

# QCM de langage C

---

## Question 1

Qu'affichent les instructions suivantes :

```
char a ;  
a=65 ;  
printf("%d %c",a,a) ;
```

- |         |          |
|---------|----------|
| 1) A A  | 3) A 65  |
| 2) 65 A | 4) 65 65 |
- 

## Question 2

Qu'affiche l'instruction suivante :

```
printf("j'aime le C %d fois", 30/20) ;
```

- |                       |                         |
|-----------------------|-------------------------|
| 1) j'aime le C 0 fois | 3) j'aime le C 1.5 fois |
| 2) j'aime le C 1 fois | 4) je n'aime pas le C   |
- 

## Question 3

Qu'affichent les instructions suivantes :

```
int x=9 ;  
int y=x+10 ;  
printf("%d :%d :%d",x,y,y) ;
```

- |              |               |
|--------------|---------------|
| 1) 9 :19 :   | 3) 9 :19 :%d  |
| 2) 9 :19 :19 | 4) %d :%d :%d |
- 

## Question 4

Qu'affichent les instructions suivantes :

```
int i=10 ;  
while (i>0) {  
    i=i-4 ;  
    printf("%d ",i) ;  
}
```

- |            |                             |
|------------|-----------------------------|
| 1) 1 0 6 2 | 3) 6 2                      |
| 2) 6 2 -2  | 4) C'est une boucle infinie |
- 

## Question 5

Quelle est la valeur de S après exécution des instructions suivantes :

```
int i ;  
int S=0 ;  
for (i=1 ; i<6 ; i=i+2)
```

$S = S + i$  ;

- 1) 6
- 2) 7

- 3) 8
- 4) 9

---

### Question 6

Le type « char » correspond à :

- 1) Un entier codé sur un unique octet
- 2) Un réel
- 3) Une chaîne de caractères
- 4) Aucune de ces trois réponses.

---

### Question 7

Dans une structure if ...

- 1) Les parenthèses encadrant la condition logique sont obligatoires
- 2) Le mot clé « else » est obligatoire
- 3) La condition, énoncée juste après if, est suivie d'un point virgule.

---

### Question 8

En programmation en langage C, quel signe utilise-t-on pour l'affectation ?

- 1) =
- 2) :=
- 3) ==

---

### Question 9

Si le nombre d'itérations est connu, il est conseillé d'utiliser :

- 1) while ...
- 2) do ... while
- 3) for ...

---

### Question 10

Si le nombre d'itérations n'est a priori pas connu et que l'on désire passer au moins une fois dans la boucle, on utilise :

- 1) while ...
- 2) do ... while
- 3) for ...

---

### Question 11

On considère deux tableaux T1 et T2. Entourez les propositions correctes. Il est possible de copier le contenu de T2 dans T1 sans perdre d'information :

- 1) directement si T1 et T2 sont de même taille : on utilise l'instruction  $T1 = T2$
- 2) directement si la taille de T1 est supérieure à la taille de T2 : on utilise l'instruction  $T1 = T2$
- 3) directement si la taille de T2 est supérieure à la taille de T1 : on utilise l'instruction  $T1 = T2$

- 4) élément par élément à l'aide d'une boucle dès que la taille de T1 est supérieure ou égale à la taille de T2.
- 

### Question 12

Soit un tableau `int T[10]` ; pour accéder à la troisième case du tableau T, on utilise :

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 1) <code>T[3]</code> | 3) <code>T{2}</code> |
| 2) <code>T[2]</code> | 4) <code>T(3)</code> |
- 

### Question 13

Lesquelles de ces déclarations de fonctions sont correctes si elles sont sensées calculer « x » élevé à la puissance « n » entière ?

- |  |  |
|--|--|
| 1) <code>double puissance (double x, int n) ;</code> | 3) <code>void puissance (double x, int n) ;</code> |
| 2) <code>puissance (double x, int n) ;</code>        | 4) <code>puissance()</code>                        |
- 

### Question 14

Quelles sont les manières correctes pour passer le tableau d'entiers `tab` en argument ?

- |   |   |
|---|---|
| 1) <code>void fonction (int tab, int dim)</code>    | 3) <code>void fonction (int &amp;tab, int dim)</code> |
| 2) <code>void fonction (int tab[ ], int dim)</code> |   |
- 

### Question 15

En C, on peut utiliser les variables sans pour autant avoir à les déclarer.

- |         |         |
|---------|---------|
| 1) Vrai | 2) Faux |
|---------|---------|
- 

### Question 16

Entourez les réponses correctes. Dans un fichier d'entête .h, on met :

- |  |                                   |
|--|-----------------------------------|
| 1) Les définitions des fonctions           | 3) Les définitions des structures |
| 2) Les entêtes ou prototypes des fonctions | 4) La fonction <code>main</code>  |
|  | 5) Toutes les variables du projet |
- 

### Question 17

Soit le pointeur de fichier défini par `FILE *fp` ; on veut ouvrir le fichier

« `C:/Mesdocuments/essai.txt` » en mode lecture. Entourez les propositions correctes.

- 1) `"C:/Mesdocuments/essai.txt" = fopen(fp, "r") ;`
- 2) `fp = fopen("C:/Mesdocuments/essai.txt", "r") ;`
- 3) `fp = fopen(C:/Mesdocuments/essai.txt, "r") ;`
- 4) `fopen(fp, "C:/Mesdocuments/essai.txt", "r") ;`
- 5) le fichier « `C:/Mesdocuments/essai.txt` » doit exister

6) Si le fichier «C:/Mesdocuments/essai.txt » n'existe pas, il est créé.

---