

第 3 章 语句控制结构

- ① 语句
 - 空语句
 - 复合语句
 - 控制语句作用域
- ② 分支结构
 - if 语句
 - switch 语句
- ③ 循环结构
 - while 语句
 - do while 语句
 - for 语句
- ④ 跳转语句
 - break 语句
 - continue 语句
- ⑤ 嵌套结构和应用实例

学习目标

- 掌握基本语句控制结构的语法和特点;
- 学会运用基本控制结构解决简单问题;
- 理解并能够运用**递推法**和**穷举法**解决实际问题。

3.1 语句—空语句

语句

表达式后面加上分号就变成了一个表达式语句 (expression statement)。

如：

```
counter + 1; //一条没有实际意义的表达式语句  
counter += 1; //一条有用的复合赋值语句
```

空语句

- 只有一个分号构成的语句，如：
 ; //空语句

- 空语句不会执行任何操作，如：

```
counter += 1;; //第二个分号不会影响该语句的执行
```



是否可以随意使用分号？

3.1 语句—复合语句

复合语句

- **复合语句** (compound statement) 指用**花括号**括起来的语句和声明序列, 也被称作**语句块**。
- 在块内引入的名字只在块内可见, 如:

```
{ //语句块开始
    int sum = 0; // 定义一个对象
    /*...*/
} //语句块结束
```

3.1 语句—控制结构语句作用域

C++ 控制结构语句包括：

- `if`语句
- `switch`语句
- `while`语句
- `for`语句

3.1 语句—控制结构语句作用域

C++ 控制结构语句包括：

- `if` 语句
- `switch` 语句
- `while` 语句
- `for` 语句

控制结构语句作用域

这些控制语句的作用域只包括紧跟其后的一条语句

3.1 语句—控制结构语句作用域

下面 while 语句的作用域是什么？

```
while(counter < 10 )  
    ++counter;  
sum += counter;
```

可用花括号扩展其作用域，如：

```
while(counter < 10 ){ //while作用域从这里开始  
    ++counter;  
    sum += counter;  
} //while作用域到这里结束
```


3.2 分支结构

C++ 提供了两种分支形式

- `if` 语句
- `switch` 语句

3.2 分支结构—if 语句

if 语句的语法格式:

```
if (expr) {           //条件表达式  
    statement;        //语句  
}
```

3.2 分支结构—if 语句

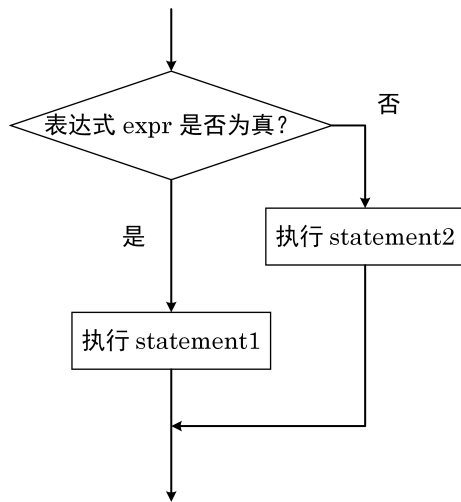
if 语句的语法格式:

```
if (expr) {           //条件表达式
    statement;        //语句
}
```

else 分支结构格式:

```
if (expr) {
    statement1; //分支语句1
}
else {
    statement2; //分支语句2
}
```

建议: 尽量使用花括号改善程序的可读性



3.2 分支结构—if 语句

练习：找出下面程序段中的错误

```
1. if (val1 != val2)
    val1 = val2
else
    val1 = val2 = 0;
```

```
3. if (val1 < val2)
    //执行以下两个语句
    val1 = 1;
    val2 = 2;
```

```
2. if (val1 = 10)
    //如果val等于10
    value = 1;
```

```
4. if val1 < val2
    cin >> val1 >> endl;
```

3.2 分支结构—`if` 语句

例 3.1:

判断一个整数是否大于 0 且是 3 的倍数。

3.2 分支结构—if 语句

代码清单 3.1, 例 3.1:

```
1  #include<iostream>
2  using namespace std;
3  int main() {
4      int n;
5      cout << "请输入一个整数n:";
6      cin >> n;
7      //n大于0且被3整除
8      if (n > 0 && n % 3 == 0) {
9          cout << "Yes" << endl;
10     }
11     else {
12         cout << "No" << endl;
13     }
```

示例：输入：7 输出：No 输入：9 输出：Yes

3.2 分支结构—if 语句

嵌套的 if 语句

- 有**两个以上分支**时，选用**嵌套的 if 语句结构**
- 内嵌 if 语句既可以嵌套在 if 语句中，也可以嵌套在 else 语句中

例 3.2:

