

1、

以下 for 循环的执行次数是 ()。

```
for(x=0,y=0;(y=123)&&(x<4);x++);
```

A 是无限循环

B 循环次数不定

C 4次 ✓

D 3次

2、

以下程序的运行结果是 ()

```
int main(void)
{
    printf("%s , %5.3s\n", "computer", "computer");
    return 0;
}
```

A computer , puter

B computer , com ✓

C computer , computer

D computer , compu.ter

3、

int *p[4] 与选择项中的 说明 () 等价

A int p[4]

B int *p

C int *(p[4]) ✓

D int (*p)[4]

4、

若有定义语句：int year=1009 , *p=&year ; 以下不能使变量 year 中的值增至 1010 的语句是

A *p+=1;

B (*p)++;

C ++(*p)

D *p++ ✓

5、

若有定义语句：int a=10 ; double b=3.14 ; 则表达式 'A'+a+b 值的类型是 ()

A char

B int

C double ✓

D float

6、

在 () 情况下适宜采用 inline 定义内联函数

- A 函数体含有循环语句
- B 函数体含有递归语句
- C 函数代码少、频繁调用 ✓
- D 函数代码多，不常调用

7、

在 c++ 语言中，对函数参数默认值描述正确的是 ()

- A 函数参数的默认值只能设定一个
- B 一个函数的参数若有多个，则参数默认值的设定可以不连续
- C 函数参数必须设定默认值
- D 在设定了参数的默认值后，该参数后面定义的所有参数都必须设定默认值 ✓

8、

选择表达式 $11|10$ 的结果 (本题数值均为十进制)

- A 11 ✓
- B 10
- C 8
- D 2

9、

有以下定义：

```
int a[10];
```

```
char b[80];
```

函数声明为：

```
void sss(char[],int[]);
```

则正确的函数调用形式是 ()。

- A sss(a,b);
- B sss(char b[],int a[]);
- C sss(b[],a[]);
- D sss(b,a); ✓

10、

数组a的定义语句为“float a[3][4];”,下列()是对数组元素不正确的引用方法。

- A a[i][j]
- B *(a[i]+j)
- C *(*(a+i)+j)
- D *(a+i*4+j) ✓

11、

下面叙述错误的是()

```
char acX[]="abc";  
char acY[]={ 'a','b','c'};  
char *szX="abc";  
char *szY="abc";
```

- A acX与acY的内容可以修改
- B szX与szY指向同一个地址
- C acX占用的内存空间比acY占用的大
- D szX的内容修改后, szY的内容也会被更改 ✓

12、

下列代码的运行结果是()

```
int a[]={1,2,3,4};  
int *b=a;  
*b+=2;  
*(b+2)=2; a[]={3,2,2,4}  
b++; b在a[1]  
printf("%d,%d\n",*b,*(b+2));
```

- A 1,3
- B 1,2

-
- C 2,4 ✓
 - D 3,2

13、

在32位cpu上选择缺省对齐的情况下，有如下结构体定义：

```
struct A{  
    unsigned a : 19;  
    unsigned b : 11;  
    unsigned c : 4;  
    unsigned d : 29;  
    char index;  
};
```

19+11 bit
4 bit
29 bit
8 bit
每行4个字节32bit, 位段后面数字代表bit, char类型
1个字节8bit

则sizeof (struct A) 的值为 ()

- A 9
- B 12
- C 16 ✓
- D 20

14、

以下不是double compare(int,int)的重载函数的是()

- A int compare(double,double)
- B double compare(double,double)
- C double compare(double,int)
- D int compare(int,int) ✓

15、

关于c++的inline关键字,以下说法正确的是()

- A 使用inline关键字的函数会被编译器在调用处展开
- B 头文件中可以包含inline函数的声明
- C 可以在同一个项目的不同源文件内定义函数名相同但实现不同的inline函数
- D 定义在Class声明内的成员函数默认是inline函数
- E 优先使用Class声明内定义的inline函数
- F 优先使用Class实现的内inline函数的实现