# java编程

来源：网络 作者：尘埃落定 更新时间：2024-07-15

*第一篇：java编程in the following code, which is the earliest statement, where the object originally held in e, may be garbage...*

**第一篇：java编程**

in the following code, which is the earliest statement, where the object originally held in e, may be garbage collected:

1.public class test {

2.public static void main(string args []){

3.employee e = new employee(“bob”, 48);

4.e.calculatepay();

5.system.out.println(e.printdetails());

6.e = null;

7.e = new employee(“denise”, 36);

8.e.calculatepay();

9.system.out.println(e.printdetails());

10.}

11.}

only one:

in the following code, which is the earliest statement, where the object originally held in e, may be garbage collected:

1.public class test {

2.public static void main(string args []){

3.employee e = new employee(“bob”, 48);

4.e.calculatepay();

5.system.out.println(e.printdetails());

6.e = null;

7.e = new employee(“denise”, 36);

8.e.calculatepay();

9.system.out.println(e.printdetails());

10.}

11.}

only one:

a.line 10

b.line 11

c.line 7

d.line 8

2:exhibit :

1.public class test（2.private static int j = 0;

3.4.private static boolean methodb(int k)（5.j += k;

6.return true;

6.)

7.8.public static void methoda(int i){

9.boolean b:

10.b = i 0)

system.out.println(“finish”);

}

}

which well be output:

give the following code:

public class example{

public static void main(string args[]){

int l=0;

do{

system.out.println(“doing it for l is:”+l);

}while(—l>0)

system.out.println(“finish”);

}

}

which well be output:

a.doing it for l is 3

b.doing it for l is 1

c.doing it for l is 2

d.doing it for l is 0

14:which statements about java code security are not true?

a.the bytecode verifier loads all classes needed for the execution of a program.b.executing code is performed by the runtime interpreter.c.at runtime the bytecodes are loaded, checked and run in an interpreter.d.the class loader adds security by separating the namespaces for the classes of the local file system from those imported from network sources.15:a class design requires that a member variable should be accessible only by same package, which modifer word should be used?

a.protected

b.public

c.no modifer

d.private

16:character流与byte流的区别是

a.每次读入的字节数不同

b.前者带有缓冲，后者没有

c.前者是块读写，后者是字节读写

d.二者没有区别，可以互换使用

简答题

17:找出两个字符串中最大子字符串,如“abractyeyt”,“dgdsaeactyey”的最大子串为“actyet”

18:假设你有一个用1001个整数组成的数组，这些整数是任意排列的，但是你知道所有的整数都在1到1000(包括1000)之间。此外，除一个数字出现两次外，其他所有数字只出现一次。假设你只能对这个数组做一次处理，用一种算法找出重复的那个数字。如果你在运算中使用了辅助的存储方式，那么你能找到不用这种方式的算法吗?

19:到底在哪里使用cascade=“...”?

20:使用tomcat部署应用程序 遇到过java.lang.outofmemoryerror 吗?如何解决的。

21:请写一个java程序实现数据库缓冲池的功能?

22:有200个正整数，且每个数均在1000至9999之间。请编制函数，其函数的功能是：要求按每个数的后三位的大小进行升序排列，然后取出满足此条件的前10个数依次存入数组bb中，如果后三位的数值相等，则按原先的数值进行降序排列。

23:anonymous inner class(匿名内部类)是否可以extends(继承)其它类，是否可以implements(实现)interface(接口)?

24:找出字符串a中包含的字符可以进行的所有不同组合。例如：abccd中，ab，ac，bc，cc，abd等都是可能的组合。

25:下面的代码在绝大部分时间内都运行得很正常，请问在什么情况下会出现问题?问题的根源在哪里?

import java.util.linkedlist;

public class stack {

linkedlist list = new linkedlist();

public synchronized void push(object x){

synchronized(list){

list.addlast(x);

notify();

}

}

public synchronized object pop()

throws exception {

synchronized(list){

if(list.size()Windows XP,NetBeans IDE 6.52 7开发背景: Java是由Sun Microsystems公司于1995年5月推出的Java程序设计语言（以下简称Java语言）和Java平台的总称。Java语言是一个支持网络计算的面向对象程序设计语言。Java语言吸收了Smalltalk语言和C++语言的优点，并增加了其它特性，如支持并发程序设计、网络通信、和多媒体数据控制等。