将百分制的成绩转换成五级制，如果成绩在 90 分到 100 分范围内（包括 90 分和 100 分），则转换成 A，80 分到 90 分为 B（包括 80 分不包括 90 分），依次类推，60 分以下为 F。

3.2 分支结构—if 语句

代码清单 3.2, 例 3.2:

```
1  #include<iostream>
2  using namespace std;
3  int main() {
4      unsigned score;
5      cout << "请输入一个分数:";
6      cin >> score;
7      if (score < 60) {
8          cout << "F" << endl;
9      }
10     else if (score < 70) {
11         cout << "D" << endl;
12     }
13     else if (score < 80) {
14         cout << "C" << endl;
15     }
16     else if (score < 90) {
17         cout << "B" << endl;
18     }
19     else {
20         cout << "A" << endl;
21     }
22     return 0;
23 }
```

示例：输入 76 输出：C

3.2 分支结构—if 语句

避免悬垂 else

- 上例中 if 和 else 语句个数相同，若 if 语句数目多于 else 语句数目，就会出现 else 和 if 匹配的问题，也称**悬垂 else (dangling else)**。
- C++ 规定 else 和离它**最近的尚未匹配的 if 匹配**，如：

```
if (n % 2 == 0)           //n 被 2 整除
    if (n % 3 == 0)       //n 被 3 整除
        cout << "n 是 6 的倍数";
    else                  //n 被 2 整除但不能被 3 整除
        cout << "n 是 2 的倍数不是 3 的倍数";
```

3.2 分支结构—if 语句

避免悬垂 else

- 上例中 if 和 else 语句个数相同，若 if 语句数目多于 else 语句数目，就会出现 else 和 if 匹配的问题，也称**悬垂 else (dangling else)**。
- C++ 规定 else 和离它**最近的尚未匹配的 if 匹配**，如：

```
if (n % 2 == 0)           //n 被 2 整除
    if (n % 3 == 0)       //n 被 3 整除
        cout << "n 是 6 的倍数";
    else                   //n 被 2 整除但不能被 3 整除
        cout << "n 是 2 的倍数不是 3 的倍数";
```

思考：

为什么 else 语句数目不能多于 if 语句数目？

3.2 分支结构—if 语句

避免悬垂 else

- 上例中 if 和 else 语句个数相同，若 if 语句数目多于 else 语句数目，就会出现 else 和 if 匹配的问题，也称**悬垂 else (dangling else)**。
- C++ 规定 else 和离它**最近的尚未匹配的 if 匹配**，如：

```
if (n % 2 == 0)           //n 被 2 整除
    if (n % 3 == 0)       //n 被 3 整除
        cout << "n 是 6 的倍数";
    else                  //n 被 2 整除但不能被 3 整除
        cout << "n 是 2 的倍数不是 3 的倍数";
```

思考：

为什么 else 语句数目不能多于 if 语句数目？
因为 else 可以省略，而 if 不能省略

3.2 分支结构—if 语句

避免悬垂 else

- 根据原则，上例中 else 会和第二个 if 匹配，若我们的本意是 else 和第一个 if 匹配，则相应代码如下：

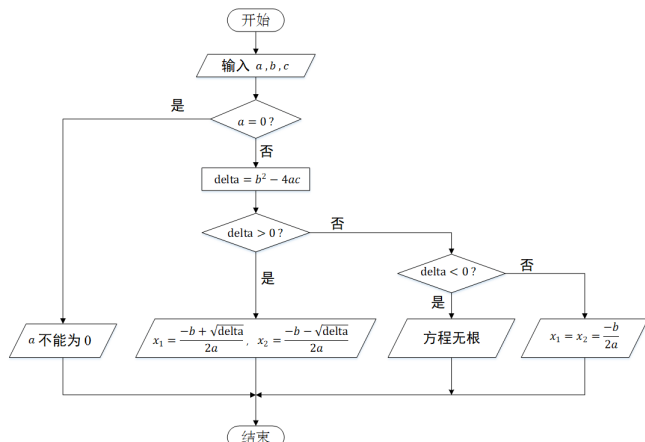
```
if (n % 2 == 0) {  
    if (n % 3 == 0)  
        cout << "n 是 6 的倍数";  
}  
else          //n 不能被 2 整除  
    cout << "n 不是 2 的倍数";
```

3.2 分支结构—if 语句

例 3.3:

求一元二次方程 $ax^2 + bx + c = 0$ 的根。

提示：创建对象存放方程系数 \rightarrow 计算判别式 \rightarrow 根据判别式处理



3.2 分支结构—`if` 语句

代码清单 3.3, 例 3.3:

```
1  #include<iostream>
2  #include<cmath>           //用于求平方根函数sqrt, 第12行代码
3  using namespace std;
4  int main() {
5      double a,b,c;         //创建3个double类型对象存放三个系数值
6      cout << "请输入a,b,c:";
7      cin >> a >> b >> c;
8      if (a != 0) {
9          double delta = b*b - 4 * a*c;
10         if (delta > 0) {
11             double x1, x2;   //需要时创建对象
12             delta = sqrt(delta); //求delta的平方根
13             x1 = (-b + delta) / (2 * a);
14             x2 = (-b - delta) / (2 * a);
15             cout << "方程有两个实根: " << x1 << ", " << x2 << endl;
16         }
```

