

当你打开这个小锦囊的时候，可能正处于被编程作业折磨的走投无路的状态。
如果是这样，请把脑子里乱糟糟的情绪放空，放空，放空，深呼吸。
当你处于一个相对祥和的状态时，再来看一下，我们的提示，能不能帮助你理清一些头绪。
如果它依然效果有限，也请不要绝望，带上你的截图和疑问，大胆私信我吧。

如果你是处于“我已经自己做出来啦哈哈哈哈哈”的状态，而且在浏览过这些提示后也没有发现什么可以优化提升的地方，恭喜你！已经成功完成了本周的作业!!! 编程手感+1!!!

从这些程序开始，你们或许就真的要开始体会到编程的苦与乐了。
不要担心，不要气馁，这就是成长的样子。

下面的提示分为初级提示、中级提示和高级提示。
初级提示一般仅仅提示基础思路，适合大脑一片空白的小朋友；
中级提示会提示到一些易错点，适合写出了程序框架但是觉得似乎有哪里不对的小朋友；
高级提示大概就很接近剧透了，适合差一点点就豁然开朗的小朋友。
三类提示会分别放在三页上，大家按需查看。

愿你们的编程之旅，终有所得。

初级提示：

第 1 题：

本题没有初级提示。

第 2 题：

基础思路：双层循环，外层以人的编号为循环变量，内层以灯的编号为循环变量。

第 3 题：

本题提示见《实验指导》书。

第 4 题：

基础思路：定义 8 个一维数组或者 2 个二维数组，分别存放 4 种能力的数值和训练阈值。用另一个一维数组来记录训练成功的次数。

中级提示：

第 1 题：

本题没有中级提示。

第 2 题：

易错点：

- ① 以用户输入赋值的变量 `n` 来定义数组的大小，违反 C++ 的“定长数组”标准。
- ② 遍历过一次所有灯后，没有重置内层循环的循环变量（常见于 `while` 循环）。

第 3 题：

本题提示见《实验指导》书。

第 4 题：

易错点：

- ① 排序算法的代码写错（建议仔细参考课本上的代码，注意本题要求降序排列）。
- ② 只对训练成功的次数排序，排完后无法将次数和角色对应起来。

高级提示：

第 1 题：

先遍历一次矩阵，记下每行的最大值和每列的最小值。再重新遍历矩阵，判断各个元素是否与该行的最大值、该列的最小值相等。

第 2 题：

内层循环变量的每周期增量 = 外层循环变量

第 3 题：

本题提示见《实验指导》书。

第 4 题：

易错点②的解决方法：再定义一个存放角色序号的数组，和存放训练成功次数的数组一起排序。当后者中两个元素交换位置时，前者中相同下标的两个元素也交换位置。如此，则可在排序后仍能将训练成功的次数与其角色关联起来。