8系统部分分析:

1)Java语言是简单的。Java语言的语法与C语言和C++语言很接近，使得大多数程序员很容易学习和使用Java。另一方面，Java丢弃了C++ 中很少使用的、很难理解的、令人迷惑的那些特性，如操作符重载、多继承、自动的强制类型转换。

2)Java语言是一个面向对象的。Java语言提供类、接口和继承等原语，为了简单起见，只支持类之间的单继承，但支持接口之间的多继承，并支持类与接口之间的实现机制（关键字为implements）。Java语言全面支持动态绑定，而C++ 语言只对虚函数使用动态绑定

3)Java语言是分布式的。Java语言支持Internet应用的开发，在基本的Java应用编程接口中有一个网络应用编程接口（java.net），它提供了用于网络应用编程的类库，包括URL、URLConnection、Socket、ServerSocket等。Java的RMI(远程方法激活)机制也是开发分布式应用的重要手段。

4)Java语言是健壮的。Java的强类型机制、异常处理、废料的自动收集等是Java程序健壮性的重要保证。对指针的丢弃是Java的明智选择。Java的安全检查机制使得Java更具健壮性。

5)Java语言是安全的。Java通常被用在网络环境中，为此，Java提供了一个安全机制以防恶意代码的攻击。除了Java语言具有的许多安全特性以外，Java对通过网络下载的类具有一个安全防范机制（类ClassLoader），如分配不同的名字空间以防替代本地的同名类、字节代码检查，并提供安全管理机制.6)Java语言是体系结构中立的。Java程序（后缀为java的文件）在Java平台上被编译为体系结构中立的字节码格式（后缀为class的文件）, 然后可以在实现这个Java平台的任何系统中运行。

7)Java语言是可移植的。这种可移植性来源于体系结构中立性，另外，Java还严格规定了各个基本数据类型的长度。Java系统本身也具有很强的可移植性，Java编译器是用Java实现的.8)Java语言是解释型的。如前所述，Java程序在Java平台上被编译为字节码格式，然后可以在实现这个Java平台的任何系统中运行。

9)Java是高性能的。与那些解释型的高级脚本语言相比，Java的确是高性能的。事实上，Java的运行速度随着JIT(Just-In-Time)编译器技术的发展越来越接近于C++。

10)Java语言是多线程的。在Java语言中，线程是一种特殊的对象，它必须由Thread类或其子（孙）类来创建。

11)Java语言是动态的。Java语言的设计目标之一是适应于动态变化的环境。

目录

课程设计题目 ……………………………… p1

课程设计简介 ……………………………… p2

课程设计源代码…………………………… p5

课程设计运行结果 ……………………… p15 课程设计心得体会 ………………………

p16

package computerpad;import java.awt.\*;import java.awt.event.\*;import javax.swing.\*;import javax.swing.border.\*;import java.util.LinkedList;import java.text.NumberFormat;public class ComputerPad extends Frame implements ActionListener {

NumberButton numberButton[];

OperationButton oprationButton[];

Button 小数点按钮,正负号按钮,退格按钮，求倒数按钮,等号按钮,清零按钮;

Panel panel;

JTextField resultShow;

String 运算符号[]={“+”,“-”,“\*”,“/”};

LinkedList 链表;

boolean 是否按下等号=false;

public ComputerPad()

{

super(“计算器”);

链表=new LinkedList();

numberButton=new NumberButton[10];

for(int i=0;i=1)

{

num=num.substring(0,num.length()-1);

链表.set(0,num);

resultShow.setText(num);

}

else

{

链表.removeLast();

resultShow.setText(”0“);

}

}

else if(链表.size()==3)

{

String num=(String)链表.getLast();

if(num.length()>=1)

{ num=num.substring(0,num.length()-1);

链表.set(2,num);

resultShow.setText(num);

}

else

{

链表.removeLast();

resultShow.setText(”0“);

}

}

}

else if(e.getSource()==正负号按钮)

{

if(链表.size()==1)

{

String number1=(String)链表.getFirst();

try

{

double d=Double.parseDouble(number1);

d=-1\*d;

String str=String.valueOf(d);

链表.set(0,str);

resultShow.setText(str);

}

catch(Exception ee)

{

}

}

else if(链表.size()==3)

{

String number2=(String)链表.getLast();

try

{

double d=Double.parseDouble(number2);

d=-1\*d;