3.2 分支结构—if 语句

代码清单 3.3, 例 3.3:

```
17         else if (delta < 0) {
18             cout << "方程无实根" << endl;
19         }
20         else {
21             cout << "方程有两个相同的实根：" << -b / (2 * a) << endl;
22         }
23     }
24     else {                                     //二次项系数不能为0
25         cout << "a不能为0" << endl;
26     }
27     return 0;
28 }
```

示例：输入 $a = 1, b = -4, c = 4$ 输出：方程有两个相同的实根：2

3.2 分支结构—switch 语句

switch 分支结构格式:

```
/*...*/  
int score;  
cin >> score;  
switch (score/10){  
case 9:  
    cout << "A" << endl;  
    break;  
case 8:  
    cout << "B" << endl;  
    break;  
...  
default;  
    cout << "F" << endl;  
}  
/*...*/
```


3.2 分支结构—switch 语句

switch 语句语法规则：

- 每个开关入口可以**对应多个标签值**，执行相同的操作，**标签值后紧接冒号**

```
/*...*/  
switch(score/10){  
case 9: case 10:  
    cout << "A" << endl;  
    break;  
/*...*/
```

- case 标签的值**必须为整型常量**，且每个**标签值必须不同**，否则会引发语法错误：

```
case 9.0: case 10:           //报错：表达式必须为整型常量表达式  
    cout << "A" << endl;  
    break;  
case 10:                     //报错：标签值已经出现  
    cout << "B" << endl;  
    break;
```

3.2 分支结构—switch 语句

switch 语句语法规则：

- break 语句需根据需求谨慎选择。如果因疏忽，忘记 break 语句，可能带来灾难性的逻辑错误：

```
/*...*/  
case 8:  
    cout << "B" << endl;  
case 7:  
    cout << "C" << endl;  
    break;  
/*...*/
```

当 score 在 B 分数段内时，比如 85 分，会得到如下错误的输出：

B
C

3.2 分支结构—switch 语句

switch 语句语法规则:

- 开关语句里面**初始化**对象时需要使用花括号，否则出现语法错误。例如：

```
case 8:
    char c = 'B';    //初始化
    break;
case 7:
    c = 'C'; //修改在前面标签处定义的对象
    break;
```

进入开关 case 7 时，前面开关 case 8 被跳过，造成对象 c 未定义，出现错误

3.2 分支结构—switch 语句

switch 语句语法规则：

- 开关语句里面定义对象时需要使用花括号。例如：

```
case 8:{  
    char c = 'B'; //对象c只在case 8的作用域内可见  
    break;  
}  
case 7:  
    c = 'C';      //修改在前面标签处定义的对象，报错  
    break;
```

编译错误，case 7 处对象 c 未定义

3.2 分支结构—switch 语句

代码清单 3.4, 使用 switch 语句解决例 3.2

```
1  #include<iostream>
2  using namespace std;
3  int main() {
4      int score;
5      cout << "请输入一个分数:";
6      cin >> score;
7      //整型值表达式
8      switch (score/10){
9          case 9:case 10:
10             cout << "A" << endl;
11             break;
12             //常量标签值后面紧跟冒号
13             case 8:
14                 cout << "B" << endl;
15                 break;
16             case 7:
17                 cout << "C" << endl;
18                 break;
19             case 6:
20                 cout << "D" << endl;
21                 break;
22             default:
23                 cout << "F" << endl;
24                 break;
25         }
26         return 0;
27     }
```

示例：输入：76 输出：C

3.3 循环结构

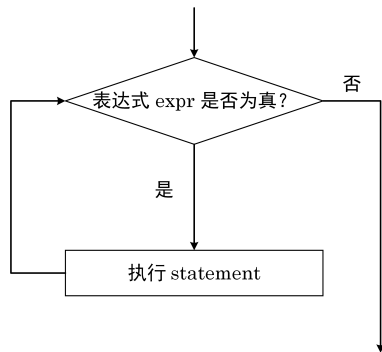
三种循环结构：

- `while`语句
- `do while`语句
- `for`语句

3.3 循环结构—while 语句

while 语句语法格式

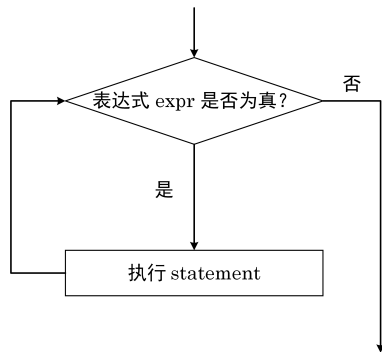
```
while (expr) { //条件表达式  
    statement; //循环体语句  
}
```



3.3 循环结构—while 语句

while 语句语法格式

```
while (expr) { //条件表达式  
    statement; //循环体语句  
}
```



思考

循环体语句的执行是否对条件表达式的值有影响?

