在 C 语言中，不正确的 int 类型的常数是a  
A)079 B)0 C)037 D)0xAF

答案：

符号8和9不用在[八进制](https://baike.so.com/doc/5330658-5565832.html" \t "_blank)系统中

已知各变量的类型定义如下:  
int k,a,b;  
unsigned long w=5;  
double x=1.42;  
则以下表达式中不符合 C 语言语法的是a  
A）x%(-3) B）k=(a=2,b=3,a+b)  
C）w+=-2 D）a+=a-=b=4

答案：

% 号的左边操作数不能是double 只能是int型

有以下程序段： int x=3 do { printf("%d"，x-=2)；} while (!(--x))； 其输出结果是(c )。  
A．1 B．3 0 C．1 -2 D．死循环

答案：

在程序中，首先定义了一个整型变量x并赋初值为3，接着执行do-while循环。在do-while循环中，先执行循环体，即执行printf语句(输出表达式X-=2；的值，这个表达式相当于x=x-2=3-2=1，所以第一次输出值为1)，接着判断while后面括号里的条件表达式是否为真。这个表达式!(--X)等价于!(0)为真(这里--X是先自减，再进行判断，此时x自减1，值为0)，继续执行循环体，即执行printf语句(输出表达式x-=2；的值，这个表达式相当于x=x-2=0-2=-2，所以第二次输出值为-2)，接着判断while后面括号里的条件表达式是否为真，显然，表达式!(--x)等价于(!(-3))为假，退出循环，所以其最终的输出结果为1-2。所以，4个选项中选项C符合题意。

以下对 C 语言函数的有关描述中,正确的是a

1. 在 C 中,调用函数时,可以不传递参数

B) C 函数既可以嵌套定义又可以递归调用

C) 函数必须有返回值,否则不能使用函数

D) 程序中有调用关系的所有函数必须放在同一个源程序文件中

答案：

B选项。不能嵌套定义。C选项，函数可以没有返回值。D选项，没有必要放在同一个c文件中，用其他c文件的函数可以给其定义的地方函数名前面加extern修饰。

以下函数值的类型是 a

fun ( float x ) { float y; y= 3\*x-4; return y; }

A) int B) 不确定 C) void D) float

在c语言中，每一个函数都会有一个返回值，返回值的类型声明在函数名前面，如果没有声明类型，系统默认[返回类型](https://www.baidu.com/s?wd=%E8%BF%94%E5%9B%9E%E7%B1%BB%E5%9E%8B&tn=SE_PcZhidaonwhc_ngpagmjz&rsv_dl=gh_pc_zhidao" \t "https://zhidao.baidu.com/question/_blank)。为int 类型， fun ( float x ) { float y; y= 3\*x-4; return y; } 的返回值类型就是int型，由于函数中y是float类型， 系统会将其强制转化为int类型

假定 int 类型变量占用两个字节，若有定义：

int x[10]={0,2,4};，则数组 x 在内存中所占字节数是d

1. 3 B) 6 C) 10 D) 20

答案：

 x数组共有10个元素，在花括号内只提供3个初值，这表示只给前面的3个元素赋值，后7个元素的值为0，所以，一共有20个字节。

设有如下定义:  
int arr[]={6,7,8,9,10};  
int \* ptr;  
则下列程序段的输出结果为D  
ptr=arr;  
\* (ptr+2)+=2;  
printf ("%d,%d\n",\*ptr,\*(ptr+2));  
A)8,10 B)6,8 C)7,9 D)6,10

