



关于重载和多态正确的是

正确答案: B 你的答案: 空 (错误)

如果父类和子类都有相同的方法,参数个数不同,将子类对象赋给父类后,由于子类继承于父类,所以使用父类指针

调用父类方法时,实际调用的是子类的方法

选项全部都不正确

重载和多态在 C++面向对象编程中经常用到的方法,都只在实现子类的方法时才会使用

```
class A{
    void test(float a){cout<<"1";}
};

class B:public A{
    void test(int b){cout<<"2";}
};

A *a=new A;
B *b=new B;
a=b;
a.test(1.1);
结果是 1
```

现有两堆硬币,小明和小亮玩游戏,每次每人只能从其中一堆中取走 1 个或 2 个硬币,最后将硬币取完者算作胜利,当两堆硬币的个数分别是 12,13 时,小明应该如何安排策略才能必定获得胜利?

正确答案: C 你的答案: 空 (错误)

安排小亮先取硬币

小明或小亮均一定必胜

安排自己先取硬币

不可能必胜

不考虑任何编译器优化(如:NRVO),下述代码的第 10 行会发生

```
1 #include <stdio.h>//1
2 class B//2
3 {/3
4 };//4
5 B func(const B& rhs){//5
6     return rhs;//6
7 };//7
8 int main(int argc, char **argv){//8
9     B b1,b2;//9
10    b2=func(b1);//10
11 };//11
```

正确答案: D 你的答案: 空 (错误)





一次默认构造函数,一次拷贝构造函数,一次析构函数,一次(拷贝赋值运算符)operator=

二次拷贝构造函数,一次析构函数

一次(拷贝赋值运算符)operator=,一次析构函数

一次拷贝构造函数,一次析构函数,一次(拷贝赋值运算符)operator=

下面代码的输出结果是()

```
1 int main() {  
2     int pid;  
3     int num=1;  
4     pid=fork();  
5     if(pid>0){  
6         num++;  
7         printf("in parent:num:%d addr:%x\n", num, &num);  
8     }  
9     else if(pid==0){  
10        printf("in child:num:%d addr:%x\n", num, &num);  
11    }  
12 }
```

正确答案: B 你的答案: 空 (错误)

父子进程中输出的 num 相同, num 地址不相同

父子进程中输出的 num 不同, num 地址相同

父子进程中输出的 num 相同, num 地址也相同

父子进程中输出的 num 不同, num 地址不相同

```
1 int a=0;  
2 class someClass{  
3     int b;  
4     static int c;  
5 };  
6 int main(){  
7     int d=0;  
8     someClass *p=new someClass();  
9     return 0;  
10 }
```

关于以上代码中的变量在内存中的存储位置描述不正确的是()

正确答案: B 你的答案: 空 (错误)

b 存在堆区

c 存在堆区

d 存在栈区

a 存在全局变量区

以下代码段有问题的是()





正确答案: A B C 你的答案: 空 (错误)

```
void func1(char *e) {
    char *p1;
    p1=malloc(100);
    sprintf(p1,error:"%s'.",e);
    local_log(p1);
}

int func2(char *filename)
{
    FILE *fp;
    int key;
    fp=fopen(filename,"r");
    fscanf(fp,"%d",&key);
    return key;
}

void func3(char *info)
{
    char *p,*pp;
    p=malloc(100);
    pp=p;
    free(p);
    sprintf(pp,*info:"%s'.",info);
    free(pp);
}
```

选项全部都正确

```
1 #include<stdio.h>
2 int main()
3 {
4     unsigned char i=7;
5     int j=0;
6     for(;i>0;i-=3)
7     {
8         ++j;
9     }
10    printf("%d\n", j);
11    return 0;
12 }
```

请问该程序的输出是多少?

正确答案: C 你的答案: 空 (错误)

2

死循环

173





快速排序在下面哪种情况下优势最明显()

正确答案: C 你的答案: 空 (错误)

数据有多个相同数值

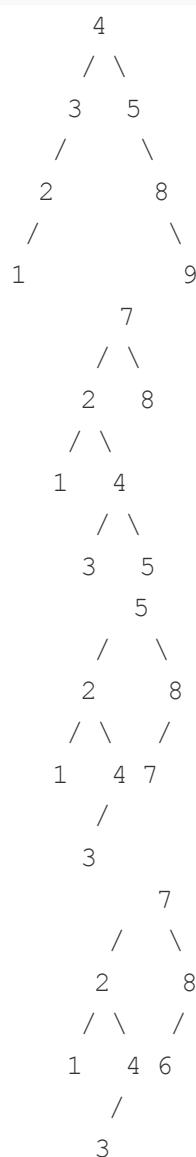
数据基本有序

数据基本无序

数据无任何相同数值

下列各树形结构中,哪些是平衡二叉查找树:

