

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 fausse ?

- ☐ 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 );