1.

使用提取符(<<)可以输出各种基本数据类型的变量的值，也可以输出指针值。（对）

预定义的插入符从键盘上接收数据是不带缓冲区的。 （错）

The cin stream normally is connected to the display screen. （错）

命名空间应用于： (2分)

在类外定义类的成员函数

避免各个不同函数、变量等的名称冲突

提高代码的执行速度

以上答案都正确

cout是由I/O流库预定义的（）

类

对象

包含文件

常量

2.

函数的参数个数和类型都相同，只是返回值不同，这不是重载函数。（对）

重载函数可以带有默认值参数，但是要注意二义性。（对）

The types of arguments in a function call must match the types of the corresponding parameters in the function prototype's parameter list.。（对）

在c++语言种引入内联函数的主要目的是降低空间复杂度，即缩短目标代码长度。（错）

关于new运算符的下列描述中，（）是错误的。 (2分)

它可以用来动态创建对象和对象数组；

使用它创建的对象或对象数组可以使用运算符delete删除；

使用它创建对象时要调用构造函数；

使用它创建对象数组时必须指定初始值；

关于delete运算符的下列描述中，（）是错误的。 (2分)

它必须用于new返回的指针；

使用它删除对象时要调用析构函数；

对一个指针可以使用多次该运算符；

指针名前只有一对方括号符号，不管所删除数组的维数。

以下程序中，new语句干了什么。 (2分)

int\*\* num;

num = new int\* [20];

分配了长度为20的整数数组空间，并将首元素的指针返回。

分配了一个整数变量的空间，并将其初始化为20。

分配了长度为20的整数指针数组空间，并将num[0]的指针返回。

存在错误，编译不能通过。

以下程序存在的问题是： (2分)

void fun()

{

int \*num1, \*num2;

num1 = new int[10];

num2 = new int[20];

num1[0] = 100;

num2[0] = 300;

num1 = num2;

delete [] num1;

}

num2不能给num1赋值

num2最初指向的空间没有释放

num1最初指向的空间没有释放

程序没有问题

设void f1(int \* m，long & n)；int a；long b；则以下调用合法的是（）。

f1(a，b)；

f1(&a，b)；

f1(a，&b)；

f1(&a，&b)；

如果默认参数的函数声明为“ void fun(int a,int b=1,char c='a',float d=3.2);”， 则下面调用写法正确的是（ ）。 (2分)

fun();

fun(2,3);

fun(2, ,'c',3.14)

fun(int a=1);

一个函数功能不太复杂，但要求被频繁调用，选用（ ）。 (2分)

内联函数

重载函数

递归函数

嵌套函数

重载函数在调用时选择的依据中，错误的是（）。 (2分)

函数的参数

参数的类型

函数的名字

函数的类型

在（ ）情况下适宜采用inline定义内联函数。 (2分)

函数体含有循环语句

函数体含有递归语句

函数代码少、频繁调用

函数代码多、不常调用

在C++中，关于下列设置缺省参数值的描述中，（）是正确的。 (2分)

不允许设置缺省参数值；

在指定了缺省值的参数右边，不能出现没有指定缺省值的参数；

只能在函数的定义性声明中指定参数的缺省值；

设置缺省参数值时，必须全部都设置；

下面说法正确的是（）。 (2分)

内联函数在运行时是将该函数的目标代码插入每个调用该函数的地方

内联函数在编译时是将该函数的目标代码插入每个调用该函数的地方

类的内联函数必须在类体内定义

类的内联函数必须在类体外通过加关键字inline定义

对定义重载函数的下列要求中，（ ）是错误的。 (2分)

要求参数的个数不同

要求参数中至少有一个类型不同

要求函数的返回值不同

要求参数个数相同时，参数类型不同

3.

以下哪一个不是正确的成员访问属性。 (2分)

protected

private

hidden

public

类成员的默认访问属性是： (2分)

private

protected

public

以上答案都不对

给定以下类声明，哪个成员函数可能改变成员变量data? (2分)

class A {

public:

void f1 (int d);

void f2 (const int &d);

void f3 (int d) const;

private:

int data;

};

f1

f2

f3

f1和f2

4.

c++程序中，类的构造函数名与类名相同。（对）

下列函数中，（ ）不能重载。 (2分)

成员函数

非成员函数

析构函数

构造函数

下列对重载函数的描述中，（ ）是错误的。 (2分)

重载函数中不允许使用默认参数

重载函数中编译根据参数表进行选择

不要使用重载函数来描述毫无相干的函数

构造函数重载将会给初始化带来多种方式

设A为自定义类，现有普通函数int fun(A& x)。则在该函数被调用时： (2分)

将执行复制构造函数来初始化形参x

仅在实参为常量时，才会执行复制构造函数以初始化形参x

无需初始化形参x

仅在该函数为A类的友元函数时，无需初始化形参x

所有类都应该有： (2分)

构造函数

析构函数

构造函数和析构函数

以上答案都不对

析构函数可以返回： (2分)

指向某个类的指针

某个类的对象

状态信息表明对象是否被正确地析构

不可返回任何值

6.

