# 一维数组3

## 人员

温郝冬、李沛都、罗启宸、吴青汉、王奕皓、周苇杰、陶汇笙、张昱霖、康佳、锁喜栋 到课 郭栩睿 未到

### 作业

```
noi 1.6 08 石头剪刀布
noi 1.5 41 数字统计
```

### 课堂表现

大部分同学上课听讲都比较认真,罗启宸同学做题很快,提出表扬!!

# 课堂内容

#### noi 1.6 06:校门外的树

```
1. a[10005]
2. cin >> L, a[0]~a[L]->1 代表 a[0]~a[L] 都有树
3. cin >> M
4. 循环M次,每次输入1和r,代表1~r要建地铁
5. 1~r要建地铁?
  for (int i=1;i<=r;i++) {</pre>
      if (a[i]==1) { 这里有树时
         }
6. 统计树的数量,从0~L
   int sum=0;
   for (int i=0;i<=L;i++) {
      // sum+=a[i]
      if (a[i]==1) { 如果有树
         sum++; 加加
     }
   }
```

```
#include <iostream>
using namespace std;
int a[10005];
int main() {
    int L, M;
    cin >> L;
    for (int i=0;i<=L;i++) {</pre>
        a[i]=1;
    cin >> M;
    int 1,r;
    for (int i=1;i<=M;++i){</pre>
       cin \gg 1 \gg r;
        for(int j=1;j<=r;j++){</pre>
            if (a[j]==1) {
                a[j]=0;
           }
       }
    int sum=0;
    for (int i=0; i<=L; i++){
       if (a[i]==1) {
            sum++;
    cout << sum << endl;</pre>
  return 0;
```

noi 1.5 26:统计满足条件的4位数个数

```
int x, sum = 0;
for (int i = 1; i <= n; i++) {
    cin >> x; x是输入的四位数
    a, b, c, d 分别代表 个位, 十位, 百位, 千位
    a = x%10;
    b = (x/10)%10;
    c = (x/100)%10;
    d = (x/1000)%10;

    条件: 个-十-百-千 > 0
    -> a-b-c-d>0
    if (a-b-c-d>0) {
        sum++;
    }
}

cout << sum;
```

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main() {
    int n, x, sum = 0;
    cin >> n;
    for (int i = 1; i <= n; i++) {
        cin >> x;
        int a = x\%10;
        int b = (x/10)\%10;
        int c = (x/100)\%10;
        int d = (x/1000)\%10;
        if (a-b-c-d>0) {
            sum++;
        }
    cout << sum << endl;</pre>
    return 0;
```

#### 17:判断闰年

```
输入n
1. n%400==0 -> 一定是闰年
2. n%4==0&&n%100!=0 -> 一定是闰年
通过 或者 连接
if ((n%400==0) || (n%4==0&&n%100!=0)) {
    cout << "Y";
} else {
    cout << "N";
}
```

### noi 1.6 08:石头剪刀布

```
10 3 4
0 2 5
0 5 0 2

0 2 5 0 2 5 0 2 5 0
0 5 0 2 0 5 0 2 0 5
a a a b a b
a: 4
b: 2

a赢:
a==0&&b==2 ||
a==2&&b==5 ||
a==5&&b==0
```

```
雅点分析:

1. 输入0 2 5这个数组并不难,如何把这个数组变成0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5 0 2 5
```