

# Contrôle Langage C N°1

QCM

CORRECTION

1 Une directive du préprocesseur est une ligne qui commence par :

- {
- #
- //
- /\*

2 Qu'est ce qu'une bibliothèque ?

- Un fichier source déjà écrit contenant des fonctions toutes prêtes
- Un fichier permettant d'afficher du texte à l'écran
- Un fichier contenant mon programme

3 Quel est le nom de la fonction principale d'un programme ?

- principal
- main
- N'importe quel nom
- Start

4 Quel symbole termine toujours une instruction ?

- .
- ,
- ;
- }

5 Comment écrire un commentaire sur une seule ligne ?

- // mon commentaire //
- // mon commentaire
- /\* mon commentaire \*/
- /\* mon commentaire

6 Quelle est la fonction qui permet d'afficher du texte à l'écran en mode console ?

- Aff(" un message ");
- print(" un message ");
- printf(" un message ");
- fprintf(" un message ");

7 Quel symbole permet d'effectuer un retour à la ligne à l'écran ?

- \a
- \t
- \n
- \r

8 Quel symbole permet d'effectuer un retour du curseur à gauche de l'écran ?

- \a
- \t
- \n
- \r

9 La programmation en C permet la création de quel type de fichier ?

- Des images (\*.jpg, \*.png, \*.bmp ...)
- Des exécutables (\*.exe sous Windows)
- Des sources (\*.c)
- Des fichiers texte (\*.txt)

10 Le programme chargé de traduire votre code d'un langage de haut niveau vers le langage binaire est appelé :

- Le programmeur
- Le compilateur
- Le traducteur
- Le linkeur

11 Qu'est-ce qu'un programme en mode "console" ?

- Un programme qui fonctionne uniquement sur une console de jeux
- Un programme qui fonctionne dans une fenêtre Dos
- Un programme en environnement graphique avec des fenêtres

12 Quand on déclare une variable, quelle mémoire est utilisée ?

- RAM
- ROM
- Disque dur
- Microprocesseur

13 Laquelle de ces variables provoquera une erreur de compilation ?

- toto
- Fenêtre
- TOTO
- toto\_2

14 Quel type de donnée permet de stocker 15.4528 ?

- char
- long
- double
- int

15 Quel type de donnée permet de stocker -25 ?

- int
- unsigned int
- unsigned double
- float

16 la variable A contient 10.5 , Qu'est-ce que la ligne suivante affiche ?

```
printf("A = %d ",A);
```

- A = %d
- A = 10.5
- A = 10
- A = d , A

17 On souhaite récupérer un nombre décimal entré au clavier, quelle ligne est correcte?

- scanf("%f",nombreDecimal);
- scanf("%d",nombreDecimal);
- scanf("%lf", \*nombreDecimal);
- scanf("%f",&nombreDecimal);

18 Combien vaudra Res après l'opération Res = (13/5) -2 ?

- 2
- 0
- 0,6
- 2

19 Combien vaudra Res après les opérations suivantes ?

```
int A = 4;
Res = 5 + A++;
Res += 2 + A;
Res -= 4 + (--A)
Res = Res + A++;
```

  
  
  

9  
10  
12  
14

20 laquelle de ces fonctions je dois utiliser pour arrondir 2,5 à 2 ?

  
  
  

pow  
ceil  
floor  
sqrt

21 Que signifie != ?

  
  
  

égale  
Différent  
inférieur  
complément

22 Si la variable A = 0, que vaut la variable B lors de l'exécution du code suivant ?

```
if ( A != 0) B=3 else B=0;
```

  

B = 0  
B = 3

23 Comment faire en sorte que la variable A soit un booléen à vrai si B contient au moins 1 ?

  
  
  

A = B > 1  
A = B !=1  
A = B > 0  
A = B >= 0

24 Combien de fois passe-t-on dans la boucle suivante ?

```
int Cpt = 10;
do { cpt++; printf("bonjour \n"); } while ( Cpt < 10) ;
```

  
  
  

0  
1  
9  
10

25 Combien de fois passe-t-on dans la boucle suivante ?

```
int Cpt = 10;
while (( Cpt < 11 ) { printf("bonjour\n"); }
```

  
  
  

0  
1  
10  
c'est une boucle infinie

26 Combien de fois passe-t-on dans la boucle suivante ?

```
for ( compteur = 2; compteur < 9; compteur += 2 )
```

  
  
  

4  
5  
7  
8

27 Que se passe-t-il après un return ?

  
  

- La fonction s'arrête et renvoi le résultat indiqué
- La fonction continue et renvoie de résultat indiqué
- La fonction continue et ne renvoie pas de résultat

28 Dans quel cas l'instruction return n'est pas obligatoire ?

  
  

- Quand la fonction ne prend aucun paramètre en entrée
- Quand la fonction est de type void
- Quand la fonction doit renvoyer 0

29 Que sont les paramètres d'une fonction ?

  
  

- Des indications sur le nom de la fonction
- Des indications sur la valeur qu'elle doit renvoyer
- Des variables qu'on lui envoie qu'elle utilise dans ses traitements

