

实验 1 - C++ 语言基础

智能 212 史胤隆 2006010529

指导老师：杨伟杰

实验目的

1. 熟悉 Visual C++ 6.0 的开发环境与特点；
2. 熟悉 Visual C++ 6.0 开发环境下的源程序编辑、调试等功能；
3. 通过程序设计学习 C++ 程序设计基础知识。

实验内容及结果

练习 1

通过程序求以下表达式的值并输出到屏幕上

本例通过函数 `void opt_value()` 实现, 在 `main` 中调用.

```
实验一 | 练习1
2004 / 3      = 668
2004 % 3      = 0
20 / 7        = 2
a = 18, a * 3  = 54
WHEN a1 = 1, a2 = 2, a3 = 3:
a1||a2+a3&&a3-a1 = 1
a1+a2>a3&&a1==a2 = 0
3<8&&8>18     = 0
!(8>3)        = 0
```

练习 2

定义一个计算器结构体，当输入两个整数及运算符后，可以进行算术四则运算

要求：被除数是 0 给出错误提示；运算符不是+、-、*、/时给出错误提示

本例通过函数 `void comp_struct()` 实现.

在 `main` 调用时，函数将被重复调用 5 次，以检验各种情况:

```
cout << endl
<< "实验一 | 练习2 - 将重复检验 5 次" << endl;
for (int i = 0; i < 5; i++) {
    comp_struct();
}
```

```
实验一 | 练习2 - 将重复检验 5 次
请按照"a op b"的格式输入两个整数和一个运算符：1 + 1
结果为：2
请按照"a op b"的格式输入两个整数和一个运算符：3* 5
结果为：15
请按照"a op b"的格式输入两个整数和一个运算符：9/2
结果为：4
请按照"a op b"的格式输入两个整数和一个运算符：6 / 0
除数不能为0!
请按照"a op b"的格式输入两个整数和一个运算符：5 ^ 8
运算符输入错误！
```

练习 3

用循环语句编程打印矩阵和图案

实验一 | 练习 3

图案 1:

```
1  0 1 2 3 4 5
2  1 2 3 4 5 0
3  2 3 4 5 0 1
4  3 4 5 0 1 2
5  4 5 0 1 2 3
6  5 0 1 2 3 4
```

图案 2:

```
      #
     ##
    ###
   ####
  #####
 #####
#####
#####
#####
```

实验总结

1. 实际应用中的 "谭浩强" 式编程

练习 1 的第二部分，显然是温故了 C 语言的基本运算符优先级，同时也说明了在 C++ 中，运算符的优先级与 C 语言一致，放在这里也不算失当。但是，在实际工程中，纠结优先级的问题是不太合适的；或者说，及时你能正确理解并使用复杂的运算优先级，也不应该在实际开发中如此操作：这将严重破坏代码的可读性。

当然，如果是基于 gcc 的编译器，编译器也会给出警告：

```
实验一.cpp:19:57: warning: suggest parentheses around '&&' within '||' [-wparentheses]
    cout << "a1||a2+a3&&a3-a1  =  " << (a1 || a2 + a3 && a3 - a1) << endl;
                                   ~~~~~^~~~~~
```

所以，值得重视的是，我们在编程中，不但要考虑逻辑正确、性能良好，更要写出易读易懂、方便协助的代码，括号是必不可少的；"谭浩强" 式炫技代码，不是好代码。

2. 多题目任务的组织方式

在实验中，我们可以使用多个函数来组织不同的题目，这样可以使得代码更加清晰，也方便统一调试：

```
void opt_value() { ... }
void comp_struct() { ... }
void printp() { ... }

int main()
{
    opt_value();
    for (int i = 0; i < 5; i++) comp_struct();
    printp();
    return 0;
}
```

同时，函数自带闭包属性，也保证了不同题目的变量不会相互污染，个人认为其在完成多个题目时的效率较反复注释或删除代码要高，也便于调试维护。

3. 合适的提示语

在编写程序时，我们不仅要保证程序的功能正确，还要保证程序的友好性。以下两个输出，孰好孰坏，一目了然：

实验一 练习1	
2004 / 3	668
2004 % 3	0
20 / 7	2
a = 18, a * 3	54
WHEN a1 = 1, a2 = 2, a3 = 3:	1
a1 a2+a3&& a3-a1	0
a1+a2>a3&&a1==a2	0
3<8&&8>18	0
!(8>3)	

在练习 1 中，我们输出了多个运算结果，如果没有任何提示，我们很难一眼看出这些数字的意义；在练习 2 中，我们需要用户输入数字和运算符，如果没有提示，用户很难知道程序需要什么，甚至面对空空如也的控制台而根本不知道需要做输入。

所以，合适的提示语是非常重要的，它可以提高程序的友好性，也可以提高程序的可用性。