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="Scoare",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