答案：

\*([ptr](https://www.baidu.com/s?wd=ptr&tn=SE_PcZhidaonwhc_ngpagmjz&rsv_dl=gh_pc_zhidao" \t "https://zhidao.baidu.com/question/_blank)+1)是指针变量[ptr](https://www.baidu.com/s?wd=ptr&tn=SE_PcZhidaonwhc_ngpagmjz&rsv_dl=gh_pc_zhidao" \t "https://zhidao.baidu.com/question/_blank)（数组）指向的首地址后的（第二个）元素的值；  
\*[ptr](https://www.baidu.com/s?wd=ptr&tn=SE_PcZhidaonwhc_ngpagmjz&rsv_dl=gh_pc_zhidao" \t "https://zhidao.baidu.com/question/_blank)+1是指针变量ptr（数组）指向的首地址（第一个）元素的值加1。  
注：有括号先算括号里面的，也就是\*(ptr+1)中先将指针指向ptr+1，再求值；而\*ptr+1，先求\*ptr，再加1。

/\*注意\*/有另外的情况

当ptr自增时，输出会从右边开始压栈。

printf("%d ,%d\n",\*ptr,\*(++ptr));   
VC,VS中函数默认的入栈顺序从右向左，因此先执行\*(++ptr)再输出。  
  
如下面这个程序会输出5 ,5  
#include <stdio.h>  
int main()  
{  
int i = 4;  
printf("%d ,%d\n", i, ++i);   
return 0;  
}

设有如下定义：  
struct sk  
{int a;  
float b;  
}data;  
int \*p;  
若要使 p 指向 data 中的 a 域，正确的赋值语句是:c  
A) p=&a; B) p=data.a;  
C) p=&data.a; D) \*p=data.a

答案：data是―结构体变量，a是它的成员，因此引用a域的正确方法是：data.a，取它的地址赋值给指针变量p的语句应该是：p=&data.a。选项A，将a的地址直接赋给了p，而忽略了a为结构体内部的一个成员，而不是一单独的变量，故选项A不正确；选项B在p=data.a表达式中右边为一个结构体变量的成员不是地址，而左边为一指针应该将一地址赋给它，故选项B不正确；选项D表达式\*p=data.a是将结构体变量中的成员a的值赋给指针p所指向的变量值，而不是使指针p指向data中的a域，故选项D不正确：4个选项中只有C正确

当 a=3,b=2,c=1 时,表达式 f=a>b>c 的值为c  
A) 1 B) 2 C) 0 D) 3

答案：首先计算a>b,因为a的值大于b，所以a>b的值为1，然后再计算1>c的值，因为1不大于c的值，所以1>c的值为0

若有定义 int a[5];则 a数组中首元素地址除了可以用&a[0]表示之外,还可以用  
表示.b  
A) &a B) a C) a[0] D)pa

答案：a是首个元素的地址，类型是int \*，可以用int \*p; p = a;  
&a是整个数组的首地址，类型是int (\*)[5]，可以用int (\*q)[5]; q = a。

经典函数：

以下程序中的函数 reverse 的功能是将 a 所指数组中的内容进行逆置。  
void reverse(int a[],int n)  
{int i,t;  
for(i=0;i<n/2;i++)  
{t=a[i];a[i]=a[n-1-i];a[n-1-i]=t;}  
}m  
ain()  
{int b[10]={1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}; int i,s=0;  
reverse(b,8);  
for(i=6;i<10;i++) s+=b[i];  
printf("%d\n",s);  
}

写出下面程序执行时的输出结果：  
main()  
{int x=1234;  
while(x)  
{ printf(“%d”,x%10); x=x/10; }

答案：4321

有以下程序  
struct STU  
{char num[10]; float score[3]; }  
main()  
{struct STU s[3]={{"01",90,90,90},  
{"02",80,80,80},{"03",70,70,70}},\*p=s;  
int i; float sum=0;  
for(i=0;i<3;i++)  
sum=sum+p->score[i];  
printf("%6.1f\n",sum);  
}  
程序运行后的输出结果是什么