String str=String.valueOf(d);

链表.set(2,str);

resultShow.setText(str);

}

catch(Exception ee){

}

}

}

else if(e.getSource()==求倒数按钮)

{

if(链表.size()==1||链表.size()==2)

{

String number1=(String)链表.getFirst();

try

{

double d=Double.parseDouble(number1);

d=1.0/d;

String str=String.valueOf(d);

链表.set(0,str);

resultShow.setText(str);

}

catch(Exception ee){

}

}

else if(链表.size()==3)

{

String number2=(String)链表.getLast();

try

{

double d=Double.parseDouble(number2);

d=1.0/d;

String str=String.valueOf(d);

链表.set(0,str);

resultShow.setText(str);

}

catch(Exception ee){

}

}

}

else if(e.getSource()==清零按钮)

{

是否按下等号=false;

resultShow.setText(”0“);

链表.clear();

}

} public static void main(String args[])

{

new ComputerPad();

}

}

package computerpad;import java.awt.\*;import java.awt.event.\*;import javax.swing.\*;public class NumberButton extends Button {

int number;

public NumberButton(int number)

{

super(”\"+number);

this.number=number;

setForeground(Color.blue);

}

public int getNumber()

{

return number;

} }

import java.awt.\*;import java.awt.event.\*;import javax.swing.\*;public class OperationButton extends Button {

String 运算符号;

public OperationButton(String s)

{

super(s);

运算符号=s;

setForeground(Color.red);

}

public String get运算符号()

{

return 运算符号;

} } 14 Java实训心得：

未接触Java之前，听人说Java这门语言如何的强大和难以入门，但学习之后，给我的感觉却是语言没有所谓的难于不难，关键是自己有没有真正投入去学，有没有花时间去学。Java是一门很好的语言，经过周围人对Java的宣传，我一开始不敢去学习这门语言，因为一门高级语言总是让人想到一开始的学习会很难，但是后来在自己的努力和老师同学的帮助下，我加入了Java学习者的行列。

老师把我们带进了门，那么，以后漫长的深入学习还是要靠自己。经常性的编写一些程序，或则去看懂、研究透别人编写的程序对于我们打好基础是非常有利的。让我们怀着对Java的一腔热情，用自己的刻苦努力去把Java学好。将来，用自己的成绩去回报有恩于我们的社会、家人和朋友。

**第三篇：JAVA编程心得体会**

JAVA编程心得

计算机3班

窦金霞

20104773

最近几周一直在弄程序，说实话真的很累，但累中也有成功的快乐。我觉得学到了很多东西，这是只看课本知识所不能学到的。

说实话，以前我一直没学过JAVA虽然我也知道JAVA的重要性，可是即使上课听了，不实践还是掌握不了。因为种种原因，今年我没有买笔记本。没有机器，仅仅靠每周一次的上机练习是绝对不够的。所以我就插空调程序，在舍友们不用的时候自己再接她们的电脑调。

调上一个WEB版的通讯录程序时我已经感觉到学的很吃力，好多东西都不懂。这次做的这个学生成绩管理系统更复杂了，所以一开始调的时候感觉特别吃力.所以我告诉自己不能放弃，慢慢来，就这样我从最基本的sql语句session对象开始学起，我觉得我还有太多不懂得所以要比别人付出更多的努力。就这样我一点一点的学着„„

说心里话，在做上一个web版的通讯录时，我就感觉到成功的喜悦。好多地方我都是一点一点的问的，在问的过程中，我也学会了很多，像：Servlet和jsp之间跳不过去时有两种解决办法，一是关闭底层类中的db.close；二是将Servlet中的throws Exception改成try catch以捕捉异常；我还学到了集中查找错误的方法，可以加上两个双斜杠“//”将具体的方法屏蔽掉，一检查是方法错误还是Servlet错误，还有就是写上System.out.println（）将获得的数据输出，用来检查数据传输过程有没有错误等等。

虽然在别人看来，这些方法可能都很常规，但是确实我自己学会的，我觉得很有成就感。我已经做好计划了，暑假的时候去买本本用自己的本本练习一下JAVA，虽然下学期不学JAVA了，但是我对JAVA的热情不会因为这个而削减的！