Given the declaration Circle x[10], which of the following statements is Wrong? (2分)

x contains an array of ten int values.

x contains an array of ten objects of the Circle type.

Each element in the array is a Circle object.

You can change the contents in each object element.

7.

Variables that are shared by every instances of a class are ****\_\_****. (2分)

public variables

private variables

instance variables

static variables

You should add the static keyword in the place of ? in which of the following function:

# **#include "iostream"**

# using namespace std;

class Test {

public:

? int square(int n)

{

return n \* n;

}

? int getAge()

{

return age;

}

private:

int age;

};

in the square function because the function does not use any instance data fields.

in the getAge function

in both lthe square function and the getAge function

none

Read the following code:

# **#include "iostream"**

using namespace std;

class Test {

public:

static int square(int n)

{

return n \* n;

}

int getAge()

{

return age;

}

private:

int age;

};

int main() {

cout << Test.square(4);

}

What is Right in the following statements? (2分)

This program has no compile errors.

You should replace Test.square(4) with square(4).

You should replace Test.square(4) with Test->square(4).

You should replace Test.square(4) with Test::square(4).

A function that is associated with an individual object is called ****\_\_****. (2分)

a static function

a class function

an instance function

an object function

Read the following code:

# **#include "iostream"**

using namespace std;

class Test {

public:

static int square(int n)

{

return n \* n;

}

int getAge()

{

return age;

}

static int k = 5;

private:

int age;

};

int main() {

cout << Test::square(4);

}

What is Right in the following statement: (2分)

There is no error in the program.

You should replace static int k = 5 with static int k and declare int Test::k = 5 outside the Test class.

You should replace static int k = 5 with static int k and declare int Test.k = 5 outside the Test class.

You should replace static int k = 5 with static int

对于以下关于友元的说法 (2分)

如果函数fun被声明为类A的友元函数，则该函数成为A的成员函数

如果函数fun被声明为类A的友元函数，则该函数能访问A的保护成员，但不能访问私有成员

如果函数fun被声明为类A的友元函数，则fun的形参类型不能是A。

以上答案都不对

对于类之间的友元关系： (2分)

如果类A是类B的友元，则B的成员函数可以访问A的私有成员

如果类A是类B的友元，则B也是A的友元。

如果类A是类B的友元，并且类B是类C的友元，则类A也是类C的友元。

以上答案都不对。

友元的作用是 (2分)

提高程序的运用效率

加强类的封装性

实现数据的隐藏性

增加成员函数的种类

10.

可以通过下表随机访问向量vector中的元素。（对）

当向量对象的内存用完之后，就会产生越界错误。（错）

12.

重载运算符可以保持原运算符的优先级和结合性不变。（对）

重载operator+时，返回值的类型应当与形参类型一致，比如以下程序中，operator+的返回值类型有错：

Class A

{

Int x;

Public:

A(int t=0):x(t){}

Int operator +(const A& a1){return x+a1.x;}

};

（错）

下列运算符中，（ ）运算符不能重载。 (2分）

＆＆

[ ]

::

<<

为了能出现在赋值表达式的左右两边，重载的"[]"运算符应定义为： (2分)

A operator [ ] (int);

A& operator [ ] (int);

const A operator [ ] (int);

以上答案都不对

13.

虚函数是用virtual关键字说明的成员函数。（对）

因为静态成员函数不能是虚函数，所以他们不能实现多态。（对）

关于动态绑定的下列描述中，（ ）是错误的。 (2分)

动态绑定是以虚函数为基础的

动态绑定在运行时确定所调用的函数代码

动态绑定调用函数操作是通过指向对象的指针或对象引用来实现的

动态绑定是在编译时确定操作函数的

关于虚函数的描述中，（ ）是正确的。 (2分)

虚函数是一个static 类型的成员函数

虚函数是一个非成员函数

基类中说明了虚函数后，派生类中与其对应的函数可不必说明为虚函数

派生类的虚函数与基类的虚函数具有不同的参数个数和类型