

【注意:】 1、程序中打开的文件，必须自行关闭

2、本周下发的课件中部分内容尚未讲授（本次作业也非必须），但如果自行弄懂，允许用

补充:

13、 理论理解题，看懂 float/double 数据的内存存储形式

【要求:】 具体内容见附件

14、 写一个文件的 16 进制查看器，要求输入一个文件，按格式打印它的每个字节的值

【要求:】 1、文件允许任何类型，既可以是文本文件，也可以是二进制文件

2、文件名的输入支持两种形式：命令行带参数形式，则 argv[1] 是文件名

键盘输入形式，若命令行不带参数则键盘输入

3、文件显示时，每行 16 个字节，分三部分，左侧是该行首字符在文件中的位置（16 进制），中间是每个字节的十六进制形式，每 8 个中间有“-”，右侧为对应字节的 ASCII 字符形式（ASCII 码在 33-126 之间图形字符打印，其余字符用. 表示）

建议：程序完成后，可以看看将. 替换为实际字符，会有什么样的显示效果

4、提供 7-b14-demo.exe 供参考

5、显示完成后，字节数与实际文件字节数不能有差异

6、可以自行下载 UltraEdit 或 Notepad++ 等编辑软件，选择 16 进制方式查看文件，然后与你的程序进行比对，来确定正确性

15、 假设文件 game.dat 为某游戏的存档文件，要求写一个能对存档文件中各项目进行修改的程序

【要求:】 1、game.dat 的大小为 64 字节，具体的含义值及每个值的正确范围如下

64 个字节的解释如下:

1-16 : 玩家的昵称，最多 15 个字符

17-18: 生命值(0-10000)

19-20: 力量值(0-10000)

21-22: 体质(0-8192)

23-24: 灵巧(0-1024)

25-28: 金钱数量(0-100000000)

29-32: 名声值(0-1000000)

33-36: 魅力值(0-1000000)

37-44: 预留值，暂不用

45 : 移动速度(0-100)

46 : 攻击速度(0-100)

47 : 攻击范围(0-100)

48 : 预留值，暂不用

49-50: 攻击力(0-2000)

51-52: 防御力(0-2000)

53 : 敏捷度(0-100)

54 : 智力(0-100)

55 : 经验(0-100)

56 : 等级(0-100)

57-58: 魔法值(0-10000)

59 : 使用魔法时每次消耗的魔法值(0-100)

60 : 魔法伤害力(0-100)

61 : 命中率(0-100)

62 : 魔法防御力(0-100)

63 : 暴击率(0-100)

64 : 耐力(0-100)

- 2、要求所有值都能修改，但修改只能在每个值的合理范围内
- 3、人机交互界面用类似于 KFC 的菜单方式列出各项，选某项后进行具体修改
- 4、给出一个示例 game.dat 供参考(16 进制查看与编辑可用 UltraEdit 软件)/7-b14
- 5、附件中提供一个 read-gamedat.exe，可以读取 game.dat 的内容并在屏幕上显示，用于验证修改是否正确

【作业要求:】

- 1、**4 月 5 日前**网上提交本次作业
- 2、每题所占平时成绩的具体分值见网页
- 3、超过截止时间提交作业会自动扣除相应的分数，具体见网页上的说明