**一、填空、选择部分**

1、面向过程与面向对象程序设计的区别。

2、高级语言程序设计的四个步骤。

3、高级语言程序设计的三种基本结构。

4、C程序的执行过程。

5、标识符的命名规则。

6、根据运算符的优先级和结合性进行混合运算。

7、同为数据的集合，数组与结构体变量的区别。

8、数组、字符串以及指向字符串常量的指针的各自长度。

9、声明以及初始化指向数组元素的指针和指向数组的指针。

10、指向数组元素的指针和数组名的相同与不同。

11、函数调用时，参数传递的两种方式。

12、从作用域和生存期的角度对变量进行划分。

13、typedef的用法。

14、面向对象程序设计的四个特征。

15、类、构造函数、析构函数以及拷贝构造函数的声明和使用。

16、函数默认形参值的用法。

17、类的静态成员和常对象成员的声明方法。

18、友元类的访问权限。

19、派生类的三种继承方式及相关特点。

20、实现多态性的两种方式。

**二、读程序写结果部分**

1、 if语句根据括号内表达式的结果为0或非0来进行条件判断。

2、else总是与上面的最近的为配对的if配对。

3、break可以跳出所在循环体，执行循环语句下面的语句；continue可以跳过循环体中尚未执行的语句，直接进行下一次循环条件的判断。

4、switch语句找到正确的入口进入结构，按顺序执行以下全部语句，可以使用break语句跳出结构，提前结束switch语句。

5、通过地址传递进行函数调用时，在被调函数中改变指针变量的值不影响主调函数中实参变量的值；改变指针变量指向的变量的值可以影响主调函数中实参变量的值。

6、 析构函数与构造函数的调用顺序相反，有多个对象被构造时，先构造的后析构，后构造的先析构。

**三、编程部分**

1、选择法、起泡法排序。

2、寻找矩阵最大值。

3、输出杨辉三角形。

4、求a+aa+aaa+aaaa+……，a和n的值由键盘输入。

5、求 2/1 + 3/2 + 5/3 + 8/5 + 13/8 + 21/13 + …… 前20项之和。