3.3 循环结构—while 语句

练习：

下面程序段的运行结果是多少？

```
int x = 0, y = 0;
while (x < 15) {
    ++y;
    x += 1;
}
cout << y << endl;
```

3.3 循环结构—while 语句

练习：

下面程序段的运行结果是多少？

```
int x = 0, y = 0;
while (x < 15) {
    ++y;
    x += 1;
}
cout << y << endl;
```

答案：15

3.3 循环结构—while 语句

例 3.4:

根据以下公式利用迭代法求 π 的近似值，最后一项小于或等于 $1.0\text{E-}10$ 时停止。

$$\frac{\pi}{2} = 1 + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} \times \frac{2}{5} + \frac{1}{3} \times \frac{2}{5} \times \frac{3}{7} + \dots + x_i, \quad x_i = x_{i-1} \times \frac{i-1}{2i-1}$$

3.3 循环结构—while 语句

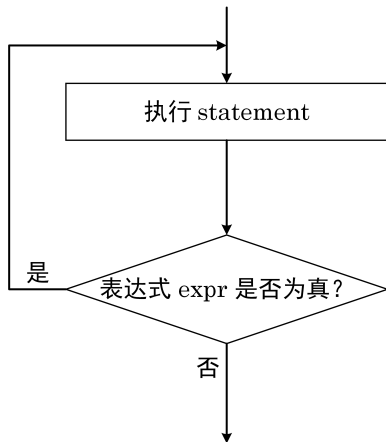
代码清单 3.5, 例 3.4:

```
1  #include<iostream>
2  #include <iomanip>          //库函数setprecision
3  using namespace std;
4  int main() {
5      double sum=0,x=1;      //sum存放数列前i项的和, x存放当前项的值, 注意初始值
6      int i = 1;             //求解第i项
7      while (x > 1.0E-10) {
8          sum += x;
9          ++i;                //在当前项基础上计算下一项
10         x *= (i - 1.) / (2 * i - 1); //注意1后面的小数点
11     }
12     //fixed和setprecision用于控制输出精度, 输出结果pi=3.1415926533
13     cout<<"pi="<<fixed<<setprecision(10)<<2*sum<<endl;
14     return 0;
15 }
```

3.3 循环结构—do while 语句

do while 语句语法格式

```
do{  
    statement; //循环体语句  
}while (expr); //条件表达式，注意以分号结束
```

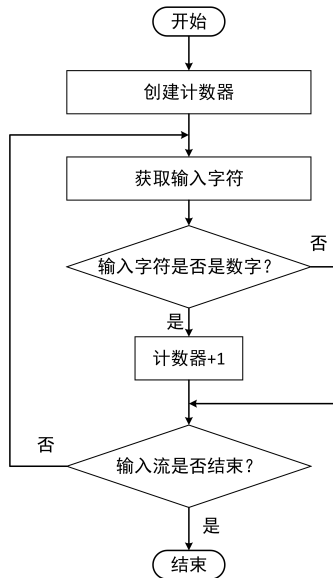


3.3 循环结构—do while 语句

例 3.5:

输入一段文本，统计数字字符个数。

提示：程序主要流程如右图所示



3.3 循环结构—do while 语句

代码清单 3.6, 例 3.5:

```
1  #include<iostream>
2  using namespace std;
3  int main() {
4      int cnt = 0;
5      char x;
6      do {
7          x = cin.get(); //获取终端输入的任意一个字符
8          if (x >= '0' && x <= '9') ++cnt;
9      } while (x != EOF); //EOF为输入流结束标志, 组合键Ctrl+Z
10     cout << "数字字符个数为: " << cnt << endl;
11     return 0;
12 }
```

输入: ab12345 输出: 数字字符个数为: 5

3.3 循环结构—do while 语句

练习:

1. 下面程序段中的循环执行几次?

```
int x = -1;
do{
    x = x * x;
}while(!x);
```

- A. 死循环 B. 执行 3 次
C. 执行 1 次 D. 有语法错误

2. 下面程序段的输出结果是?

```
int y = 10;
do{
    y--;
}while(--y);
cout << y-- << endl;
```

- A. -1 B. 1 C. 8 D. 0

3.3 循环结构—do while 语句

练习:

