

# 109 計算機程式設計

## (Computer Programming 1279)

上機作業、考試繳交方式：

每次上課都會有上機作業，必須在課堂上完成，有 1~2 小時可用，在下課前上傳到 I-learning，上傳時只需要上傳 .c 檔。除非有事先請假，否則不接受課後補交！

上機作業與考試的格式：

1. 依照下列格式命名：`學號_hw##_p#.c` (## => 編號， # => 題號)

例：

作業 01 第一題 => 4109056099\_hw01\_p1.c

測驗 01 第一題 => 4109056099\_quiz01\_p1.c

2. 上傳後可以上傳修改版本(在下課以前)，如果想要上傳更新的版本，檔案名稱維持一樣直接上傳，助教只會對最新的版本評分。

3. 程式內開頭第 1 行到第 4 行，以註解的方式寫下列資訊：

```
/*
```

```
* 系級：
```

```
* 學號：
```

```
* 姓名：
```

```
* 聯絡電子郵件：
```

```
*/
```

### hw01 題目：

1. 請使用 printf 在螢幕上顯示自己的學號。(25%)
2. 請寫一個程式使用 printf 在螢幕上顯示出如下圖的圖形。(25%)



3. 請宣告一個 unsigned int 變數並設定其值為 2147483648，並使用 printf 將這個變數顯示在螢幕上。(25%)
4. 利用程式計算一個半徑為 10 公尺的球體體積，並顯示在螢幕上。(25%)

Note：

$$\text{球體體積 } v = \frac{4}{3} \pi r^3$$

$$\pi = 3.14159$$

以  $r * r * r$  計算  $r^3$

以  $3.0 / 4.0$  計算分數  $4/3$  (可以試著以  $4/3$  來計算分數，結果會?)