正确答案: C 你的答案: 空 (错误)



下面哪种数据结构最适合创建一个优先级队列()

正确答案: A 你的答案: 空 (错误)





堆
双向链表
单向链表
栈

某个大型的网络游戏网站,现有几亿用户,为了实时获取前十名游戏分数最高的玩家,使用以下哪个排序算法比较合理?()

正确答案: D 你的答案: 空 (错误)

基数排序
快速排序
二叉排序
堆排序

有 A,B,C,D,E 五个字符,出现的频率分别为 2,5,3,3,4,由 A,B,C,D,E 生成的最优二叉树中,该树的带权路径长是多少?()

正确答案: C 你的答案: 空 (错误)

35
49
39
45

从根开始按层次(第 0 层->第 1 层->第 2 层)遍历一颗二叉树,需要使用什么辅助数据结构?()

正确答案: B 你的答案: 空 (错误)

heap
queue
binary tree
stack

假设 MySQL 数据库表:

```
create table T{  
k int unsigned not null auto_increment,  
a date,  
b varchar(24),  
c int,d varchar(24),  
primary key(k),unique key a_index (a DESC,b DESC),  
key k1(b),key k2(c),key k3(d);
```

如下哪些 sql 语句查询能较好的利用索引?()

正确答案: A D 你的答案: 空 (错误)

```
select b from WHERE b like 'aaa%';  
select a,b from T WHERE a='2015-10-25' ORDER BY b ASC,c ASC;  
select a,b,c from T WHERE a='2015-10-25' ORDER BY b ASC;
```





```
select a,b,c from T WHERE a='2015-10-25' ORDER BY a,b;
```

在一个游戏的任务中,玩家需要进入 1 个山洞,取得宝石,之后回到入口.

山洞的地图如下:

S-----T

S 是入口

T 处有宝箱,打开宝箱之后可能得到的物品有:

- 1)宝石,出现概率为 5%.
- 2)魔法券.出现概率为 50%.玩家每消耗一个魔法券,可以直接传送到入口 S.
- 3)什么也没有,概率为 45%.

S 到 T 的距离为 1.

每次玩家回到 S 之后,宝箱 T 的状态会重置,再次进入山洞可以重新打开宝箱获得物品.

玩家的任务是到达 T 获取宝石之后回到入口 S.如果到达 T 之后没有获得宝石,可以走出山洞之后

再进入反复刷.

问题:玩家完成任务所走路程的数学期望是()

正确答案: D 你的答案: 空 (错误)

40

25

35

30

下面关于 TCP 的描述,错误的是()

正确答案: C 你的答案: 空 (错误)

TCP 是一种面向连接的协议,给用户进程提供可靠的全双工的字节流

TCP 客户端和服务器之间建立连接需要经过 3 次握手

只要有一方主动关闭连接后,这个 TCP 连接就结束了

TCP 在传输数据过程中必须保持着连接,这个连接会给通信过程增加开销

关于进程和线程描述正确的是()

正确答案: A B D 你的答案: 空 (错误)

线程不拥有系统资源,但可以访问隶属于进程的资源

在创建或销毁进程时,系统开销明显大于创建或销毁线程时开销

进程是调度和拥有资源的基本单位

不仅进程可以并发执行,同一个进程的多个线程之间也可以并发执行

下面()哪个函数返回的有效句柄用完后不需要 CloseHandle

正确答案: B 你的答案: 空 (错误)

CreateThread

GetCurrentProcess

OpenProcess

获取更多资料礼包!

微信关注:白熊求职



CreateFile

invalidateRect 的作用是()

正确答案: D 你的答案: 空 (错误)

擦除一个矩形区域

删除一个矩形

使一个矩形区域变为无效, 从而释放部分 GDI 资源

使一个矩形区域变为无效, 从而可以重绘

典型的创建 Windows 窗口过程的流程为:()

正确答案: C 你的答案: 空 (错误)

注册窗口类->创建窗口->更新窗口->显示窗口->消息循环

创建窗口->注册窗口类->显示窗口->更新窗口->消息循环

注册窗口类->创建窗口->显示窗口->更新窗口->消息循环

创建窗口->注册窗口类->更新窗口->显示窗口->消息循环

