1. 猜数游戏。由计算机“想”一个四位数，请人猜这个四位数是多少。人输入四位数字后，计算机首先判断这四位数字中有几位是猜对了，并且在对的数字中又有几位位置也是对的，将结果显示出来，给人以提示，请人再猜，直到人猜出计算机所想的四位数是多少为止。
2. 自动发牌。一副扑克有52张牌，打桥牌时应将牌分给四个人。请设计一个程序完成自动发牌的工作。要求：黑桃用S(Spaces)表示；红桃用H(Hearts)表示；方块用D(Diamonds)表示；梅花用C(Clubs)表示。按照打桥牌的规定，每人应当有13张牌。在人工发牌时，先进行洗牌……
3. 在图中的九个点上,空出中间的点,其余的点上任意填入数字1到8;1的位置固定不动,然后移动其余的数字,使1到8顺时针从小到大排列.移动的规律是:只能将数字沿线移向空白的点。请编程显示数字移动过程。



1. 游戏的目的是用最少的步数将上图中白子和黑子的位置进行交换：游戏的规则是：(1)一次只能移动一个棋子； (2)棋子可以向空格中移动，也可以跳过一个对方的棋子进入空格，但不能向后跳，也不能跳过两个子。请用计算机实现上述游戏。例如：

有三个白子和三个黑子如下图布置：

○ ○ ○ ● ● ●

游戏的目的是用最少的步数将上图中白子和黑子的位置进行交换：

● ● ● ○ ○ ○

黑白子可用不同的符号来表示。

1. 写一个程序从输入文件中去读取四行大写字母（全都是大写的，每行不超过 100100 个字符），然后用柱状图输出每个字符在输入文件中出现的次数。严格地按照输出样例来安排你的输出格式。（洛谷P1598）

例如：输入

THE QUICK BROWN FOX JUMPED OVER THE LAZY DOG.

THIS IS AN EXAMPLE TO TEST FOR YOUR

HISTOGRAM PROGRAM.

HELLO!

则输出为：