1. 下面程序段中的循环执行几次?

```
int x = -1;
do{
    x = x * x;
}while(!x);
```

- A. 死循环 B. 执行 3 次
C. 执行 1 次 D. 有语法错误

2. 下面程序段的输出结果是?

```
int y = 10;
do{
    y--;
}while(--y);
cout << y-- << endl;
```

- A. -1 B. 1 C. 8 D. 0

答案: 1.C 2.D

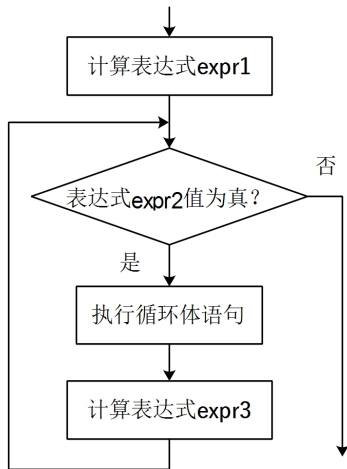
3.3 循环结构—for 语句

for 语句语法格式

```
for(expr1; expr2; expr3){  
    statement;  
}
```

例如, 1 到 100 累加求和:

```
int sum = 0;  
for(int i = 1; i <= 100; ++i){  
    sum += i;  
}
```



3.3 循环结构—for 语句

for 非常灵活，可以有多种形式

- 可以省略任意一个表达式，但分号不能省略：

```
int i(1),sum(0);  
for(; i<=100; ++i){  
    sum += i;  
}  
//省略表达式 expr1
```

```
int i(1),sum(0);  
for(; i<=100; ){  
    sum += i++;  
} //注意不是 ++i;  
//省略 expr1 和 expr3
```

```
int i(1),sum(0);  
for(; ; ){  
    sum += i++;  
    if(i>100) break;  
} //三个全部省略
```

3.3 循环结构—for 语句

for 非常灵活，可以有多种形式

- 表达式 `expr1` 可以定义多个对象，表达式 `expr3` 可以是任意表达式：

```
for (int i = 1, j = 100; i < j; ++i, --j) {  
    sum += i + j;  
}
```

注意：

虽然上述表达式可以省略，但是需要在合适的位置添加相应功能的语句。

3.3 循环结构—for 语句

练习：

1. 下面程序段中的循环执行几次？

```
/*...*/  
int a,b;  
for(a = 0, b = 5; a <= b+1; a += 2, b--)  
    cout << a << endl;  
/*...*/
```

A.3 B.2 C.1 D.0

3.3 循环结构—for 语句

练习：

1. 下面程序段中的循环执行几次？

```
/*...*/  
int a,b;  
for(a = 0, b = 5; a <= b+1; a += 2, b--)  
    cout << a << endl;  
/*...*/
```

A.3 B.2 C.1 D.0

答案：A

3.3 循环结构—for 语句

练习:

2. 下面程序段运行结束后, k 的值是?

```
int main() {  
    int i, j, k;  
    for (i = 0, j = 10; i <= j; i++, j--)  
        k = i + j;  
    cout << k << endl;  
}
```

A.0 B.9 C.8 D.10

3.3 循环结构—for 语句

练习:

2. 下面程序段运行结束后, k 的值是?

```
int main() {  
    int i, j, k;  
    for (i = 0, j = 10; i <= j; i++, j--)  
        k = i + j;  
    cout << k << endl;  
}
```

A.0 B.9 C.8 D.10

答案: D

3.3 循环结构

练习:

3. 下列语句中, 哪一个不是无限循环?

A. `i=100;`
`while(1)`
`{ i=i%100; i++;`
`if (i > 100) break;`
`}`

B. `for(;;)`

C. `short k=32765;`
`do {`
`k++; k++;`
`}while(k>0);`

D. `short i=32765;`
`while((i++%2)||(i%2))`
`i++;`

3.3 循环结构

练习:

3. 下列语句中, 哪一个不是无限循环?

A. `i=100;`
`while(1)`
`{ i=i%100; i++;`
`if (i > 100) break;`
`}`

B. `for(;;)`

C. `short k=32765;`
`do {`
`k++; k++;`
`}while(k>0);`

D. `short i=32765;`
`while((i++%2)||(i%2))`
`i++;`

答案: C

3.3 循环结构

循环语句的选择原则

- 循环次数**确定**, 选择**for** 语句
- 循环次数**不确定**, 选择**while**或**do while** 语句
 - 循环体**至少执行一次**, 选择**do while** 语句
 - 循环体**一次也不执行**, 选择**while** 语句

3.2 循环结构

例 3.6:

猜数字游戏。程序随机选择一个 0-100 之间的一个数，玩家来猜测程序选择的数，如果猜对了，游戏结束，否则玩家继续猜测，直到猜中为止。对于玩家的每一次猜测，需要给出相应的提示信息：猜对了、猜大了或猜小了。

