

《VC++ 程序设计》试卷 2

一、单项选择题（每小题 1 分，共 20 分）

- 1、假定 AB 为一个类，则执行“AB a(4), b(3), *p[2];”语句时，自动调用该类构造函数的次数为（ ）
A、2 B、3 C、4 D、5
- 2、对于结构中定义的成员，其隐含访问权限为（ ）
A、protected B、private C、public D、static
- 3、在面向对象编程中，对象的抽象集合称为（ ）
A、对象 B、集合 C、类 D、实例
- 4、下面说法正确的是（ ）
A、构造函数可以重载，析构函数不能重载。
B、构造函数不能重载，析构函数可以重载。
C、构造函数可以重载，析构函数也可以重载。
D、构造函数和析构函数都不可以重载。
- 5、实现运行时的多态性，必须通过（ ）来完成。
A、虚函数 B、重载函数 C、构造函数 D、析构函数
- 6、类 CNum 的缺省构造函数和析构函数是（ ）
A、CNum()和~CNum() B、CNum(int)和~CNum()
C、CNum()和~CNum(delete) D、CNum()和 int~CNum()
7、在类外定义类的成员函数时，应当使用（ ）来标识该函数为特定类的成员。
A、: B、:: C、-> D、this
- 8、已知类 A 是类 B 的友元，类 B 是类 C 的友元，则（ ）
A 类 A 一定是类 C 的友元
B 类 C 一定是类 A 的友元
C 类 C 的成员函数可以访问类 B 的对象的所有成员
D 类 A 的成员函数可以访问类 B 的对象的所有成员
- 9、下面（ ）是函数重载。
A、void play(int) 和 void play(float)
B、play() 和 ~play()
C、void play(int) 和 int play(int)
D、void play() 和 int play()
- 10、下列说法中正确的是（ ）
A. 类定义中只能说明函数成员的函数头，不能定义函数体。
B. 类中的函数成员可以在类体中定义，也可以在类体之外定义。
C. 类中的函数成员在类体之外定义时必须要与类声明在同一文件中。
D. 在类体之外定义的函数成员不能操作该类的私有数据成员。
- 11、Windows 操作系统主要基本内核元件中，_____支持与操作系统密切相关的功能：如进程加载、文本切换、文件 I/O 以及内存管理、线程管理等。（ ）
A GDI B、KERNEL C、USER D、以上都不是。
- 12、一个视图对象能连接（ ）文档对象，一个文档对象能连接（ ）视图对象。

- 1、VC++ 开发环境中，char 型数据占 _____ 个字节，int 型数据占 _____ 个字节，double 型数据占 _____ 个字节。
- 2、若 for 循环的“头”为“for (int i=1 ; i<10 ; i++)”，并且在循环体中不会修改 i 的值，则循环体将被重复执行 _____。
- 3、两个函数的函数名相同，但参数的个数或对应参数的类型不同时，则称为 _____。
- 4、若 ch 为 char 型变量，n 为 int 型变量，则下列语句
n = 65; ch = n+3;
cout<< " ch = " << ch;
执行的结果是 _____。
- 5、组合框与列表框用途类似，它是由 _____ 和 _____ 功能组合而成。
- 6、_____ 是 Windows 应用程序与设备驱动程序和输出设备之间的接口。
- 7、如果一个类中含有纯虚函数，则称该类为 _____。
- 8、如果类的所有对象共享一个成员，则称该成员为 _____。
- 9、如果类中的成员只能被本类的成员函数和友元函数访问，则这些成员的访问权限为 _____；如果类中的成员能够被类外的函数访问，则这些成员的访问权限为 _____。
- 10、为解决多继承中因公共基类而产生的二义性问题，C++ 语言提供了 _____。

机制。将公共基类声明为它以后，它在派生类中只产生一个实例。

11、Windows 程序中的消息有 _____、_____和_____三种类型。

11、用户按下键盘按键并放开的过程中，将产生至少三条消息： _____、_____和_____。

13、单选按钮初始化要使用函数如下：

```
void CheckRadioButton(IDC_RADIO1, IDC_RADIOn, IDC_RADIOm)
```

其功能的具体描述为：

14、列表框分为 _____和_____两种， _____中任一时刻只能选择一项， _____则可以选取多项。

三 选择填空题（每空 1分，共 15分）

1、如果在基类和派生类中都包含其他类的对象（即有对象成员），则在创建派生类的对象时，首先执行 _____的构造函数，接着执行 _____的构造函数，然后执行 _____的构造函数，最后才执行 _____的构造函数。

- A、基类的对象成员 B、派生类的对象成员
C、基类 D、派生类

2、所有的文档类都派生于 _____[5]_____，所有的视图类都派生于 _____[6]_____。

- A、CView B、CWindow C、CDocument D、CFormView

3、_____ [7]_____包括键盘和鼠标的输入。这一类消息首先放在系统消息队列中，然后由 Windows 将它们送入应用程序消息队列中，由程序来处理消息； _____[8]_____用来与 Windows 的控制对象，如列表框、按钮、复选框等进行双向通信。当用户在列表框中改动当前选择或改变了复选框的状态时发出此类消息。

- A 系统消息 B、用户消息 C、输入消息 D、控制消息

4、使用 _____[9]_____获取的设备上下文在退出时，必须调用 _____ReleaseDC()_____释放设备上下文。

- A、GetWindowRect() B、GetDC()
C、BeginPaint() D、GetClientRect()

5、常用的 CButton 类的成员函数中： _____获得一个按钮控件的选中、选择和聚焦状态； _____得到一个按钮的选中状态； _____设置一个按钮的选中状态。

