

分以下几类:

- 1: c
- 2: shell
- 3: linux

1: static有什么用途? (请至少说明两种)

1) 在函数体, 一个被声明为静态的变量在这一函数被调用过程中维持其值不变。

2) 在模块内 (但在函数体外), 一个被声明为静态的变量可以被模块内所用函数访问, 但不能被模块外其它函数访问。它是一个本地的全局变量。

3) 在模块内, 一个被声明为静态的函数只可被这一模块内的其它函数调用。那就是, 这个函数被限制在声明它的模块的本地范围内使用

3:

问答题4 /19

写出完整版的strcpy函数

参考答案

如果编写一个标准strcpy函数的总分为10, 下面给出几个不同得分的答案:

2分

```
1 void strcpy( char *strDest, char *strSrc )
2 {
3     while ( *strDest++ = * strSrc++ ) != '\0' );
4 }
```

4分

```
1 void strcpy( char *strDest, const char *strSrc )
2 //将源字符串加const, 表明其为输入参数, 加2分
3 {
4     while ( *strDest++ = * strSrc++ ) != '\0' );
5 }
```

7分

```
1 void strcpy(char *strDest, const char *strSrc)
2 {
3     //对源地址和目的地址加非0断言, 加3分
4     assert( (strDest != NULL) && (strSrc != NULL) );
5     while ( *strDest++ = * strSrc++ ) != '\0' );
}
```

6

10分

//为了实现链式操作，将目的地址返回，加3分！

```
1 char * strcpy( char *strDest, const char *strSrc )
2 {
3     assert( (strDest != NULL) && (strSrc != NULL) );
4     char *address = strDest;
5     while( (*strDest++ = * strSrc++) != '\0' );
6     return address;
7 }
```