# 第二章选择结构

1.判断两个数之和是否大于100

2.判断一个数是否为偶数。

3.判断两个数之和是否在50到100之间。

4.判断三个数之积是否小于50或大于100。

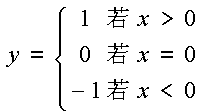
5.判断一个数是奇数还是偶数

6.键盘输入一个年份，判断该年份是闰年还是平年

7.键盘输入2个数,输出较大的一个数

8.键盘输入一个数，求出它的绝对值

9.键盘输入x的值，根据以下图片得出y的值

****

1. 键盘输入2个数，请升序输出
2. 键盘输入3个数，求出其中最大的数
3. 键盘输入3个数，请升序输出
4. 键盘输入一个字符，如果是小写字母，转换成大写字母，如果是大写字母，转换成小写字母，如果都不是，请转换成它所对应的下一个字符
5. 已知方程ax2+bx+c=0的系数值（设b2-4ac>0），求方程的根。

提示：方程ax2+bx+c=0(a≠0)称为一元二次方程．

一元二次方程的基本解法有开平方法、配方法、公式法和国式分解法．

对于方程ax2+bx+c=0(a≠0)，△=b2-4ac称为该方程的根的判别式．当△＞0时，方程有两个不相等的实数根，即

20059916924734

当△=0时，方程有两个相等的实数根，即

20059916927580

当△＜0时，方程无实数根．

1. 键盘输入一个百分制数，请输出它所对应的成绩等级

提示：

0 - 60（不包含）E

60 - 70（不包含）D

70 - 80（不包含）C

80 - 90（不包含）B

90 - 100（包含）A

16.键盘输入一个月份，判断这个月份所对应的季节

提示：3,4,5 春季 6,7,8夏季 9,10,11秋季 12,1,2冬季

17.有一个猜数字的游戏，生成一个0-10的随机数，键盘输入一个数，判断是否在范围内

如果是的打印包含，不是的打印不包含

18.生成一个11-20的随机数，键盘输入一个猜测的数字，判断是否和随机数相符，如果相符，打印正确，如果偏大，打印太大的了，如果偏小打印太小了，如果不在这个范围内

打印输入不合法

19.键盘输入2个数，并且和一个符号(符号限于+-\*/%其中一个),得出对应的结果

20.使用switch结构完成16,15题

21.使用switch结构完成最简单的菜单模式

==========================学生管理系统==========================

1. 添加学员信息
2. 删除学员信息
3. 修改学员信息
4. 查看学员信息

注释：要求选择进入后，打印出对应的信息表示能进入功能菜单即可

1. 键盘输入年月，判断这一天一共有几天
2. 键盘输入，年，月，日判断用户输入的日期是否合法，如果合法输出正确的日期信息

xxxx年xx月xx日

如果不合法，提示用户，您输入的日期不合法

1. 模拟智力测验程序，提出3个问题，实现准备好答案（是或者否即可），最后统计该用户答错了几题。
2. 输入一行字符，分别统计出其中英文字母、空格、数字和其它字符的个数