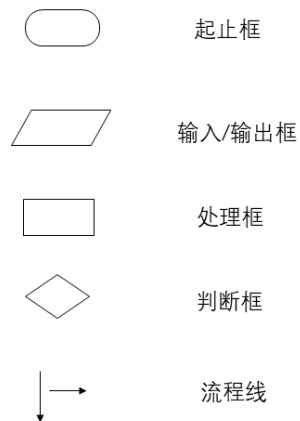
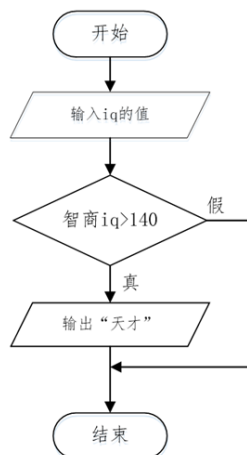
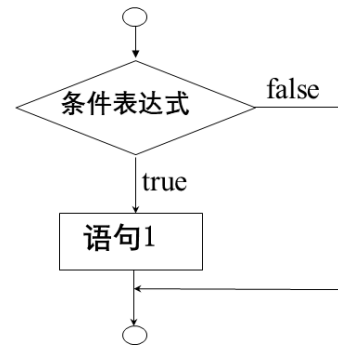
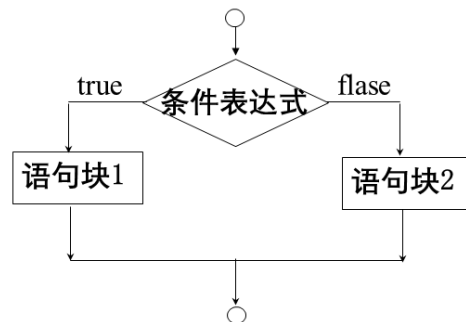


