

Zestaw pytań do egzaminu z Podstaw programowania

Do każdego pytania będą cztery odpowiedzi.

1. Algorytm to
2. Program komputerowy jest wykonywany przez komputer
3. Kod źródłowy to
4. Kompilator
5. Skrypt to
6. Proces to
7. Preprocesor
8. Asembler
9. `ADD #2, R1` to
10. W kompilacji analiza składa się
11. W instrukcji: `pozycja:=poczatek+tempo*60`
12. Analiza hierarchiczna
13. Fazy kompilatora
14. Kompilator może być podzielony na kilka niezależnych części, jedna z nich -
15. Błędy generowane podczas kompilacji możemy podzielić na
16. Podczas fazy analizy leksykalnej
17. Rozszerzenia `.h`
18. `#include` to
19. W nawiasach trójkątnych `< >`
20. `main()` to
21. `return` to
22. `//` to
23. `int` to
24. Znaki `{ }`
25. Zmienne globalne
26. Funkcja `float fun(int a)`
27. `87_x` to
28. `for` to
29. `char c;` to
30. Przykład inicjalizacji zmiennej to
31. Zmienna lokalna
32. `const`
33. Gdy zadeklarujemy: `const double x = 3.0`
34. Stała symboliczna to
35. Każda zmienna musi
36. Cztery podstawowe typy zmiennych w C to
37. `k = 010;` to
38. `0xfd` to
39. `0.345e-4` to
40. W reprezentacji zmiennopozycyjnej liczbę `x` wyrażamy jako
41. W reprezentacji zmiennopozycyjnej liczby typu `float`
42. `double` to
43. Deklaracja zmiennej typu znakowego to
44. `'\n'` to
45. Tablica ASCII
46. `char a = 97;` to
47. Instrukcja `printf("%3d-%1c ",i,i)` (gdzie `i` jest typu `char`)
48. `void`
49. `signed` i `unsigned`
50. Zmienna `signed char a;`
51. `long`
52. Wskaż prawidłowy wynik operacji `+=`, `-=`, `*=`, `/=`
53. Rzutowanie jest
54. `int i = 1.7;` to

55. Przykładem rzutowania jawnego jest
56. Po wykonaniu instrukcji float a = 7 / 2;
57. Po wykonaniu instrukcji: a = 1; b = ++a + a;
58. Po wykonaniu instrukcji: a = 7; b = a-- + a++;
59. Wynikiem operacji a^b jest
60. Jeśli a reprezentowane jest w pamięci przez 0011, a b przez 1100, to
61. ~ to
62. Jeśli a reprezentowane jest w pamięci przez 00100011, a b = 2, to
63. >> to
64. !=
65. || to
66. a = 25; b = !a;
67. a=1; b = 2; c = (a < 0) && (b ==2)
68. b=4; a=b>0?b:-b;
69. sizeof a;
70. a = 1+3/3+1
71. Która z instrukcji da w wyniku wartość niezerową
72. Która z instrukcji da w wyniku wartość 0
73. if (a>=8) b=a; else a=b; jest
74. case to
75. a=1; while(a>=0) b--a; da w wyniku
76. Który nagłówek instrukcji for jest poprawny
77. Przykład pętli nieskończonej to
78. break
79. continue
80. Instrukcja if (i%4==0) break;
81. W instrukcji if(a!=0) goto start;
82. exit()
83. printf("%d\n",i); wyświetla
84. Wskaż nieprawidłowe użycie instrukcji printf()
85. Instrukcja puts(a);
86. putchar(',');
87. Wskaż prawidłowe użycie instrukcji scanf()
88. getchar();
89. int suma (int x, int y); jest przykładem
90. void fun(void); oznacza, że
91. Funkcja rekurencyjna to
92. unsigned fun(signed a); to
93. Ciało funkcji
94. va_list to
95. double wielomian(double x, int st, ...); to
96. #
97. #include <stdio.h> to
98. #define X(a) ((a)*100) to
99. Wskaż makrodefinicję, która wywoła błąd kompilacji
100. __DATE__
101. # użyty w makrach
102. FILE to
103. fp=fopen("test.txt", "w"); to
104. fprintf (fp, "%s", tekst); to
105. stdin, stdout i stderr to
106. double x[10]; to
107. Wskaż poprawny przykład inicjalizacji tablicy
108. Tablica to
109. Wskaźnik to
110. float *x; to
111. W instrukcji x=&y;
112. W wyniku wykonania instrukcji: a=1; b=&a; *b=0;
113. W wyniku wykonania instrukcji: int a[3]={0,0,0}, *w=a; *(w+1)=1;
114. Przekazanie argumentu do funkcji przez wskaźnik umożliwia

115. `*a = 1;` oznacza
116. `NULL`
117. W wyniku wykonania instrukcji: `const int *a = &b; *a = 0;`
118. Przykład deklaracji stałego wskaźnika to
119. Wskaż przykład funkcji zwracającej wskaźnik
120. `a = (int*) malloc(10 * sizeof *a);` to
121. Do zwalniania pamięci służy funkcja
122. `int (*x)();` to
123. Błąd w instrukcjach: `int tab[10]; *(tab+20)=0;` polega na
124. `"AAA"`
125. Wskaż przykład poprawnego odwołania do drugiego znaku łańcucha tekst
126. `strcmp(str1, str2)`
127. Poprawne przykłady kopiowania i łączenia napisów to
128. Poprawne przykłady konwersji napisu na liczbę to
129. Poprawne deklaracje zmiennych występujących w instrukcji: `n=sprintf (str, "%d", a);` to
130. Wskaż błędną deklarację:
131. Popularnym kodowaniem znaków na 4 bajtach w standardzie Unicode jest
132. Zmienna `*a` w instrukcji: `*a = L"Ala ma kota.";`
133. Wskaż poprawną instrukcję z użyciem słowa kluczowego `typedef`
134. Wskaż poprawną instrukcję z użyciem słowa kluczowego `enum`
135. Jeśli poprawna jest instrukcja: `struct osoba d = {"Nazwisko", 1968, 0};` to
136. Wskaż błędne odwołanie do pola struktury
137. Unia zajmuje w pamięci tyle miejsca
138. Wskaż poprawną deklarację struktury z polami bitowymi
139. Aby wygenerować liczbę rzeczywistą z zakresu `[x, y]` używamy instrukcji
140. Funkcja `pow(a,b)`
141. Wynikiem instrukcji `sin(M_PI_2)` jest