## FONDAMENTI DI PROGRAMMAZIONE A

Tempo a disposizione: 30 minuti

| Nome | Cognome | Matricola |
|------|---------|-----------|
|------|---------|-----------|

Per accede alla prova di programmazione è necessario rispondere correttamente ad almeno il 70% delle domande

1. Cosa stampa il seguente frammento di codice?

```
cout << i/2 << endl;
int i = 3;
i++;</pre>
```

 $\begin{bmatrix} a \end{bmatrix}$  1  $\begin{bmatrix} b \end{bmatrix}$  2  $\begin{bmatrix} c \end{bmatrix}$  3  $\begin{bmatrix} d \end{bmatrix}$  nessuna delle precedenti

- 2. Data la dichiarazione C++: int x=2, y=5; qual è il tipo e qual è il valore dell'espressione (x + y)/2?
  - [a] int, 4 [b] float, 3.5 [c] int, 3 [d] float, 3 [e] nessuna delle precedenti
- 3. Il linguaggio C++ implementa la definizione pura del comando for (iterazione definita)

TF

**4.** Supponendo che le espressioni vengano valutate da sinistra verso destra, cosa stampa a monitor il seguente frammento di codice?

```
int x = 1, y = 2;

bool b = x + 1 == y++ || ++x == ++y;

cout << b << "_{\perp}" << x << "_{\perp}" << y << endl;

a 1 1 2 b 1 1 3 c 1 2 4 d 0 2 4 e nessuna delle precedenti.
```

**5.** Cosa stampa il seguente programma?

```
int V[10] = {5,11,20,17,8,4,9,13,5,12};
int i = 5;
cout << V[0] + V[i+1] + 1;</pre>
```

 $\boxed{a}$  19  $\boxed{b}$  15  $\boxed{c}$  10  $\boxed{d}$  nessuna delle precedenti.

- 6. Un puntatore è una variabile che funge da alias (cioè da nome alternativo) per un'altra variabile
- T F

7. Se f è la seguente funzione:

qual è il valore della variabile z dopo l'esecuzione del seguente frammento di codice?

```
int z = 4;
cout << f(z) << endl;</pre>
```

a 5 b 4 c 6 d nessuna delle precedenti.

8. Cosa stampa il seguente frammento di codice?

```
int x = 5, y = 5;
int* p1 = &x;
int* p2 = &y;
*p1 = *p2 +1;
cout << x << "" << y << endl;</pre>
```

 $\boxed{a}$  5 5  $\boxed{b}$  6 6  $\boxed{c}$  6 5  $\boxed{d}$  nessuna delle precedenti.

- 9. In C++, se una zona di memoria allocata nello heap non è puntata da nessun puntatore, è considerata garbage e viene deallocata automaticamente (cioè, C++ ha un sistema di garbage collection).
- 10. Data una funzione ricorsiva, in C++ è sempre possibile scrivere una funzione iterativa equivalente.

TF