答案：270.0

s是具有3个元素的结构体数组，p为一指向结构体的指针变量，开始时将数

组的首地址赋给p，即p指向了数组s的第一个元素s[0]，所以通过p对结构体成员score

的引用将是s[0]中的成员score，也就是说，程序中的for循环其实是统计s[0]中的成员数

组score的三个元素值之和，则sum的值就是90+95+85=270。

void strcopy(char \*s,char \*t)  
{while(\*s++=\*t++);}  
main()  
{char s[9]="11111",t[9]="abcde";  
strcopy (&s[1],&t[1]);  
printf("%s",s); }  
分析程序并写出该程序的结果

答案：函数 strcopy(char \*s,char \*t)实现将 t 指向的字符串复制到 s 指向的字符型数组中，主函数中定义了字符型数组 s 和 t，调用 strcopy 函数时的实参是 s[1]和 t[1]元素的地址，所以调用函数后实现将 t[1]开始的字符串赋值到 s[1]开始的数组元素。程序执行的输出结果为 1bcde

#include<stdio.h>  
main()  
{ int i;  
char stra[5],strb[5];  
for(i=0;i<4;i++)  
strb[3-i]=stra[i]='0'+i;  
stra[4]=strb[4]='\0';  
printf("\n%s",strb); }

答案：

程序实现把 1、2、3 的 ASCII 码分别赋值给 stra[1]、stra[2]、stra[3]和 strb[3]、  
strb[2] 、strb[1]元素，并将 stra[4] 和 strb[4]的元素值设为串结束符，最后输出  
strb 开始的字符串，所以程序的输出结果为 3210

#include<stdio.h>  
swap(int x,int y)  
{int temp;  
temp=x; x=y; y=temp; }  
main()  
{ int a=3,b=5;  
swap(a,b);  
printf("a=%d b=%d",a,b); }  
分析程序并写出程序的输出结果

答案：函数 swap 实现把形参 x 和 y 的值交换，主函数调用 swap 函数时将变量的传给 x、y， 函数调用返回时 x、y 消失，而主函数中的变量 a、b 不受影响，所以程序的输出结果为： a=3 b=5

以下程序段用于构成一个简单的单向链表，请填空。  
struct STRU  
{ int x, y ;  
float rate;  
p;  
} a, b;  
a.x=0; a.y=0; a.rate=0; a.p=&b;  
b.x=0; b.y=0; b.rate=0; b.p=NULL; 以下程序段用于构成一个简单的单向链表，请填空。  
struct STRU  
{ int x, y ;  
float rate;  
\_\_\_\_\_\_\_p;  
} a, b;  
a.x=0; a.y=0; a.rate=0; a.p=&b;  
b.x=0; b.y=0; b.rate=0; b.p=NULL;

答案：struct STRU \*

用以下语句调用库函数 malloc，使字符指针 st 指向具有 11 个字节的动态存储  
空间，请填空。  
st=(char\*)\_\_\_\_\_\_\_ ;

答案：malloc(11)

下面程序要把数组元素中的最大值放入 a[0]中。请在 if 语句中填写相应的条  
件表达式  
main( )  
{int a[6]={6，7，2，9，1，10}，\*p=a,i；  
for(i=0；i<6；i++，p++)  
if(\_\_\_\_\_\_\_\_) \*a=\*p；  
printf("%d"，\*a)；  
}

答案： \*p>a[0]

编写程序，程序有一个主函数，三个子函数，由主函数定义数组并调用子函  
数进行数组数据输入、排序、输出的工作。数组大小预定义符号常数 N 表示。

答案：#define N 3

int input(int \*p, int n)

{

int i;

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

{

scanf("%d", p);

\*p++;

}

}

int sort(int \*p, int n)

{

int temp,i,j;

for (i = 0; i < n-1; i++)

{

for (j = i + 1; j < n; j++)

{

if (p[i] > p[j])

{

temp = p[i];

p[i] = p[j];

p[j] = temp;

}

}

}

}

int output(int\* p, int n)

{

int i;

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

{

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

\*p++;

}

}

main()

{

int a[N];

input( a, 3);

sort(a, 3);

output(a, 3);

}