提示：根据猜测次数，选择合适的循环语句

3.3 循环结构

代码清单 3.7, 例 3.6:

```
1  int main(){
2      srand(time(0)); //系统当前时间作为随机数发生器的种子
3      int target = rand() % 100; //获取一个[0-100)内的随机数
4      int guess;
5      cout << "`请猜0-100之内的数`" << endl;
6      do {
7          cin >> guess;
8          if (guess < target) {
9              cout << "猜小了" << endl;
10         }else if(guess > target) {
11             cout << "猜大了" << endl;
12         }else {
13             cout << "恭喜! 猜对了! " << endl;
14         }
15     } while (guess != target); //猜中时游戏结束
16 }
```

3.4 跳转语句

跳转语句用于中断当前的执行顺序，包括：

- `break`语句

3.4 跳转语句

跳转语句用于中断当前的执行顺序，包括：

- `break`语句
- `continue`语句

3.4 跳转语句

跳转语句用于中断当前的执行顺序，包括：

- `break`语句
- `continue`语句
- `return`语句：

```
int main(){  
    return 0; /*返回一个整型值*/  
}
```


3.4 跳转语句

跳转语句用于中断当前的执行顺序，包括：

- `break`语句
- `continue`语句
- `return`语句：

```
int main(){  
    return 0; /*返回一个整型值*/  
}
```

- `goto` 语句（不作介绍）

3.4 跳转语句—break 语句

break 语句

break 语句只能用于 **switch 语句**或**循环语句**中，用来跳出离它最近的 switch 语句或终止循环的执行，它的作用域仅限离它最近的 switch 语句或循环语句。

练习：

1. 下面程序段的运行结果是？

```
int a = 10, y = 0;
do {
    a += 2;
    y += a;
    cout<<"a="<<a<<" "<<"y="<<y<< endl;
    if (y > 50) break;
} while (a = 14);
```

3.4 跳转语句—break 语句

break 语句

break 语句只能用于 **switch 语句**或**循环语句**中，用来跳出离它最近的 switch 语句或终止循环的执行，它的作用域仅限离它最近的 switch 语句或循环语句。

练习：

1. 下面程序段的运行结果是？

```
int a = 10, y = 0;
do {
    a += 2;
    y += a;
    cout<<"a="<<a<<" "<<"y="<<y<< endl;
    if (y > 50) break;
} while (a = 14);
```

答案：

a=12,y=12

a=16,y=28

a=16,y=44

a=16,y=60

3.4 跳转语句—break 语句

示例：

将例 3.6 改造成由 `while` 内嵌一个 `switch` 结构来说明 `break` 语句的用法

提示：`switch` 结构需要整型值表达式，可根据玩家猜测的数字与电脑给出的数字的大小关系进行转换

3.4 跳转语句—break 语句

代码清单 3.8, 例 3.6:

```
1  #include <cstdlib>
2  #include <ctime>
3  int main(){
4      srand(time(0));           //系统当前时间作为随机数发生器的种子
5      int target = rand() % 100; //获取一个0-100内的随机数
6      int guess;
7      cout << "`请猜0-100之内的数`" << endl;
8      while(1) {
9          cin >> guess;
10         int val = (guess > target) - (guess < target);
11                 //将guess和target的大小关系转化为三个数
12         switch (val){
13             case -1:
14                 cout << "猜小了" << endl;
15                 break;           //跳出switch
```

3.4 跳转语句—break 语句

代码清单 3.8, 例 3.6:

```
16         case 1:
17             cout << "猜大了" << endl;
18             break;                //跳出switch
19         default:
20             cout << "恭喜! 猜对了!" << endl;
21             break;                //跳出switch
22     }                            //switch结束
23     if (val == 0) {
24         break;                    //跳出while, 游戏结束
25     }
26 }                                //while结束
27 return 0;
28 }
```

3.4 跳转语句—continue 语句

continue 语句

continue 语句只在**循环结构**中有作用，用来终止当前操作，进入下一次循环。

continue 语句的作用域仅作用于离它最近的循环

例如：

```
//当i为奇数，输出*#，为偶数时无输出
for (int i = 0; i < 5; ++i) {
    if (i % 2) {
        cout << "*"; //打印符号*，然后再打印符号#
    }
    else {
        continue; //结束当前迭代，跳转到for语句，执行++i
    }
    cout << "#";
}
```

3.4 跳转语句—continue 语句

continue 语句

continue 语句只在**循环结构**中有作用，用来终止当前操作，进入下一次循环。

continue 语句的作用域仅作用于离它最近的循环

例如：

```
//当i为奇数，输出*#，为偶数时无输出
for (int i = 0; i < 5; ++i) {
    if (i % 2) {
        cout << "*"; //打印符号*，然后再打印符号#
    }
    else {
        continue; //结束当前迭代，跳转到for语句，执行++i
    }
    cout << "#";
}
```

