

浙江理工大学

2011 年硕士学位研究生招生考试试题

考试科目：计算机程序设计

代码：927

(请考生在答题纸上答题，在此试题纸上答题无效)

➤ 选择题 40 题 (每题 1.5 分, 共 60 分)

1. 面向过程的程序设计语言是_____。
A) 机器语言 B) 汇编语言 C) 高级语言 D) Java 语言
2. C 语言源程序是由_____构成的。
A) 主函数与子函数 B) 一个主函数与一个其他函数
C) 一个主函数与若干个子函数 D) 主函数与子程序
3. 下列叙述中不正确的是_____。
A) 注释说明只能位于一条语句后面 B) 注释说明被计算机编译系统忽略
C) 注释说明必须放在/*和*/之间 D) 注释符“/”和“*”之间不能有空格
4. 下列保留字中正确的一组是_____。
A) integer, float B) read, data C) const, double D) void, int
5. 下列标识符中, 合法的用户标识符是_____。
A) B#123 B) _1234 C) void D) xy*
6. C 语言语句一行写不下时, 可以_____。
A) 用逗号换行 B) 用分号换行
C) 在任意一空格处换行 D) 用 Tab 键换行
7. 设有语句 `int a=4;` 则执行了语句 `a+=a-=a*a` 后, 变量 `a` 的值是_____。
A) 24 B) -24 C) 4 D) 16
8. 已知 `int i;` `float d;` 正确的语句是_____。
A) `(int)d` B) `int(d)%i` C) `int(d%i)` D) `(int)d%i`
9. 若定义: `int w=1, x=2, y=3, z=4, a=5, b=6;` 则执行语句 `(a=w>x)&&(b=y>z);` 后, `a`、`b` 的值为_____。
A) 1 和 1 B) 0 和 6 C) 5 和 0 D) 0 和 0
10. 在 C 语言中, 逻辑值“真”用_____表示。
A) true B) 正数 C) 非 0 整数 D) 非 0 的数
11. 下列 if 语句中不正确的是_____。
A) `if(x>y);` B) `if(x==y) x+=100;`
C) `if(x<y) {x++;y++;}` D) `if(x!=y) scanf("%d",&x) else x=1`
12. 在 C 语言中, 当 while 语句构成循环的条件为_____时, 结束循环。
A) 0 B) 1 C) true D) 非 0

13. 在 C 语言中，一维数组下标的最小值是_____。
A) 1 B) 0 C) 视说明语句而定 D) 无固定下限
14. 若有语句：
 int a[10];
则该语句说明了整型数组 a 有_____个数组元素。
A) 10 B) 11 C) 1 D) 不确定
15. 设有数组定义了：char array []="China"; 则数组所占空间为_____字节。
A) 4 个 B) 5 个 C) 6 个 D) 7 个
16. 若有语句
 char str1[10], str2[10]={"book"};
则将字符串 book 赋给数组 str1 的正确语句是_____。
A) str1={"book"} B) strcpy(str1, str2)
C) str1=str2 D) strcpy(str2, str1)
17. 以下描述中，不正确的是_____。
A) 调用函数时，实参与形参在数目次序和类型上应一一对应
B) 调用函数时，将为形参分配单元
C) 调用函数时，实参数组与形参数组的类型必须一致
D) 调用函数时，形参必须是整形或字符型
18. 对于 C 程序的函数，下列叙述中正确的是_____。
A) 函数的定义不能嵌套，但函数调用可以嵌套
B) 函数的定义可以嵌套，但函数调用不能嵌套
C) 函数的定义和调用均不能嵌套
D) 函数的定义和调用均可以嵌套
19. 以下所列的各函数头中，正确的是_____。
A) void play(a: interger, b: interger) B) void play(int a, b)
C) void play(int a, int b) D) sub play(a interger, b interger)
20. C 语言中函数返回值的类型是由_____决定的。
A) return 语句中的表达式类型
B) 调用该函数的主调函数
C) 调用函数时临时
D) 定义函数时所指定的函数类型
21. 已知 "int *p, a;"，则语句 "p=&a;" 中的运算符 "&" 的含义是
A) 逻辑与运算 B) 位与运算
C) 取指针内容 D) 取变量地址
22. 若已定义 a 为 int 型变量，则对 p 的说明和初始化正确的是_____。
A) int *p=a; B) int p=a; C) int *p=*a; D) int *p=&a;
23. 若 x 是整型变量，pb 是基类型为整型的指针变量，则正确的赋值表达式是_____。

