值，也没有默认值，这时能否使用？

答：不能使用。因为它的值不确定。

5. 一个程序编译通过并已生成执行文件，运行后并获得输出结果，这一结果是否一定正确？

答：不一定正确。可能还有算法错。