输出结果：*##*

3.4 跳转语句—continue 语句

1. 下面程序段的输出结果是什么？

```
int main(){
    int x(0);
    for(int i=0; i<2; i++){
        x++;
        for(int j=0; j<=3; j++){
            if(j%2) continue;
            x++;
        }
        x++;
    }
    cout<<"x="<<x<<endl;
    return 0;
}
```

A. x = 4 B. x = 8 C. x = 6 D. x = 12

3.4 跳转语句—continue 语句

1. 下面程序段的输出结果是什么？

```
int main(){
    int x(0);
    for(int i=0; i<2; i++){
        x++;
        for(int j=0; j<=3; j++){
            if(j%2) continue;
            x++;
        }
        x++;
    }
    cout<<"x="<<x<<endl;
    return 0;
}
```

A. x = 4 B. x = 8 C. x = 6 D. x = 12

答案：B

3.4 跳转语句—continue 语句

2. 下面程序段的输出结果是什么？

```
int k=0; char c='A';
do{
    switch(c++){
        case 'A':k++; break;
        case 'B':k--;
        case 'C':k+=2; break;
        case 'D':k=k%2; continue;
        case 'E':k=k*10; break;
        default :k=k/3;
    }
    k++;
} while(c<'G');
cout<<"k="<<k<<endl;
```

A.k = 3 B.k = 4 C.k = 2 D.k = 0

3.4 跳转语句—continue 语句

2. 下面程序段的输出结果是什么？

```
int k=0; char c='A';
do{
    switch(c++){
        case 'A':k++; break;
        case 'B':k--;
        case 'C':k+=2; break;
        case 'D':k=k%2; continue;
        case 'E':k=k*10; break;
        default :k=k/3;
    }
    k++;
} while(c<'G');
cout<<"k="<<k<<endl;
```

A.k = 3 B.k = 4 C.k = 2 D.k = 0

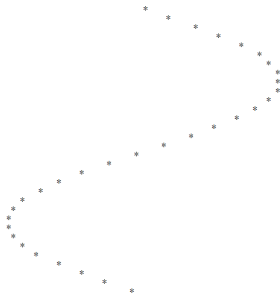
答案：B

3.5 嵌套结构和应用实例

例 3.7:

将坐标系顺时针旋转 90 度，画出 $\sin(x)$ 在 $x \in [0, 2\pi]$ 之间的曲线，如右图所示。

提示：程序主要流程如左图所示

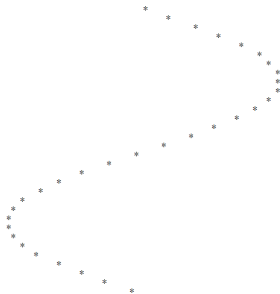
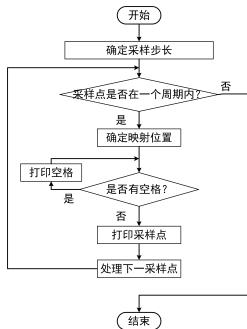


3.5 嵌套结构和应用实例

例 3.7:

将坐标系顺时针旋转 90 度，画出 $\sin(x)$ 在 $x \in [0, 2\pi]$ 之间的曲线，如右图所示。

提示：程序主要流程如左图所示



3.5 嵌套结构和应用实例

代码清单 3.9, 例 3.7:

```
1  using namespace std;
2  int main() {
3      double step = 0.2;           //x增加的步长
4      double x = 0;                //x从0开始
5      while (x < 6.28) {           //画一个周期的曲线
6          int val = 30*(sin(x)+1); //计算sin(x)左侧的空格数
7          for (int i = 0; i < val; ++i){ //画出所有空格
8              cout << " ";
9          }
10         cout << "*" << endl;      //在相应的位置打印*
11         x += step;                //处理下一个x
12     }
13     return 0;
14 }
```

3.5 嵌套结构和应用实例

例 3.8：石头剪刀布游戏

玩家和电脑出法相减结果如右图所示。

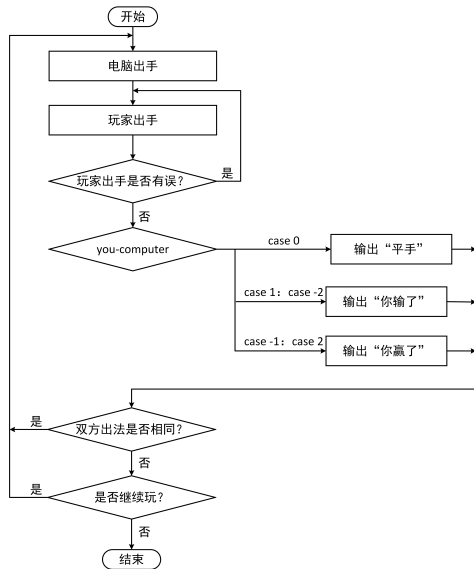
| 玩家 \ 电脑 | 电脑 | | |
|---------|------|------|-----|
| | 石头/0 | 剪刀/1 | 布/2 |
| 石头/0 | 0 | -1 | -2 |
| 剪刀/1 | 1 | 0 | -1 |
| 布/2 | 2 | 1 | 0 |

