实验目的:进一步熟练掌握VC++6.0的编程环境、调试及运行，C语言的数据类型等。

一．选择题

**1．C语言基本数据类型包括（ B ）。**

**(A) 整型、实型、逻辑型、字符串型 (B) 整型、字符型、浮点型、枚举型**

**(C) 整型、字符型、逻辑型、枚举型 (D) 整型、实型、字符串型、枚举型**

**2.（ A ）为合法的常量。**

**(A) 52686L (B) E-7 (C) 1.2E-2.1 (D) 'E12'**

**3. Ｃ语言的整型数据在内存中的存储形式是（ C ）。**

**(A) 原码 (B) 反码 (C) 补码 (D) ASCII码**

**4. 以下选项中合法的实型常数是（ D ）。**

**(A) 5E2.0 (B) E-3 (C) 1.3E (D) .2E0**

**C语言中的浮点型常量也就是实数，有两种表示形式:十进制小数形式：由数字0~9、小数点和+、-号组成。例如0.123 345.0 . 注意：小数点不能省略，不能只有一个小数点； 绝对值小于1的实型常量，其小数点前面的零可以省略，如；0.123可写为.123，-0.0123e-5可写为.0123e-5。指数形式：指数部分前加字母e或E。指数部分必须是整数，字母e或E之前必须有数字，字母e或E 前后以及数字之间不得插空格。**

**5. 在Ｃ语言中，合法的字符常量是（ D ）。**

**(A) 68 (B) "X" (C) "DBC" (D) '\x61'**

**转义字符（课本P25页）**

**6.（ D ）为正确的用户标识符(变量名)。**

**(A) if (B) 5f (C) user$3 (D) If**

**标识符是指用标识程序中用到的变量名、函数名、类型名、数组名、结构体名、文件名及符号常量名等有效字符序列。标识符的命名规则是：由字母、下划线、数字组成，且第一个字符必须是字母或下划线，否则程序出错。用户标示符不能为关键字、预定义标示符等**

**7. 以下选项中合法的用户标示符是（ B ）。**

**(A) long (B) \_2Test (C) 3Dmax (D) A.dat**

**8. 下列选项中合法的C语言关键字是（ D ）。**

**(A) VAR (B) cher (C) integer (D) default**

**C语言中包含32个关键字（课本P306页）**

**9. 已知'A'的ASCII码的十进制值为65，'0'的ASCII码的十进制值为48，则以下程序运行结果是（ A ）。C语言规定必须对所用到的变量先定义后使用**

**#include <stdio.h>**

**int main()**

**{ char ch1,ch2;**

**ch1='A'+'5'-'3';**

**ch2='A'+'6'-'3';**

**printf("%d,%c\n",ch1,ch2);**

**return 0;**

**}**

**(A) 67,D (B) C,D (C) C,68 (D) 67,68**

**10. （ B ）语句符合C语言语法。**

**(A) float z=28,int x,y=18; (B) int x=25,y=25,z=25;**

**(C) int x=25:y=25:z=25; (D) int x+y=z;**