做完这个学生成绩管理系统后，我觉得我对JAVA的看法已经改变了。一前总以为JAVA很繁琐很难，听同学说JAVA不好学，开始又有一些听不懂，所以一直很畏惧JAVA。但真正做了这个系统以后我才感觉到其实任何事都没有难与不难之分，只要你肯努力的去做，世上无难事只怕有心人！

我现在对java学习充满了热情，我知道我还有很多的不足

还有很多需要努力的地方，所以我的JAVA之旅将继续进行„„

**第四篇：Java AWT编程总结**

1.什么是GUI?

a)GUI是Graphics User Interface的全称,意思是图形用户界面.2.为什么需要GUI?

a)图形用户界面能够让最终用户通过鼠标拖动、单击等动作就可以操作整个应用,从而提高应用的用户体验效果,使程序受到用户的欢迎.3.Java通过AWT和SWING来完成GUI图形用户界面编程.4.AWT

a)AWT是SUN公司提供的一个基本的GUI类库,被称为抽象工具集(Abstract

Window-Toolkit),它为Java应用程序提供了基本的组件.b)AWT组件需要调用运行平台的图形界面来创建和平台一致的对等体,所以AWT只

能使用所有平台都支持的公共组件,因此AWT只能够提供一些 常用的GUI组件.5.AWT的主要组成部分

a)Component,代表一个具体图形表示能力的对象,可以在屏幕上显示,并与用户交互.通常我们把它称为”组件”.b)MenuComponent,代表图形界面的菜单.i.MenuBar,代表菜单条.ii.Menu,代表一个菜单项的集合.iii.MenuItem,代表一个菜单项.c)Container,代表一个AWT组件容器,可以盛装其他Commponent组件,它继承自

Component抽象类,本身也代表一个Component组件.i.Window,可独立存在的顶级窗口.1.Frame,代表一个窗体.2.Dialog,代表一个对话框

a)FileDialog代表一个文件对话框,用于打开或保存文件.Panel,可容纳其他组件,但不能独立存在,必须被添加到其他容器中.ii.iii.ScrollPane,带滚动条的容器.d)LayoutManager,布局管理器,表示容器管理其他组件的方式.i.ii.iii.iv.v.vi.FlowLayout,流式布局,类似于Window平台记事本的文本布局方式.BorderLayout,边框布局,只能盛装5个组件,这5个组件分别位于边框布局容器的东西南北中五个方位.GridLayout,网格布局,将组件以网格形式显示在容器中.GridBagLayout,网格包布局,一种较为复杂的布局管理器,依赖GridBagConstraints来约束组件.CardLayout,卡片布局,以时间来管理容器内的组件,将组件看作是一张张卡片,每次显示最外面一张卡片(组件).BoxLayou,箱式布局,通常与Box容器结合使用.6.AWT 的事件

a)应用程序响应用户的某个动作或请求,如用户单击了一下鼠标,用户请求关闭应用

程序窗口等.b)AWT编程中,所有事件的处理都必须交给特定的对象来完成,我们将这个特定的对

象称为事件监听器.c)AWT的事件处理机制是一种委派式的事件处理方式,通过将某个事件监听器注册

到用户指定的组件,当用户进行某个操作并触发指定事件时,应用程序会自动产生一个事件(Event)对象并作为参数传给事件监听器中的事件处理器,然后由事件监

听器通知事件处理器来响应用户,完成用户的请求.d)不同的事件需要不同的事件监听器,不同的监听器需要实现不同的监听器接口.e)事件监听器接口:为某个特定事件定义了响应用户请求的方法,当用户将某个事件

监听器注册到指定组件上以响应特定的事件时,则该事件监听器必须实现对应的事件监听器接口才能对用户的请求进行有效处理.例如,用户点击了鼠标右键,希望打开某个应用程序的右键菜单,则注册到该应用程序上的事件监听器必须实现鼠标事件监听器接口,并实现该接口内部某些方法来完成用户的请求.f)事件适配器,很多时候,我们只需要实现某个事件监听器接口中个别方法就能完成应用程序的实际需求,但实现该事件监听器接口的类必须实现该接口中所有的抽象方法,这会造成代码的冗余.而事件适配器可以帮我们解决这个问题,事件适配器实现了所有的拥有多个抽象方法的事件监听器接口,并空实现了这些接口中所有的抽象方法,所谓空实现,就是方法中没有任何实现代码,因此,我们可以通过继承对应事件监听器接口的事件适配器抽象类,并实现我们感兴趣的方法来完成应用需求即可.g)Java事件处理过程中主要涉及的三类对象

