

程式名稱：Q10

程式說明：按照題目需求計算並輸出帳單

程式功能：1. 輸入 3 樣物品的名字、數量、價格。
2. 輸出帳單明細及加上 6.25%稅率的總價格。

部分程式碼：

(1)輸入名字、數量、價格

```
System.out.println("Input name of item 1 :");  
name1=keyboard.nextLine();  
System.out.println("Input quantity of item 1 :");  
quantity1=keyboard.nextDouble();  
System.out.println("Input price of item 1 :");  
price1=keyboard.nextDouble();  
keyboard.nextLine();
```

存入上行遺留的\n，以免下個商品名字變為空白存入。

```
System.out.println("Input name of item 2 :");  
name2=keyboard.nextLine();
```

(2)輸出帳單

```
String I="Item",Q="Quantity",P="Price",T="Total",  
S="Subtotal",sale_tax="6.25% sales tax";  
System.out.printf("%-30s%-10s%-10s%-10s\n",I,Q,P,T);
```

帳單輸出名字欄 30 格，數量欄 10 格，價格欄 10 格，本商品總價錢欄 10 格

程式名稱：Q11

程式說明：按照題目需求計算課堂練習成績作為百分比

程式功能：1. 輸入 3 個練習的名稱、成績、及滿分分數。
2. 輸出成績及用 `DecimalFormat` 物件算出 百分比。

部分程式碼：

(1) 建立物件

```
class grade{  
    String name;  
    int score;  
    int total_posibble;  
}
```

(2)輸入名稱、分數、滿分分數

```
System.out.println("Name of exercise 1:");  
a.name=keyboard.nextLine();  
System.out.println("Score received for exercise 1:");  
a.score=keyboard.nextInt();  
System.out.println("Total points possible for exercise 1:");  
a.total_posibble=keyboard.nextInt();
```

```
keyboard.nextLine();
```

存入上行遺留的\n，以免下個練習
名稱變為空白存入。

```
System.out.println("Name of exercise 2:");  
b.name=keyboard.nextLine();
```

(3)

```
String E="Exercise",S="Score",TP="Total Possible",T="Total";  
int subscore = a.score+b.score+c.score,subtotalpossible=  
a.total_posibble+b.total_posibble+c.total_posibble;
```

```
DecimalFormat df=new DecimalFormat("0.00%");
```

```
double totalpercent=(double)subscore/subtotalpossible;
```

↓
用DecimalFormat物件算出實際成績與滿分的百分比

```
System.out.printf("\n%-20s%-20s%-20s\n",E,S,TP);  
System.out.printf("%-20s%-20d%-20d\n", a.name,a.score,  
a.total_posibble);
```

↓
成績輸出 練習名稱欄 20 格，成績 10 格，滿分分數欄 10 格