

BLOQUE III

CUESTIONARIO TEMA 6.1

Lenguajes de programación. Características, elementos y funciones de Java, C, y C++, .Net.

CENTRO DE ESTUDIOS ADAMS

Madrid • Barcelona • Girona • Valencia • Sevilla
Zaragoza • A Coruña • Santiago • Ourense • México

1. Puede haber instrucciones en el código fuente de C, además de los comentarios, que no se compilen:

- A) **SÍ, USANDO DIRECTIVAS.**
- b) No.
- c) Sí, los propios comentarios.
- d) Sí, usando compiladores específicos.

2. ¿Cual de las siguientes afirmaciones es correcta sobre las librerías?:

- a) No ocupan espacio en el programa en C.
- b) No ocupan espacio en el programa en C++.
- C) **NO OCUPAN ESPACIO EN EL PROGRAMA EN JAVA.**
- d) Ninguna es correcta.

3. Dado el siguiente bloque de código:

```
int incr ( int v ){      return v + 1;}

main(){  int a, b;      b = 3; a = incr(b);}
```

El resultado correcto será:

- a) a=3; b=3;
- b) a=3; b=4;
- C) **A=4; B=3;**
- d) a=4; b=4;

4. Dados los siguientes códigos:

```
long raiz ( long valor ){      long r;

    for ( r = 1; r * r <= valor; r++ ) ;

    return r;}
```

```
long raiz ( long valor ){      long r = 1;

    while ( r * r <= valor ) r++;

    return r;}
```

¿Cuál esta bien escrito?:

- a) Ninguno.
- b) El primero.
- c) El segundo.
- D) **AMBOS.**

5. Dado el siguiente bloque de código:

```
lolo ( ){  int f;

    for ( f = 1; f <= 50; f++ ) {

        if ( f % 2 == 0 ) continue;  printf("%d", f );

    } }
```

¿Cuántos números se imprimen?:

- a) 50.
- b) 40.
- C) **25.**
- d) 10.

6. Visto el siguiente código:

```
void lolo ( ALUMNO *p ){
    p->peso = 0;    p->nom = "";
    func(&(p->r));  func(&(p->v));    func(&(p->a)); }
```

¿Que afirmación es falsa?

- a) ALUMNO es una estructura.
- b) func recibe los parámetros por referencia.
- c) p es un puntero.
- D) NOM ES UN TIPO STRING.**

7. El siguiente bloque de código:

```
void func ( struct tai *obj ){
    obj->x = obj ->y = obj ->z = 0;}
```

- A) ES TOTALMENTE CORRECTO.**
- b) En C no existe la asignación múltiple.
- c) En vez de "->" se debería de usar "."
- d) Sobra el 0 final.

8. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es falsa con respecto a los modos de acceso para streams de texto C?:

- A) R: ABRE UN FICHERO QUE YA EXISTE PARA LECTURA. LA LECTURA SE REALIZA DESDE EL FINAL DEL FICHERO.**
- b) w: Se crea un nuevo fichero para escribir. Si el fichero existe se inicializa y sobrescribe.
- c) a: Abre un fichero que ya existe para añadir información por el final.
- d) r+: Abre un fichero que ya existe para actualizarlo (tanto para lectura como para escritura).

9. ¿Cuál de las siguientes instrucciones no es correcta en C?:

- a) #define lolo "Estoy en clase contento \n"
- B) INT = 0 ;**
- c) #define PI 3.1415927
- d) int (*punftf)(int *y);

10. ¿Cuál de las siguientes instrucciones no es correcta en C?:

- a) int (*punftf[5])(int *x);
- B) CHAR []="POPEYE";**
- c) double sinh (const double x);
- d) static TAI alumno[SOPA];

11. ¿Cuál de las siguientes no es una clase de almacenamiento de una variable en el lenguaje C?:

- a) auto.
- b) extern.
- C) INTER.**
- d) static.

12. Las variables de tipo entero en C, ocupan un tamaño de:

- a) 16 bits.
- b) 32 bits.
- c) 64 bits.
- D) DEPENDE DEL TAMAÑO DE PALABRA DE MEMORIA DEL ENTORNO DE EJECUCIÓN DEL PROGRAMA.**

13. ¿Cuál de los siguientes no es un modificador de acceso para una variable en el lenguaje C?:

- a) const.
- b) volatile.
- C) REGISTER.**
- d) Todos los son.

14. ¿Cuál es el resultado de la operación?: int total; int importe = 100; total=1000; total /= importe + 100;

- a) 200.
- b) 100.
- C) 5.**
- d) 1.

15. Para indicarle al compilador que retenga el valor de una variable usamos el modificador:

- a) register. **B) STATIC.** c) auto. d) volatile.

16. Una variable estática global:

A) ES CONOCIDA ÚNICAMENTE EN EL ARCHIVO EN DONDE HA SIDO DECLARADO.

- b) Es conocida en todo el programa.
c) Es conocida fuera del programa donde esta declarada.
d) No se puede declarar una variable global como estática.

17. La sentencia switch, compara el valor de una expresión con una lista de constantes de tipo:

- a) Enteros.
b) Carácter.
C) ENTEROS O CARÁCTER.
d) Cualquier tipo de constante.

18. ¿Cuántas veces imprime el cuadrado de el siguiente bloque de código?:

```
for ( x=100; x!=65; x -=5){   z=x*x;

printf ( "el cuadrado de %d es %r' . x , z);}
```

- a) 6. **B) 7.** c) 8. d) 9.

19. Para salir de un bucle finalizando su ejecución y pasando el control a la siguiente instrucción fuera del bucle:

- a) continue. **B) BREAK.** c) return. d) exit.

20. Un puntero que apunte a un array unidimensional, por ejemplo:

```
int *p; int x[10];
```

se debe de asociar de la siguiente manera:

- A) P=X;** b) p =&x; c) p = * x; d) p = *x[0];

21. Una función puede devolver una cadena de caracteres alguna vez:

- a) Nunca.
b) Sí, sin problemas.
C) SÍ, A TRAVÉS DE UN PUNTERO AL PRIMER ELEMENTO DE LA CADENA.
d) Sí, a través de un array de la cadena.

22. En una estructura, los tipos de datos de sus miembros pueden ser:

- a) char.
b) int.
c) char, int, float, double.
D) CUALQUIER TIPO.

23. ¿Cuánto ocupa en memoria la siguiente unión?: union uni { char c, float x};

- a) 8. **B) 32.** c) 40. d) 64.

24. ¿Cuál de las siguientes funciones lee una cadena de caracteres incluyendo en ella los espacios en blanco?:

- a) scanf()
B) GETS()
c) Las dos anteriores.
d) Ninguna de ellas.

25. Para ficheros en C, ¿qué función nos permite posicionarnos dentro del fichero en cualquier posición?:

- a) freopen() b) feof() c) rewind() **D) FSEEK()**