i.事件源,通常为普通组件.ii.事件,通常指用户的某个操作,如单击了一下鼠标,按了一下回车键.iii.事件监听器,负责监听事件源上所发生的事件,并作出响应.h)AWT事件监听器的实现形式

i.ii.内部类形式 顶级类形式

iii.类本身作为事件监听器

iv.匿名内部类形式

v.注:目前最为流行的事件监听器的实现形式是内部类形式和匿名内部类形式.7.AWT绘图

a)AWT绘图的实现过程.i.重写画布类的paint方法,绘图图形.ii.注册事件监听器到指定的组件.iii.调用Component类的repaint方法绘制图形.b)AWT实现绘图主要涉及的对象

i.ii.c)Component类的子类Canvas类,它代表一个画布.Graphics,代表一个画笔,可以在Canvas的子类中绘制用户自订的图形.Image类代表了位图,它的一个主要的实现类BufferedImage是可以访问图形数据

缓冲区,并可以返回一个Graphics对象来绘制该BuuferedImage.d)可以使用ImageIO工具类的ImageReader和ImageWriter读写磁盘上的位图文件.8.AWT的优缺点

a)AWT在许多非桌面环境,如嵌入式设备中有着自己的优势,它的主要优点如下:i.ii.iii.iv.更少的内存：对运行在有限环境中的GUI程序的开发，是合适的。2.更少的启动事件：由于AWT组件是本地由操作系统实现的。绝大多数的二进制代码已经在如系统启动的时候被预装载了，这降低了它的启动事件。3.更好的响应：由于本地组件由操作系统渲染。4.成熟稳定的：能够正常工作并很少使你的程序崩溃。

b)同样它也有不少的缺点

i.ii.iii.更少组件类型：表和树这些重要的组件缺失了。它们是桌面应用程序中普遍使用的。2.缺乏丰富的组件特征：按钮不支持图片。3.无扩展性：AWT的组件是本地组件。JVM中的AWT类实例实际只是包含本地

组件的引用。唯一的扩展点是AWT的Canvas组件，可以从零开始创建自定义组

件。然而无法继承和重用一个已有的AWT组件

9.AWT总结:AWT是SUN不推荐使用的工具集,实际开发中很少使用AWT而是使用SUN公司

和Netscape公司共同开发的一个新的用户界面库-Swing来开发GUI应用程序,AWT是图形用户界面编程的基础,它的布局管理、事件机制、剪贴板操作等内容仍然适用于Swing GUI编程.

**第五篇：Java基础编程题**

【程序1】

题目：古典问题：有一对兔子，从出生后第3个月起每个月都生一对兔子，小兔子长到第三个月后每个月又生一对兔子，假如兔子都不死，问每个月的兔子总数为多少？

1.程序分析： 兔子的规律为数列1,1,2,3,5,8,13,21....【程序2】

题目：判断101-200之间有多少个素数，并输出所有素数。

1.程序分析：判断素数的方法：用一个数分别去除2到sqrt(这个数)，如果能被整除，则表明此数不是素数，反之是素数。

【程序3】

题目：打印出所有的“水仙花数”，所谓“水仙花数”是指一个三位数，其各位数字立方和等于该数本身。例如：153是一个“水仙花数”，因为153=1的三次方＋5的三次方＋3的三次方。

1.程序分析：利用for循环控制100-999个数，每个数分解出个位，十位，百位。

【程序4】

题目：将一个正整数分解质因数。例如：输入90,打印出90=2\*3\*3\*5。

程序分析：对n进行分解质因数，应先找到一个最小的质数k，然后按下述步骤完成：

(1)如果这个质数恰等于n，则说明分解质因数的过程已经结束，打印出即可。

(2)如果n=90分的同学用A表示，60-89分之间的用B表示，60分以下的用C表示。

1.程序分析：(a>b)?a:b这是条件运算符的基本例子。

【程序6】

题目：输入两个正整数m和n，求其最大公约数和最小公倍数。

1.程序分析：利用辗除法。

【程序7】

题目：输入一行字符，分别统计出其中英文字母、空格、数字和其它字符的个数。

1.程序分析：利用while语句,条件为输入的字符不为\'n\'.【程序8】

题目：求s=a+aa+aaa+aaaa+aa...a的值，其中a是一个数字。例如2+22+222+2222+22222(此时共有5个数相加)，几个数相加有键盘控制。