30 Laquelle de ces affirmations est fautive ?

  
  

- Une fonction n'est pas obligée de renvoyer une valeur
- Une fonction peut renvoyer une valeur de n'importe quel type de variable
- Une fonction peut renvoyer plusieurs valeurs

31 Qu'est-ce qu'une variable globale ?

  
  

- Une variable accessible partout
- Une variable qui peut accepter n'importe quel type (int, float, char...)
- Une variable déclarée dans la fonction main

32 Dans quel ordre s'effectue la compilation ?

  
  
  

- Préprocesseur - Compilateur - Linker
- Compilateur - Linker - Préprocesseur
- Linker - Préprocesseur - Compilateur
- Préprocesseur - Linker - Compilateur

33 Comment inclure une bibliothèque standard ?

  
  
  

- #include <windows.h>
- #include "windows.h"
- #include [windows.h]
- #include {windows.h}

34 Lequel de ces type de variable correspond à un pointeur

  
  
  

- int
- float \*
- long
- char

35 Que donne le code suivant : &A ?

  
  

- L'adresse de la variable A
- La valeur de la variable A
- La valeur de la variable sur laquelle pointe A

36 Que donne le code suivant : \*A ?

  
  

- L'adresse de la variable A
- La valeur de la variable A
- La valeur de la variable sur laquelle pointe A

37 Par quelle valeur doit-on initialiser un pointeur ?

  
  

- 0
- NULL
- 1

38 En fonction des déclarations suivantes, que donne l'affichage de "p2" ?

```
int A = 5;  
int *p1 = &A;      // p1 pointe sur A  
int **p2 = &p1;    // p2 pointe sur p1
```

  
  

La valeur de nombre  
L'adresse de p1  
L'adresse de A

39 Lequel de ses codes crée un tableau de 5 entiers ?

  
  
  

```
int Tab(5);  
int *Tab[5];  
int Tab[4];  
int Tab [5];
```

40 Lequel de ses prototypes de fonction ne permet pas de faire passer un tableau ?

  
  

```
void Mafonction ( int tableau[], int taille);  
void Mafonction ( int tableau, int taille);  
void Mafonction ( int * tableau, int taille);
```

41 Un tableau T de 10 entiers est à l'adresse 0028FF10, à quelle adresse est T[5]?

  
  
  

0028FF15  
0028FF20  
0028FF24  
0028FF25

42 Quelle est la bonne méthode d'initialisation d'un tableau d'entiers ?

  
  
  

```
int tableau [4] = 10,5,8,9;  
int tableau [4] = [ 10,5,8,9 ] ;  
int tableau [4] = {10,5,8,9};  
int tableau [4] = (10,5,8,9);
```

43 Qu'affichera le code suivant ?

```
int N = 65;  
char lettre = N;  
printf ("%d", lettre);
```

  
  
  

65  
N  
A  
Provoque une erreur

44 Qu'est-ce qu'une chaîne de caractères ?

  
  
  

Une variable char  
Un tableau de char  
Un tableau d'int  
Un tableau de long

45 Comment saisir une chaîne de caractères ( déclarée par : char Chaîne[100] ) ?

  
  
  

```
scanf ("%c" , chaîne);  
scanf ("%s" , chaîne);  
scanf ("%c" ,&chaîne);  
scanf ("%s" , &chaîne);
```

46 Quelle fonction donne la longueur d'une chaîne de caractères ?

  
  
  

```
LongueurChaîne();  
strlen();  
len();  
taille();
```

47 Que se passe-t-il en mémoire avec le code suivant : `malloc(sizeof(int) * 25);` ?

  
  
  

- Cela réserve de la mémoire pour un entier de 25 octets
- Cela réserve de la mémoire pour un tableau de 25 entiers
- Cela réserve de la mémoire pour un tableau de 25 octets
- Cela réserve de la mémoire pour un tableau de 25 cchar

48 L'allocation dynamique de mémoire suit des étapes dans un ordre particulier, lequel ?

  
  
  

- malloc, utilisation de la mémoire, vérification allocation réussie, free
- malloc, utilisation de la mémoire, free, vérification allocation réussie
- free, vérification de l'allocation réussie, malloc, utilisation de la mémoire
- malloc, vérification allocation réussie, utilisation de la mémoire , free

49 Comment initialiser un pointeur sur un tableau de 10 char ?

  
  
  

- `p = malloc (10);`
- `p = (char *) malloc(10,1);`
- `p = (char *) malloc (sizeof(10*char));`
- `p = (char *) malloc(10 * sizeof(char));`

50 On souhaite modifier la taille d'un tableau T d'entiers, passer de 10 à 11 entiers ?

  
  
  

- `T = (int *) malloc (11* sizeof( int ) );`
- `T = (int *) malloc (11);`
- `T = (int *) realloc (T, 11* sizeof( int ) );`
- `T = (char *) realloc( 11 * sizeof( int ));`

51 P pointe sur un tableau de 10 entiers, on souhaite libérer la mémoire qu'il occupe. Comment faire ?

  
  
  

- `P = NULL;`
- `*P = 0;`
- `free( P );`
- `free ( *P );`