C++ `cin` 输入 课后习题

姓名: _____

一、 填空题

1. 在C++中，`cin` 是 _____ 的英文缩写，它的主要作用是接收用户的键盘输入。
2. `cin` 使用的运算符是 _____，这个运算符被称为 _____，它的箭头方向形象地表示数据从键盘流向变量。
3. 一个有输入功能的程序，其基本流程可以分为三个步骤：_____、处理和输出。
4. 当程序执行到 `cin >> a;` 语句时，会_____运行，并等待用户输入数据。
5. `cin` 通过空白字符来区分多个输入数据，最常见的两种空白字符是_____和_____。
6. 在使用 `cin >> num;` 之前，必须先_____变量 `num`，为输入的数据准备好存放空间。
7. 讲义中用生活中的例子做比喻，把变量比作“抽屉”，那么 `cin` 的作用就是把外面的数据_____“抽屉”里。

二、 单项选择题

( ) 1. 在C++中，`cin` 的核心功能是什么?

A. 在屏幕上打印文字和符号
B. 让程序暂停指定的时间
C. 定义新的变量类型
D. 从键盘读取数据并存入变量

( ) 2. 下面哪条语句可以正确地从键盘读取一个整数并存放到变量 `score` 中?

A. `cin << score;`
B. `cout >> score;`
C. `cin >> score;`
D. `cout << score;`

( ) 3. 如果要用一条语句连续读取用户的两个整数，分别存入变量 `width` 和 `height`，应该怎么写?

A. `cin >> width, height;`
B. `cin >> width; height;`
C. `cin >> width >> height;`
D. `cin << width << height;`

( ) 4. 对于语句 `cin >> x >> y;`，用户在键盘上**不正确**的输入方式是?

A. 输入 `10`，按空格键，再输入 `20`，按回车键
B. 输入 `10`，按回车键，再输入 `20`，按回车键
C. 输入 `10,20`，按回车键
D. 输入 `10`，按多个空格键，再输入 `20`，按回车键

( ) 5. `cin` 这个工具主要解决了程序中的什么根本性问题?

A. 计算速度太慢的问题
B. 只能计算和处理“写死”在代码里的固定数据的问题
C. 无法输出中文的问题
D. 代码必须从 `main` 函数开始的问题

( ) 6. 阅读以下代码，它的功能是什么?

```
int base, height;
cin >> base >> height;
int area = base * height / 2;
cout << area;
```

A. 计算一个固定三角形的面积
B. 输入两个整数作为底和高，然后计算并输出三角形的面积
C. 只输入两个整数，不进行任何计算
D. 这段代码有语法错误，无法运行

( ) 7. `cin >> a; cin >> b;` 和 `cin >> a >> b;` 这两种写法是什么关系?
A. 前者正确，后者错误
B. 两者功能完全不同
C. 两者功能等价，但后者更简洁
D. 后者正确，前者错误

( ) 8. 编程的6个步骤中，如果在“输入测试数据，验证结果”时发现输出与预期不符，这通常说明发生了什么错误?
A. 语法错误
B. 逻辑错误
C. 编译错误
D. 硬件故障

( ) 9. 假如程序是 `int a; cin >> a;`，而用户输入了 `5 6` 然后按回车，那么变量 `a` 中存储的值是多少?
A. 56
B. 5
C. 6
D. 11

( ) 10. `int a, b; cin >> a >> b;` 这两行代码执行时，程序的行为是?
A. 立刻计算 a+b 的值
B. 在屏幕上输出 a 和 b
C. 定义了两个变量，然后暂停等待用户输入两个由空白字符隔开的数据
D. 定义了两个变量，然后程序直接结束

三、 判断题 (对的打“√”，错的打“×”)

1. `cin` 的 `c` 代表 "C++"，`in` 代表 "input"。 ( )
2. 必须先定义变量，然后才能使用 `cin` 把数据存入这个变量。 ( )
3. `cin` 使用的运算符是 `>>`，`cout` 使用的运算符是 `<<`，两者方向相反，作用也相反。 ( )
4. `cin` 会自动忽略输入数据前多余的空格、Tab键或回车。 ( )
5. 如果写 `cin >> x >> y;`，用户必须在同一行内输入两个数字，不能换行输入。 ( )
6. “输入 -> 处理 -> 输出”是解决编程题目的三个基本步骤。 ( )
7. 一个好的程序应该通过 `cin` 接收用户的任意合法输入，而不是每次都让用户去修改源代码。 ( )
8. 在分析一个编程问题时，正确的做法是先动手写代码，再边写边想思路。 ( )
9. `cin >> a;` 这行代码执行后，变量 `a` 的值就变成了用户刚刚从键盘输入的值。 ( )
10. `cout >> "请输入一个数字";` 这行代码是正确的。 ( )