```
1 <u>C</u>
                   2<u>A</u>
                                                            5 <u>C</u>
                                             4 <u>C</u>
    6 B
                   7 D
                               8 D
                                             9 B
                                                           10 A
试题二、改错题(共18分)
       将 StudentListNode * next; 改为:
1
       struct StudentListNode * next;
            printf("%d", num % base);
       将
            change(num / base, base);
       的顺序交换,改为:
            change(num / base, base);
            printf("%d", num % base);
       删去#define DEBUG 0,
       或 #ifdef DEBUG 改为
                              #if DEBUG
3
        将 return Find(x+m+1, n, v); 改为:
4
        return Find(x+m+1, n-m-1, v);
         删除 free(a.name)
5
         或将
           free(a.name);
           printf("%s %d\n", b.name, b.score);
         的顺序交换,改为:
           printf("%s %d\n", b.name, b.score);
           free(a.name);
       把 pfore -> next = p; 改为:
6
       If (pfore != NULL)
          pfore \rightarrow next = p;
试题三、问答题(共10分)
   相同点:生命周期都是全程的,(初始化缺省值为0,变量只能被初始化一次);
   不同点:静态局部变量的作用域在函数内部,静态全局变量的作用域是模块内部
```

《程序设计专题》课程期末考试答案及评分标准,2016年07月02日

试题一、单选题(每小题3分,共30分)

自定义开始,全局变量的作用域还可以扩展到其它模块,只要它们采用 extern 声明。

```
从表上数据的"趋势"看: f_A(2n) \approx 4f_A(n) \quad \text{由此可知,算法 A 的时间复杂度 T(A)} \approx O(n^2) \\ f_B(2n) \approx 2f_B(n) \quad \text{由此可知,算法 B 的时间复杂度 T(B)} \approx O(n)
```

试题四、填空题(每小题2分,共24分)

试题五、算法设计(共18分)

《程序设计专题》课程期末考试答案及评分标准,2016年07月02日

```
for (j = 0; j < col; ++j){}
                  pc[i][j] = 0;
                  for (k = 0; k < col; ++k){}
                       pc[i][j] += pa[i][k] * pb[k][j];
                  }
              }
              }
         }
(3) 该算法的时间复杂度为 O(M*N*N),
2. (1)
(2) void eraseBlob(int row, int col){
     if (row >= 0 \&\& row < HEIGHT \&\& col >= 0 \&\& col < WIDTH) {
         if (map[row][col] == BLACK) {
              map[row][col] = WHITE;
              eraseBlob(row-1, col); //上
              eraseBlob(row+1, col); //下
              eraseBlob(row, col-1); //左
              eraseBlob(row, col+1); //右
              eraseBlob(row-1, col-1); //左上
              eraseBlob(row+1, col-1); //左下
              eraseBlob(row-1, col+1); //右上
              eraseBlob(row+1, col+1); //右下
         }
}
```