- A) pb=&x; B) pb=x; C) *pb=&x; D) *pb=*x;
24. 以下正确的叙述是_____。
- A) C 语言的主函数是无参函数
B) C 语言的主函数最多允许有 1 个参数
C) C 语言的主函数最多允许有 2 个参数
D) C 语言的主函数可以有 2 个以上参数
25. 已知
- ```
struct
{
 int i;
 char c;
 float a;
} ex;
```
- 则 “sizeof(ex);” 的值是\_\_\_\_\_。
- A) 4      B) 5      C) 6      D) 7
26. 已知
- ```
union
{
    int i;
    char c;
    float a;
} ex;
```
- 则 “sizeof(ex);” 的值是_____。
- A) 4 B) 5 C) 6 D) 7
27. 以下对 C 语言中共用体类型数据的叙述正确的是_____。
- A) 可以对共用体变量名直接赋值
B) 一个共用体变量中可以同时存放其所有成员
C) 一个共用体变量中不能同时存放其所有成员
D) 共用体类型定义中不能出现结构体类型的成员
28. 以下关于 typedef 的叙述不正确的是_____。
- A) 用 typedef 可以定义各种类型名, 但不能用来定义变量
B) 用 typedef 可以增加新变量
C) 用 typedef 只是将已存在的类型用一个新的名称来代表
D) 使用 typedef 便于程序的通用和移植
29. 设 a=5, b=3, 则表达式 a^b<<2 的值 (二进制表示形式) 是_____。
- A) 00011000 B) 00001101 C) 00000100 D) 00001001
30. 以下运算符优先级最高的是_____。
- A) ^ B) & C) | D) ~
31. 表达式 a<b || c&d 的运算顺序是_____。
- A) &, <, || B) &, ||, < C) <, ||, & D) <, &, ||

32. 表达式 $0x2a \& 0x3f$ 的值是_____。
- A) $0x2a$ B) $0x3f$ C) $0x15$ D) $0xaf$
33. 若 fp 是指向某文件的指针, 且已读到此文件末尾, 则库函数 $feof(fp)$ 的返回值是_____。
- A) -1 B) 0 C) 非 0 值 D) $NULL$
34. 若要用 $fopen$ 函数打开一个二进制文件, 用于先写后读操作, 则打开文件的模式为_____。
- A) “ $ab+$ ” B) “ $wb+$ ” C) “ $rb+$ ” D) “ $ab+$ ”
35. 在 C 语言中, 可以把整数以二进制形式存放到文件中的函数是_____。
- A) $fprintf()$ B) $fread()$ C) $fwrite()$ D) $fputc()$
36. $fgetc$ 函数的作用是从指定的文件读入一个字符, 该文件的打开方式必须是_____。
- A) 只读 B) 追加 C) 读或读/写 D) B 和 C 都正确
37. 关于 C++ 与 C 语言的关系描述中, _____ 是错误的。
- A) C 语言是 C++ 的一个子集
B) C 语言与 C++ 是兼容的
C) C++ 与 C 语言都是面向对象的
D) C++ 对 C 语言进行了一些改进
38. 在 C++ 语言中, _____ 是动态分配运算符。
- A) $malloc$ B) new C) $free$ D) $delete$
39. C++ 源程序文件的扩展名是_____。
- A) $.cpp$ B) $.c$ C) $.dll$ D) $.exe$
40. 若有: $int x;$ 则正确的定义引用的语句是_____。
- A) $int y=\&x;$ B) $int \&y=x;$ C) $int \&y;$ D) $int \&y=\&x;$