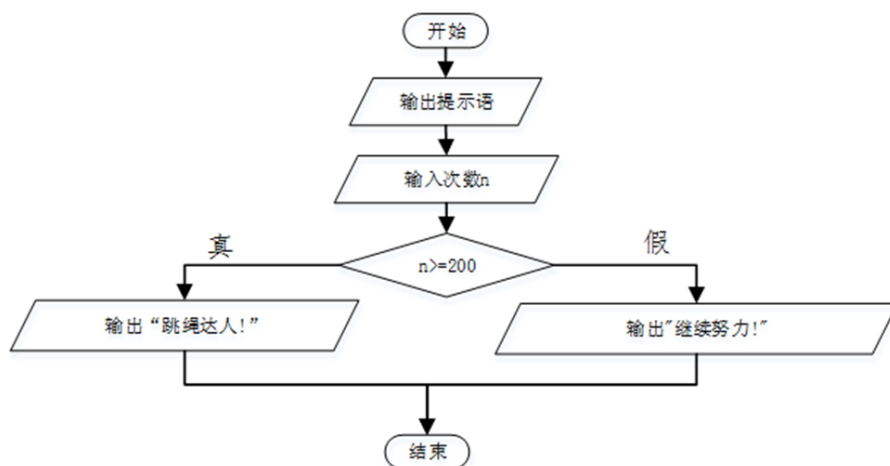


试编一程序，输入一个200以内的整数IQ，判断是不是天才。

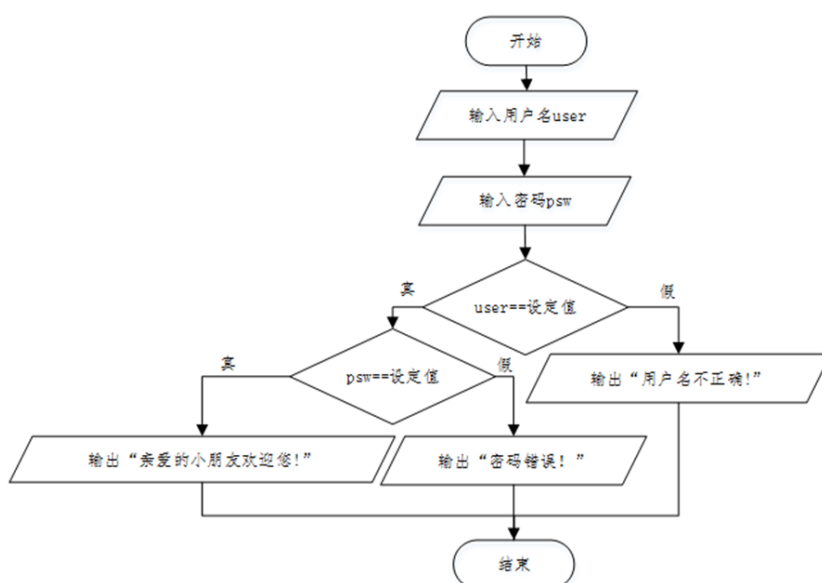


试编一程序，输入一分钟跳绳的次数，若大于等于200次，输出“跳绳达人！”，否则输出“继续努力！”。





试编一个模拟比尔庄园登录程序，输入正确的用户名和密码，输出欢迎语句“恭喜你，登录成功！”，否则输出“用户名不正确！”或“密码错误！”。



常量

常量是指在程序中使用的一些具体的数、字符。若一旦初始化后，在程序运行过程中，其值不能被更改。

- 常数由数据的书写形式定义它的类型和值
- 基本类型常数在程序运行时直接参与运算，不占用内存存储
- 注意：'a'与"a"表示的含义是不同的，'a'表示一个字符常量，"a"表示一个字符串。

例如：

500 3.14159 0.263e-10 'N'

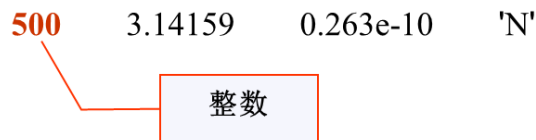
常量

常量是指在程序中使用的一些具体的数、字符。若一旦初始化后，在程序运行过程中，其值不能被更改。

- 常数由数据的书写形式定义它的类型和值
- 基本类型常数在程序运行时直接参与运算，不占用内存存储
- 注意：'a'与"a"表示的含义是不同的，'a'表示一个字符常量，"a"表示一个字符串。

例如：

500 3.14159 0.263e-10 'N'



整数

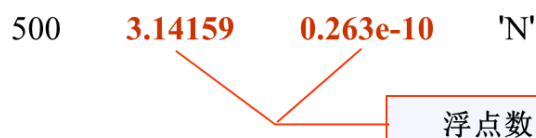
常量

常量是指在程序中使用的一些具体的数、字符。若一旦初始化后，在程序运行过程中，其值不能被更改。

- 常数由数据的书写形式定义它的类型和值
- 基本类型常数在程序运行时直接参与运算，不占用内存存储
- 注意：'a'与"a"表示的含义是不同的，'a'表示一个字符常量，"a"表示一个字符串。

例如：

500 3.14159 0.263e-10 'N'



浮点数

常量

常量是指在程序中使用的一些具体的数、字符。若一旦初始化后，在程序运行过程中，其值不能被更改。

- 常数由数据的书写形式定义它的类型和值
- 基本类型常数在程序运行时直接参与运算，不占用内存存储
- 注意：'a'与"a"表示的含义是不同的，'a'表示一个字符常量，"a"表示一个字符串。

例如：

500 3.14159 0.263e-10 'N'

字符

常量的定义

- 一个常量可以直接调用（如124,'A'），也可以给常量取个名字用一个标识符代表它，这就是符号常量（也叫常量标识符）。

定义形式： **const 类型 常量标识符 = 常量值；**

直接常量或简单表达式

例如 以下是正确的常量定义：

```
const float PI = 3.14159 ;  
const int MIN = 50 ;  
const int MAX = 2 * MIN ;
```

常量的定义

- 习惯上，符号常量名用大写，而变量名用小写，以便于区别。
- 使用符号常量的好处：
 - ① 增加了程序的可读性。如看到例子程序中，见到PI就可知道它代表圆周率，定义符号常量名时应该尽量使用见名知意的常量名。
 - ② 增加了程序的易改性。如例子程序中，只需改动一处，程序中的所有PI都会自动全部代换，做到“一改全改”。