3.5 嵌套结构和应用实例

例 3.8: 石头剪刀布游戏

玩家和电脑出法相减结果如右图所示。

| 玩家 \ 电脑 | 石头/0 | 剪刀/1 | 布/2 |
|---------|------|------|-----|
| 石头/0 | 0 | -1 | -2 |
| 剪刀/1 | 1 | 0 | -1 |
| 布/2 | 2 | 1 | 0 |



3.5 嵌套结构和应用实例

代码清单 3.10, 例 3.8:

```
1  int main() {
2      srand(time(0));
3      while (1) {
4          int computer, you;
5          do {
6              computer = rand() % 3;
7              do {
8                  cout << "请出手, 0(石头), 1(剪刀), 2(布): ";
9                  cin >> you;
10             } while (you < 0 || you > 2); //如果输入有误, 从新输入
11             switch (you - computer) {
12                 case 0:
13                     cout << "平手" << endl;
14                     break;
```

3.5 嵌套结构和应用实例

代码清单 3.10, 例 3.8:

```
15         case 1: case -2:
16             cout << "你输了!" << endl;
17             break;
18         case -1: case 2:
19             cout << "你赢了!" << endl;
20     }
21 } while (computer == you); // 双方出法相同, 继续出
22 cout << "还要玩吗? Y/N:";
23 char play;
24 cin >> play;
25 if (play == 'N' || play == 'n') break;
26 }
27 return 0;
28 }
```

3.5 嵌套结构和应用实例

代码清单 3.10, 例 3.8:

```
15         case 1: case -2:
16             cout << "你输了!" << endl;
17             break;
18         case -1: case 2:
19             cout << "你赢了!" << endl;
20     }
21 } while (computer == you); // 双方出法相同, 继续出
22 cout << "还要玩吗? Y/N:";
23 char play;
24 cin >> play;
25 if (play == 'N' || play == 'n') break;
26 }
27 return 0;
28 }
```

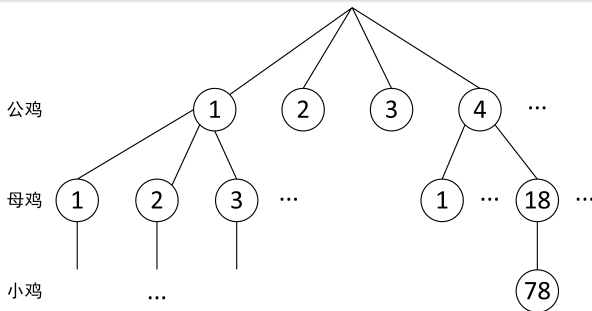
如何让电脑更聪明? 提示: 尝试人工智能-强化学习方法

3.5 嵌套结构和应用实例

例 3.9:

公元前五世纪，我国古代数学家张丘建在《算经》一书中提出了（百钱百鸡）：鸡翁一值钱五，鸡母一值钱三，鸡雏三值钱一。百钱买百鸡，问鸡翁、鸡母、鸡雏各几何？

提示：穷举法：对可能是解的众多候选解按某种顺序进行逐一系列举和检验，从中找出符合要求的解。本例穷举示意图如下图所示。



上图中公鸡、母鸡、小鸡数目分别为：4、18、78 是一种符合要求的结果

3.5 嵌套结构和应用实例

代码清单 3.11, 例 3.9:

```
1  #include <iostream>
2  using namespace std;
3  int main() {
4      int max_rst = 100 / 5, max_hen = 100 / 3; //公鸡、母鸡最大数目
5      for (int i = 0; i < max_rst; ++i) {
6          for (int j = 0; j < max_hen; ++j) {
7              int k = 100 - i - j;           //小鸡数目
8              if (k % 3) continue; //跳过不能被3整除的数, 执行流程跳转到++j
9              if (5 * i + 3 * j + k / 3 == 100) {
10                 cout<<"公鸡: "<<i<<" 母鸡: "<<j<<" 小鸡: "<<k<<endl;
11             }
12         }
13     }
14     return 0;
15 }
```

3.5 嵌套结构和应用实例

输出：

公鸡： 0 母鸡： 25 小鸡： 75

公鸡： 4 母鸡： 18 小鸡： 78

公鸡： 8 母鸡： 11 小鸡： 81

公鸡： 12 母鸡： 4 小鸡： 84

作业本

- ① 习题 3.5、3.6 和 3.13

上机练习

- ① 实验指导书：第三章

本章结束