Java实验一

1．（确定成绩等级）输入一个分数（0到100之间），若该分数大于等于90，输出优秀；否则，若该分数大于等于80，输出良好；否则，若该分数大于等于70，输出中等；否则，若该分数大于等于60，输出及格；否则，输出不及格；

2.（与、或）输入1个整数，判断该数

（1）能否同时被2和3整除；

（2）能否被2或者3整除；

3. (统计正教和负數的个教然后计算这些教的平均值）编写程序, 读人未指定个数的整数，判断读入的正数有多少个 ，读入的负数有多少个 ，然后计算这些输人值的总和及其平均值（不对0计数)。当输人为0时，表明程序结束。 将平均值以浮点数显示。 下面是一个运行示例 ：

请输入整数，以0结束：1 2 -1 3 0

正数：3，负数：1，和为5.0，平均值为：1.25

4.(选做)（打印图案）使用循环打印如下图案。

1

2 1

3 2 1

4 3 2 1

5 4 3 2 1

Java实验二

1．（两位数加法）随机生成两位数，输出两位数的加法表达式，要求给出答案。若回答正确，给出提示“答对了”，程序结束；否则，给出提示“答错了”，继续作答。

例：2+3=？（其中加数2，3由程序随机生成）。

2.（打印图案）使用循环打印如下图案。

1

2 1

3 2 1

4 3 2 1

5 4 3 2 1

3.（水仙花数）求100-999之间的水仙花数，所谓水仙花数是指一个三位数其各位数字的立方和等于该数本身，例：153是水仙花数，因为153=1\*1\*1+5\*5\*5+3\*3\*3。

4. (统计正教和负數的个教然后计算这些教的平均值）编写程序, 读人未指定个数的整数，判断读入的正数有多少个 ，读入的负数有多少个 ，然后计算这些输人值的总和及其平均值（不对0计数)。当输人为0时，表明程序结束。 将平均值以浮点数显示。 下面是一个运行示例 ：

请输入整数，以0结束：1 2 -1 3 0

正数：3，负数：1，和为5.0，平均值为：1.25

Java实验三

1．（统计数字）编写程序，从键盘读取1到9之间的整数任意多个，当输入0时结束输入，统计输出每个数出现的次数。

例：输入数值以0结束：1 2 3 1 2 3 5 8 0

1出现2次

2出现2次

3出现2次

5出现1次

8出现1次

2.（打印图案）用方法实现如下图案打印，N的数值从键盘随机输入。

1

2 1

3 2 1

……

N N-1 …… 3 2 1

3.（比赛评分）有4位选手比赛，有5位评委打分，每一个选手的最终得分为，去掉一个最高分，去掉一个最低分，而后取其余三位评委分数的平均值。编写程序从键盘读入评委为选手给出的评分，然后计算每位选手的最终得分并排名。

提示：

//每位选手编号及最终得分可用二维数组存储。

//二维数组：第一位表示选手编号，第二位表示选手最终得分

//如下展示排名程序部分代码，设排名及分值已给定。

int [][]p={{1,5},{2,6},{3,7},{4,4}};

int t[]=new int[2];//整行交换时，用一维数组作临时量

//冒泡排序，从大到小排序,比较第二位数值，若要交换，整行交换

for(int i=0;i<3;i++)

for(int j=0;j<3-i;j++){

if(p[j][1]<p[j+1][1]){

t=p[j]; p[j]=p[j+1]; p[j+1]=t;

}

}

//打印输出结果

for(int i=0;i<4;i++){

System.out.println("选手"+p[i][0]+"名次是"+(i+1)+" 最终得分是："+p[i][1]); }