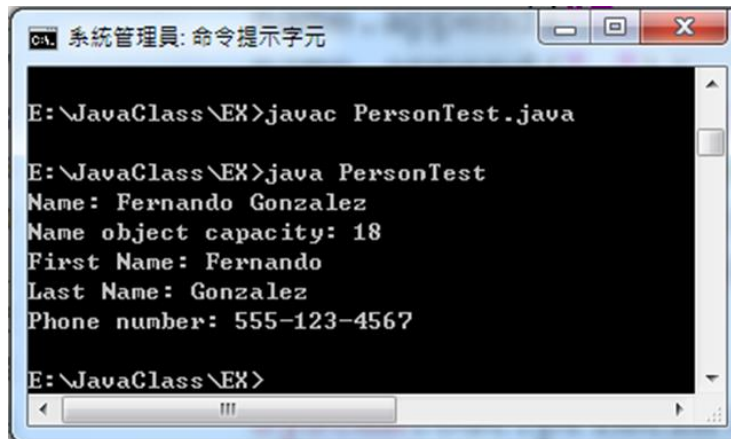


程式練習

1. 某字串由前面讀取與從後面讀取結果相同稱為迴文 (Palindrome)，撰寫 `CheckPalindrome.java` 類別，檢查使用者輸入的字串是否為迴文，忽略大小差異(可將字串先轉為小寫)，檢視字串第一個與最後一個字元，第二個與倒數第二字元，...是否相同，字串有奇數個字元時，最中間的字元不比對，使用 `printf()` 顯示結果
2. 撰寫 `Person.java` 類別:
包含兩個 `StringBuilder` 屬性 `name` 及 `phoneNumber`
`displayPersonInfo()`方法: 以 `StringBuilder` 的 `append()`方法陸續將名字 (Fernando)、空白、姓氏(Gonzalez)陸續加入 `name` 屬性,再將電話號碼 (5551234567)加入 `phoneNumber` 屬性,用 `StringBuilder` 的 `insert()`方法在電話號碼中適當位置加入"-".
螢幕上列出姓名、`StringBuilder` 的容量、名、姓及電話號碼，執行結果如下:

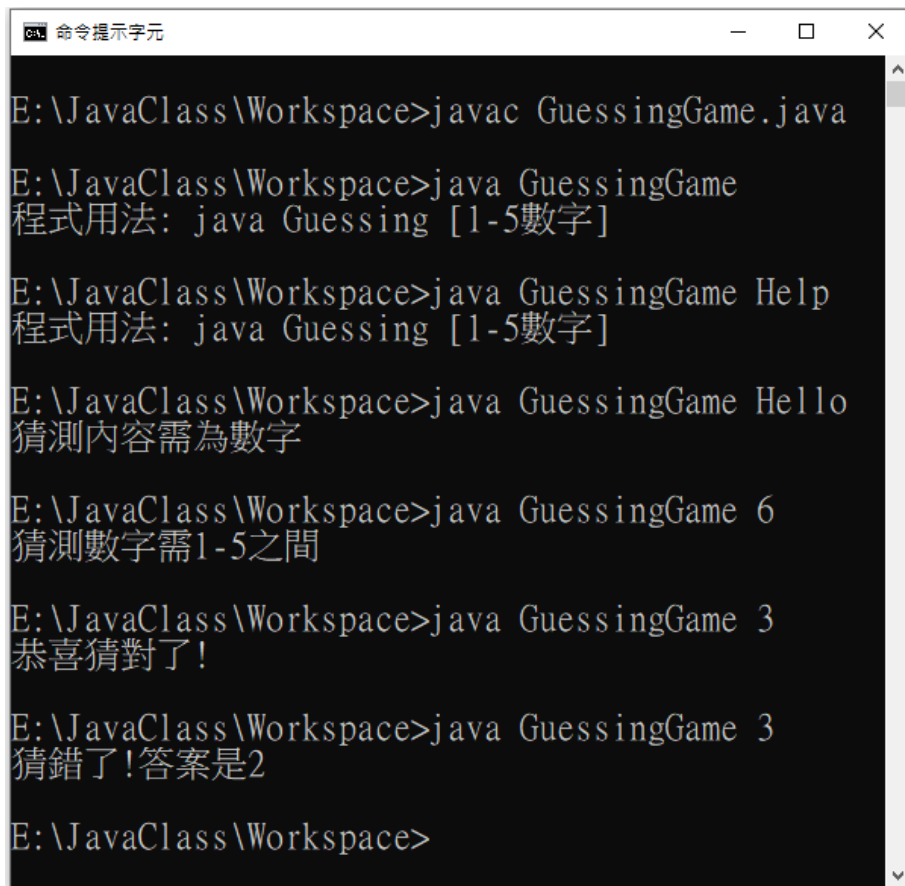


```
E:\JavaClass\EX>javac PersonTest.java

E:\JavaClass\EX>java PersonTest
Name: Fernando Gonzalez
Name object capacity: 18
First Name: Fernando
Last Name: Gonzalez
Phone number: 555-123-4567

E:\JavaClass\EX>
```

3. 撰寫 `GuessingGame.java`,
`main()`方法中, 宣告兩個整數變數 `random` 及 `guessing`, 並驗證 `main()`傳入參數, 若沒有傳入參數或傳入參數值為"help" 字串, 在螢幕上列印使用方法訊息 "Usage: java GuessingGame [argument]", 若傳入參數>5 或<1, 在螢幕上列印錯誤訊息 "Invalid argument: Enter a value between 1 and 5 only", 若傳入參數在 1-5 之間, 產生 1-5 之間任意整數來設定 `random`(使用 `Math.random()`方法), 並比對使用者輸入之傳入參數, 若兩者不同列印 "Sorry. The number was x . Try again.", 若兩者相同,列印 "Great guess! You got it right!"



```
命令提示字元
E:\JavaClass\Workspace>javac GuessingGame.java

E:\JavaClass\Workspace>java GuessingGame
程式用法: java Guessing [1-5數字]

E:\JavaClass\Workspace>java GuessingGame Help
程式用法: java Guessing [1-5數字]

E:\JavaClass\Workspace>java GuessingGame Hello
猜測內容需為數字

E:\JavaClass\Workspace>java GuessingGame 6
猜測數字需1-5之間

E:\JavaClass\Workspace>java GuessingGame 3
恭喜猜對了!

E:\JavaClass\Workspace>java GuessingGame 3
猜錯了!答案是2

E:\JavaClass\Workspace>
```