1.程序分析：关键是计算出每一项的值。

【程序9】

题目：一个数如果恰好等于它的因子之和，这个数就称为“完数”。例如6=1＋2＋3.编程 找出1000以内的所有完数。

【程序10】

题目：一球从100米高度自由落下，每次落地后反跳回原高度的一半；再落下，求它在 第10次落地时，共经过多少米？第10次反弹多高？

【程序11】

题目：有1、2、3、4个数字，能组成多少个互不相同且无重复数字的三位数？都是多少？

1.程序分析：可填在百位、十位、个位的数字都是1、2、3、4。组成所有的排列后再去 掉不满足条件的排列。

【程序12】

题目：企业发放的奖金根据利润提成。利润(I)低于或等于10万元时，奖金可提10%；利润高于10万元，低于20万元时，低于10万元的部分按10%提成，高于10万元的部分，可可提成7.5%；20万到40万之间时，高于20万元的部分，可提成5%；40万到60万之间时高于40万元的部分，可提成3%；60万到100万之间时，高于60万元的部分，可提成1.5%，高于100万元时，超过100万元的部分按1%提成，从键盘输入当月利润I，求应发放奖金总数？

1.程序分析：请利用数轴来分界，定位。注意定义时需把奖金定义成长整型。

【程序13】

题目：一个整数，它加上100后是一个完全平方数，再加上168又是一个完全平方数，请问该数是多少？

1.程序分析：在10万以内判断，先将该数加上100后再开方，再将该数加上268后再开方，如果开方后的结果满足如下条件，即是结果。请看具体分析：

【程序14】

题目：输入某年某月某日，判断这一天是这一年的第几天？

1.程序分析：以3月5日为例，应该先把前两个月的加起来，然后再加上5天即本年的第几天，特殊情况，闰年且输入月份大于3时需考虑多加一天。

【程序15】

题目：输入三个整数x,y,z，请把这三个数由小到大输出。

1.程序分析：我们想办法把最小的数放到x上，先将x与y进行比较，如果x>y则将x与y的值进行交换，然后再用x与z进行比较，如果x>z则将x与z的值进行交换，这样能使x最小。

【程序16】

题目：输出9\*9口诀。

1.程序分析：分行与列考虑，共9行9列，i控制行，j控制列。

【程序17】

题目：猴子吃桃问题：猴子第一天摘下若干个桃子，当即吃了一半，还不瘾，又多吃了一个 第二天早上又将剩下的桃子吃掉一半，又多吃了一个。以后每天早上都吃了前一天剩下 的一半零一个。到第10天早上想再吃时，见只剩下一个桃子了。求第一天共摘了多少。

1.程序分析：采取逆向思维的方法，从后往前推断。

【程序18】

题目：两个乒乓球队进行比赛，各出三人。甲队为a,b,c三人，乙队为x,y,z三人。已抽签决定比赛名单。有人向队员打听比赛的名单。a说他不和x比，c说他不和x,z比，请编程序找出三队赛手的名单。

1.程序分析：判断素数的方法：用一个数分别去除2到sqrt(这个数)，如果能被整除，则表明此数不是素数，反之是素数。

【程序19】

题目：打印出如下图案（菱形）

\*

\*\*\*

\*\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*\*

\*\*\*

\*

1.程序分析：先把图形分成两部分来看待，前四行一个规律，后三行一个规律，利用双重 for循环，第一层控制行，第二层控制列。

【程序20】

题目：有一分数序列：2/1，3/2，5/3，8/5，13/8，21/13...求出这个数列的前20项之和。

1.程序分析：请抓住分子与分母的变化规律。

【程序21】

题目：求1+2!+3!+...+20!的和

1.程序分析：此程序只是把累加变成了累乘。

【程序22】

题目：利用递归方法求5!。

1.程序分析：递归公式：fn=fn\_1\*4!