➤ **填空题 20 题 (每题 1.5 分, 共 30 分)**

1. 用高级语言编写的源程序必须通过 _____ 程序翻译成目标程序后才能执行。
2. C 程序的语句结束符是 _____。
3. 目标程序的扩展名是_____。
4. 在内存中存储 “B” 要占用 _____ 字节, 存储 ‘b’ 要占用 _____ 个字节。
5. 设 $int i=5;$ 则循环语句 $while(i \geq 1) i--;$ 执行后, i 的值为_____。
6. $break$ 语句可在 _____ 或 _____ 中使用。
7. 设 $i, j, k,$ 均为 int 形变量, 则执行 “ $for(i=0, j=9; i \leq j; i++, j--) k=i+j;$ ” 语句后, k 的值是_____。
8. 设有定义: $char s[5]=\{ 'a', 'b' \};$ 则 $s[1]$ 中字符是 _____, $s[2]$ 中的字符是_____。
9. 设有定义语句: $char s[]=\text{” abcdef\0”};$ 则数组 s 的长度是 _____; 数组元素 $s[6]$ 中存放的字符是_____。

10. 设有定义语句: `char s1[10]=" 123\0abc"`; 则表达式 `strlen(s1)` 的值是_____。
11. 定义函数时, 若函数体中出现语句 `"return(x)"`, 则这种函数称为_____函数; 若函数体中出现语句 `"return"` 或无该语句, 则这种函数称为_____函数, 该函数的数据类型为_____。
12. 外部函数的储存类型是_____, 它既可以在本编译单位中被调用, 又可以在_____中被调用。
13. 若 a 函数中调用了 b 函数, 而 b 函数又调用了 c 函数, 这种调用称为_____调用。若 a 函数中调用了 b 函数, 而 b 函数又调用了 a 函数, 这种调用称为_____调用。
14. `"*"` 称为_____运算符, `"&"` 称为_____运算符。
15. 若有以下定义, 则不移动指针 p, 且通过指针 p 引用值 98 的数组元素的表达式是_____。
`int w[10]={23, 54, 10, 33, 47, 98, 72, 80, 61, 102}, *p=w;`
16. 表示结构体成员的 `"."` 称为_____运算符, `"->"` 称为_____运算符。
17. 位运算: `0x1a2c&0x1a79` 的运算结果是(用八进位制形式写出)_____。
18. 如果调用 `fopen` 函数不成功, 则函数返回值为_____; 如果调用 `fclose` 函数不成功, 则函数返回值为_____。
19. C++语言中有_____和_____二种注释方法。
20. 在 C++中用关键字_____来定义新的类。

➤ 程序填空题 4 题 (每题 7.5 分, 共 30 分)

1. 下列程序的功能是计算并输出 $1!+2!+3!+\dots+10!$ 。

```
void main(void)
{
    float x, y _____;
    int i, n;
    for(n=1;n<=10;n++)
    {
        _____(2)_____;
        for(i=1;i<=n;i++)
            _____(3)_____;
        y= y+x;
    }
    printf( "%f\n", y);
}
```

2. 下列程序是将一个正整数 n 的各个位向左循环移动 4 位, 请在程序的横线上填写

适当的内容。

```
#include <stdio.h>
void main(void)
{
    int k, n, a;
    scanf(“%d”, &n);
    k=n&0xf00;
    k=_(1)_;
    a=n<<4;
    a=k_(2)_a;
    printf(“n=%o\n a=%o\n”, n, a);
}
```

3. 从键盘读入若干个字符，输入到名为 abc.dat 的新文件中，请填写。

```
#include <stdio.h>
Void main(void)
{
    FILE *fp;
    char ch;
    if((fp=fopen(_____))==NULL) exit;
    while((ch=getchar()) !=' @' ) /*以@作为结束标志*/
        fputc(ch, fp);
    fclose(fp);
}
```

4. 根据注释和提示，填写函数调用语句。

```
#include <iostream.h>
class A
```

```
{ public:
    A(int k=0) {i=k;}
    void show() {cout<<i<<end;}
private:
    int I;
};
void main()
{
    A *p=new A(5);
    _____; //调用 p 所指向的类对象的显示成员函数
}
```

➤ 程序设计题 2 题（每题 15 分，共 30 分）

1. 编辑一个程序，可以输入一个字符，将字符与对应的 ASCII 码一起输出。
2. 编辑一个程序，可以输入实数 x ， y 以及整数 m ， n ，求 x^m 与 y^n 的积，并显示出结果 $x^m * y^n$ 。（提示：建立一个函数 x^m ，然后调用）