一、

#include<stdio.h>

Int main(void)

{

printf(“Hello World!\n”);

return 0;

}

理由：

1. 这是大学的第一个代码。
2. 代码很简单但是这标志着以后会天天和代码打交道。

二、

**public** **class** Circle2D {

**double** x = 0;

**double** y = 0;

**double** radius = 0;

Circle2D(){

}

Circle2D(**double** x,**double** y,**double** radius){

**this**.x=x;

**this**.y=y;

**this**.radius=radius;

}

**double** getX() {

**return** x;

}

**void** setX(**double** x) {

**this**.x=x;

}

**double** getY() {

**return** y;

}

**void** setY(**double** y) {

**this**.y=y;

}

**double** getRadius() {

**return** radius;

}

**void** setRadius(**double** radius) {

**this**.radius=radius;

}

**double** getPerimeter() {

**return** 2\*Math.***PI***\*radius;

}

**double** getArea() {

**return** Math.***PI***\*radius\*radius;

}

**boolean** contains(**double** x,**double** y) {

**double** distance=*distance*(x,**this**.x,y,**this**.y);

**return** distance<radius;

}

**boolean** contains(Circle2D circle) {

**double** distance=*distance*(x,**this**.x,y,**this**.y);

**return** (distance+circle.radius)<radius;

}

**boolean** overlaps(Circle2D circle) {

**double** distance=*distance*(x,**this**.x,y,**this**.y);

**return** distance<=circle.radius+radius;

}

**static** **double** distance(**double** x1,**double** x2,**double** y1,**double** y2) {

**return** Math.*sqrt*((x1-x2)\*(x1-x2)+(y1-y2)\*(y1-y2));

}

}

理由：

1. 这是JAVA写的代码。
2. 这段代码很好的说明了什么是面向对象的语言，体现了面向对象语言的特点。