

TEST ZNAJOMOŚCI PODSTAW C++

1. Która instrukcja pozwala wczytać liczbę wprowadzoną z klawiatury i zapisać ją w zmiennej **x** typu **int**?

- a. `int x;`
- b. `cin >> x;`
- c. `getline(x);`
- d. `input x;`

2. Fragment programu ma obliczyć sumę liczb od **1** do **n**:

```
int s=0;
for(int i=0 ; i<=n ; i++)
    ???
```

Co należy wpisać w miejsce ??? Aby program zadziałał?

- a. `s++;`
- b. `s=i;`
- c. `s+=1;`
- d. `s=s+i;`

3. Fragment programu ma obliczyć ile liter **a** jest w słowie **S**

```
int ile_a=0;
for(int i=0 ; i<S.length() ; i++)
    if(???)
        ile_a++;
```

Co należy umieścić w miejsce ???

- a. `S=="a";`
- b. `S='a';`
- c. `S[1]='a';`
- d. `S[i]='a';`
- e. Żadna odpowiedź nie jest prawidłowa

4. Jaka jest różnica między pętlą **while**, a **do...while**?
5. Podaj definicje algorytmu.
6. Jaka jest różnica między **cin**, a **cout**;
7. Wymień biblioteki potrzebne do uruchomienia generatora liczb pseudolosowych.
8. Która nazwa zmiennej jest prawidłowa? (więcej niż jedna prawidłowa odpowiedź)
 - a. int Liczba;
 - b. int liczba;
 - c. int liczba1;
 - d. int liczba 2;
 - e. int 1liczba;
 - f. int licz8ba;
9. **char** to typ danych:
 - a. Całkowity
 - b. Znakowy
 - c. Logiczny
10. **bool** to typ danych:
 - a. Logiczny
 - b. Całkowity
 - c. Zmiennoprzecinkowy, rzeczywisty
11. **float** to typ danych:
 - a. Znakowy
 - b. Całkowity
 - c. Zmiennoprzecinkowy, rzeczywisty

12. Jaka jest różnica między funkcją, procedurą?
13. Inkrementacja oznaczona jest operatorem:
- a. --
 - b. ++
 - c. <>
 - d. **
 - e. +-
 - f. ->
14. Dekrementacja oznaczona jest operatorem:
- a. --
 - b. |+
 - c. >>
 - d. !*
 - e. -+
 - f. <-
15. Co oznacza ten operator % ?
- a. Dzielenie całkowite
 - b. Dzielenie procentowe
 - c. Dzielenie rzeczywiste
 - d. Dzielenie ułamkowe
 - e. Wyciąganie reszty z dzielenia
 - f. Wyciąganie części całkowitej z dzielenia
16. Jaką bibliotekę należy dołączyć, aby móc obsługiwać pliki?
17. Polecenie **if** opisuje:
- a. Instrukcję wyboru
 - b. Instrukcję warunkową
 - c. Instrukcję pętli
 - d. Instrukcję blokową

18. W pętli **for** zmienna licząca kolejne wykonania ciała pętli nazywa się:
- a. Indeks
 - b. Iteratorem
 - c. Promototerm
 - d. Prefiksem
 - e. Konstruktorem
19. Instrukcja **break** powoduje:
- a. Zakończenie instrukcji switch
 - b. Wyjście z pętli for
 - c. Obie odpowiedzi są poprawne
 - d. Żadna odpowiedź nie jest poprawna
20. Pętla **for** jest rozwinięciem:
- a. Instrukcji selekcji
 - b. Instrukcji warunkowej
 - c. Instrukcji blokowej
 - d. Pętli while
 - e. Żadna odpowiedź nie jest prawidłowe
21. Poniższy fragment programu wykona pewne obliczenia, jaki jest ich wynik?

```
int s=0, x=1, y=1;
for(int i=0 ; i<5 ; i++)
    s=s+i;
s=s+1;
cout <<s;
```

- a. 9
- b. 10
- c. 11
- d. 12

22. Ile gwiazdek wydrukuje fragment programu?

```
int s=0,x=0;
while (s<0){
    s++;
    cout << "*";
    x=x+1;
    if (x>10);
}
```

- a. 10
- b. 11
- c. 101
- d. 0
- e. Pętla jest nieskończona

23. Ile gwiazdek wydrukuje fragment programu?

```
int x=0,s=0;
do{
    cout<<"*";
    x++;
    s=s+1;}
while (x>=0);
```

- a. 1
- b. 0
- c. Pętla się nie wykona
- d. Pętla jest nieskończona

24. Co wydrukuje fragment programu?

```
int a=1;
if(a!=1)
    cout <<"A";
else
    cout <<"B";
```

- a. Nic nie wydrukuje
- b. A
- c. B
- d. A i B

25. Co wydrukuje fragment programu?

```
int a=10;
if(a>0 && a<100)
    cout<<"OK";
else
    cout<<"NO";
```

- a. Nic nie wydrukuje
- b. OK
- c. NO
- d. OK i NO