【程序23】

题目：有5个人坐在一起，问第五个人多少岁？他说比第4个人大2岁。问第4个人岁数，他说比第3个人大2岁。问第三个人，又说比第2人大两岁。问第2个人，说比第一个人大两岁。最后问第一个人，他说是10岁。请问第五个人多大？

1.程序分析：利用递归的方法，递归分为回推和递推两个阶段。要想知道第五个人岁数，需知道第四人的岁数，依次类推，推到第一人（10岁），再往回推。

【程序24】

题目：给一个不多于5位的正整数，要求：

一、求它是几位数，二、逆序打印出各位数字。

【程序25】

题目：一个5位数，判断它是不是回文数。即12321是回文数，个位与万位相同，十位与千位相同。

【程序26】

题目：请输入星期几的第一个字母来判断一下是星期几，如果第一个字母一样，则继续 判断第二个字母。

1.程序分析：用情况语句比较好，如果第一个字母一样，则判断用情况语句或if语句判断第二个字母。

【程序27】

题目：求100之内的素数

【程序28】

题目：对10个数进行排序

1.程序分析：可以利用选择法，即从后9个比较过程中，选择一个最小的与第一个元素交换，下次类推，即用第二个元素与后8个进行比较，并进行交换。

【程序29】

题目：求一个3\*3矩阵对角线元素之和

1.程序分析：利用双重for循环控制输入二维数组，再将a[i][i]累加后输出。

【程序30】

题目：有一个已经排好序的数组。现输入一个数，要求按原来的规律将它插入数组中。

1.程序分析：首先判断此数是否大于最后一个数，然后再考虑插入中间的数的情况，插入后此元素之后的数，依次后移一个位置。

【程序31】

题目：将一个数组逆序输出。

1.程序分析：用第一个与最后一个交换。

【程序32】

题目：取一个整数a从右端开始的4～7位。

程序分析：可以这样考虑：

(1)先使a右移4位。

(2)设置一个低4位全为1,其余全为0的数。可用~(~0<<4)

(3)将上面二者进行&运算。

【程序33】

题目：打印出杨辉三角形（要求打印出10行如下图）

1.程序分析：2 13 3 14 6 4 15 10 10 5 1

【程序34】

题目：输入3个数a,b,c，按大小顺序输出。

1.程序分析：利用指针方法。

【程序35】

题目：输入数组，最大的与第一个元素交换，最小的与最后一个元素交换，输出数组。

【程序36】

题目：有n个整数，使其前面各数顺序向后移m个位置，最后m个数变成最前面的m个数

【程序37】

题目：有n个人围成一圈，顺序排号。从第一个人开始报数（从1到3报数），凡报到3的人退出圈子，问最后留下的是原来第几号的那位。

【程序38】

题目：写一个函数，求一个字符串的长度，在main函数中输入字符串，并输出其长度。

【程序39】

题目：编写一个函数，输入n为偶数时，调用函数求1/2+1/4+...+1/n,当输入n为奇数时，调用函数1/1+1/3+...+1/n(利用指针函数)

【程序40】

题目：字符串排序。

【程序41】

题目：海滩上有一堆桃子，五只猴子来分。第一只猴子把这堆桃子凭据分为五份，多了一个，这只猴子把多的一个扔入海中，拿走了一份。第二只猴子把剩下的桃子又平均分成五份，又多了一个，它同样把多的一个扔入海中，拿走了一份，第三、第四、第五只猴子都是这样做的，问海滩上原来最少有多少个桃子？

【程序42】

题目：809\*??=800\*??+9\*??+1 其中??代表的两位数,8\*??的结果为两位数，9\*??的结果为3位数。求??代表的两位数，及809\*??后的结果。

【程序43】

题目：求0—7所能组成的奇数个数。

【程序44】

题目：一个偶数总能表示为两个素数之和。

【程序45】

题目：判断一个素数能被几个9整除

【程序46】

题目：两个字符串连接程序

【程序47】

题目：读取7个数（1—50）的整数值，每读取一个值，程序打印出该值个数的＊。

【程序48】

题目：某个公司采用公用电话传递数据，数据是四位的整数，在传递过程中是加密的，加密规则如下：每位数字都加上5,然后用和除以10的余数代替该数字，再将第一位和第四位交换，第二位和第三位交换。

【程序49】

题目：计算字符串中子串出现的次数

【程序50】

题目：有五个学生，每个学生有3门课的成绩，从键盘输入以上数据（包括学生号，姓名，三门课成绩），计算出平均成绩，况原有的数据和计算出的平均分数存放在磁盘文件“stud”中。

本文档由站牛网zhann.net收集整理，更多优质范文文档请移步zhann.net站内查找