- A、GetState() B、SetState() C、SetCheck()
D、GetCheck() E、GetButtonStyle()

6、滚动条类 CScrollBar 的成员函数规定了滚动条的操作。设置滚动条的范围使用 _____函数，设置滚动块的位置使用 _____函数，获取滚动块的当前位置使用 _____函数。

- A、SetPos B、SetRange C、SetScrollRange D、GetPos
E、SetScrollPos F、GetScrollPos G、GetScrollRange

四 写出下列程序的运行结果（每小题 5分，共 20分）

1、#include<iostream.h>

```
class B{  
    public:
```

```

        static int  num;
};
int B:: num=100;
void main()
{
    B b1, b2;
    cout<<b1.num << '  ' ;
    b1.num+=25;
    cout<<b2.num <<endl;
}

```

2、 #include<iostream.h>

```

class A {
public:
    virtual void fun()
    { cout<<"I'm class A"<<endl; }
};
class B: public A{
public:
    void fun()
    { cout<<"I'm class B"<<endl; }
};
class C: public B{
public:
    void fun()
    { cout<<"I'm class C"<<endl; }
};
void main()
{
    A a,*pA=&a;
    pA->fun();
    B b;
    pA=&b;
    pA->fun();
    C c;
    a=c;
    a.fun();
    A &aRef=c;
    aRef.fun();
}

```

3、 class test{

```

private:
    int num;
    float fl;
public: test( );

```

```

    int getInt( ){ return num; }
    float getFloat( ){ return fl; }
    ~test( );
};
test    test( )
{ cout << "Initalizing default" << endl;
  num=0; fl=0.0;
}
test    ~ test( )
{ cout << "Desdtructor is active" << endl;}
int main( )
{ test array[2];
  cout<<array[1].getInt()<<" "
    <<array[1].getFloat()<<endl;
  return 0;
}
4. int main( )
{ int num=50;
  int & ref=num;
  ref=ref+10
  cout << "num=" << num << endl;
  num=num+40;
  cont << "ref=" << ref << endl;
  return 0;
}

```

五、程序设计题（每题 10 分，共 20分）

1、下列 shape 类是一个表示形状的抽象类， area() 为求图形面积的函数， total() 则是一个通用的用以求不同形状的图形面积总和的函数。 请从 shape 类派生三角形类(triangle)、矩形类(rectangle) 并给出具体的求面积函数。

```

class shape{
public:
    virtual float area( )=0
};
float total(shape *s[ ],int n)
{ float sum=0.0;
  for(int i=0; i<n: i++)
    sum=sum+i.area( );
  return sum;
}

```

2、创建一个记录通讯录内容的新类 CAddrlist，包含：姓名、住址、电话、出生日期，并使该类可以实现串行化。请写出可以实现要求的 CAddrlist .h 和 CAddrlist .cpp 文件的内容。

2005—2006学年第一学期

《VC++ 程序设计》试题 答案及评分标准

一、单项选择题（每小题 1分，共 20分）

题号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
答案	B	C	C	A	A	A	B	D	A	B
题号	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
答案	B	A	B	A	B	C	B	C	B	D

二、填空题（每空 1分，共 25分）

- 1、 1、 4 、 8 2、 9 3、 函数重载 4、 ch=D
5、 列表框、编辑框 6、 DC（设备上下文） 7、 抽象基类
8、 静态成员 9、 私有、公有（或者 private 、 public ） 10、 虚基类
11、 窗口消息、命令消息、控件通知消息（顺序可变）
12、 WM_KEYDOWN ， WM_CHAR ， WM_KEYUP
13、 从 IDC_RADIO1 到 IDC_RADIO_n， 中设置 IDC_RADIO_m 为默认
14、 单选列表框、多选列表框、单选列表框、多选列表框

三 选择填空题（每空 1分，共 15分）

题号																	
答案	A	C	B	D	C		A	C	D	B	A		D	C	C	E	F

四 写出下列程序的运行结果（每小题 5分，共 20分）

- 1、 100 125
2、 I'm class A
I'm class B
I'm class A
I'm class C
3、 Initalizing default
Initalizing default
0 0
Desdtructor is active
Desdtructor is active
4、 num=60
ref=100

五、程序设计题（每题 10 分，共 20分）

- 1、
#include<math.h> 1 分

```

class triangle:public shape{ 1      分
public:
    virtual float area( )
    {
        float s=(a+b+c)/2;
        return sqrt(s*(s-a)*(s-b)*(s-c)); 3      分
    }
private:
    float a,b,c; 1      分
};
class rectangle:public shape{ 1      分
public:
    virtual float area( )
    {
        return a*b; 2      分
    }
private:
    float a,b; 1      分
};

```

2、

// Addrlist.h 文件内容 :

```

class CAddrlist : public CObject { 1分
public:
    CString Name;
    CString Address;
    CString Tel;
    CTime Birth;
    CAddrlist(); 3分

    DECLARE_SERIAL(CAddrlist) // 使对象可串行化 1分
    virtual void Serialize( CArchive & ar ); // 重载串行化函数 1分
};

```

Addrlist.cpp 文件内容 :

```

IMPLEMENT_SERIAL(CAddrlist,CObject, 0) 1分
void CAddrlist::Serialize(CArchive & ar)
{
    CObject::Serialize(ar); 1分
    if ( ar.IsStoring() )
    {
        ar<<Name<<Tel<<Address<<Birth; 1分
    }
    else
    {
        ar>>Name>>Tel>>Address>>Birth; 1分
    }
}

```