

# Spørgeskema (Evaluering)

## C-Programmering 2006

Sæt kryds ved de svar som I finder mest rigtige. Det er vel muligt at der er mere end ét rigtigt svar ved nogle spørgsmål.

(Der indkom 27 besvarelser; tallene i parentes angiver hvor mange der havde kryds ved det tilsvarende punkt.)

1. C er et programmeringssprog der
  - (4) er gammelt, kun kan bruges til meget elementære ting og i praksis efterhånden er blevet overflødiggjort af mere moderne sprog.
  - (22) er gammelt og med fordel kan anvendes til “grundlæggende” programmeringsopgaver såsom f.eks. programmering af styresystemer.
  - (3) dårligt kan bruges til mere avanceret programmering som f.eks. grafiske brugergrænseflader.
2. Når man kompilerer et C-program,
  - (3) udføres det af computeren.
  - (26) oversættes det til maskinkode.
3. En variabel er
  - (9) en adresse i computerens lager hvori der kan gemmes værdier.
  - (15) et navn på en adresse i computerens lager.
4. Et logisk udtryk i C er
  - (1) et udtryk.
  - (11) et udtryk der kun kan antage værdien falsk (0) eller sand (1).
  - (14) et udtryk for hvilket værdien 0 interpreteres som falsk og alle andre værdier som sand.

- (0) et udtryk for hvilket værdien 0 interpreteres som sand og alle andre værdier som falsk.
5. At programmere med funktioner tillader en
- (3) at skrive programmer der kører hurtigere.
  - (15) at skrive større programmer ved hjælp af top-down-programmering og abstraktion.
  - (25) at dele et problem op i mindre delproblemer der kan løses hver for sig.
6. At C har statisk typning betyder at
- (8) programmer er sværere at skrive, fordi man hele tiden selv skal holde styr på hvad type variable man arbejder med.
  - (15) compileren kan “fange” visse slags fejl allerede ved kompileringen som ellers ville lede til fejl under programudførslen.
  - (5) det generelt er omstændigt at skrive C-programmer, da man hele tiden skal huske at `cast` variable frem og tilbage.
7. En pointer er
- (1) en adresse i computerens lager.
  - (25) en reference til en adresse i computerens lager.
  - (2) en reference til en variabel.
  - (0) sort snak.
8. For at en funktion i C kan ændre værdier på en variabel i hovedprogrammet skal man
- (8) bruge globale variable.
  - (5) kalde funktionen med adressen på den pågældende variabel.
  - (20) definere funktionen til at tage en pointer som input og så kalde den med adressen på den pågældende variabel som parameter.
9. En streng i C er
- (6) et array af bogstaver.
  - (18) et nulafsluttet array af bogstaver.
  - (8) en pointer til første bogstav i en nulafsluttet følge af bogstaver der i hukommelsen er lagret umiddelbart efter hinanden.