

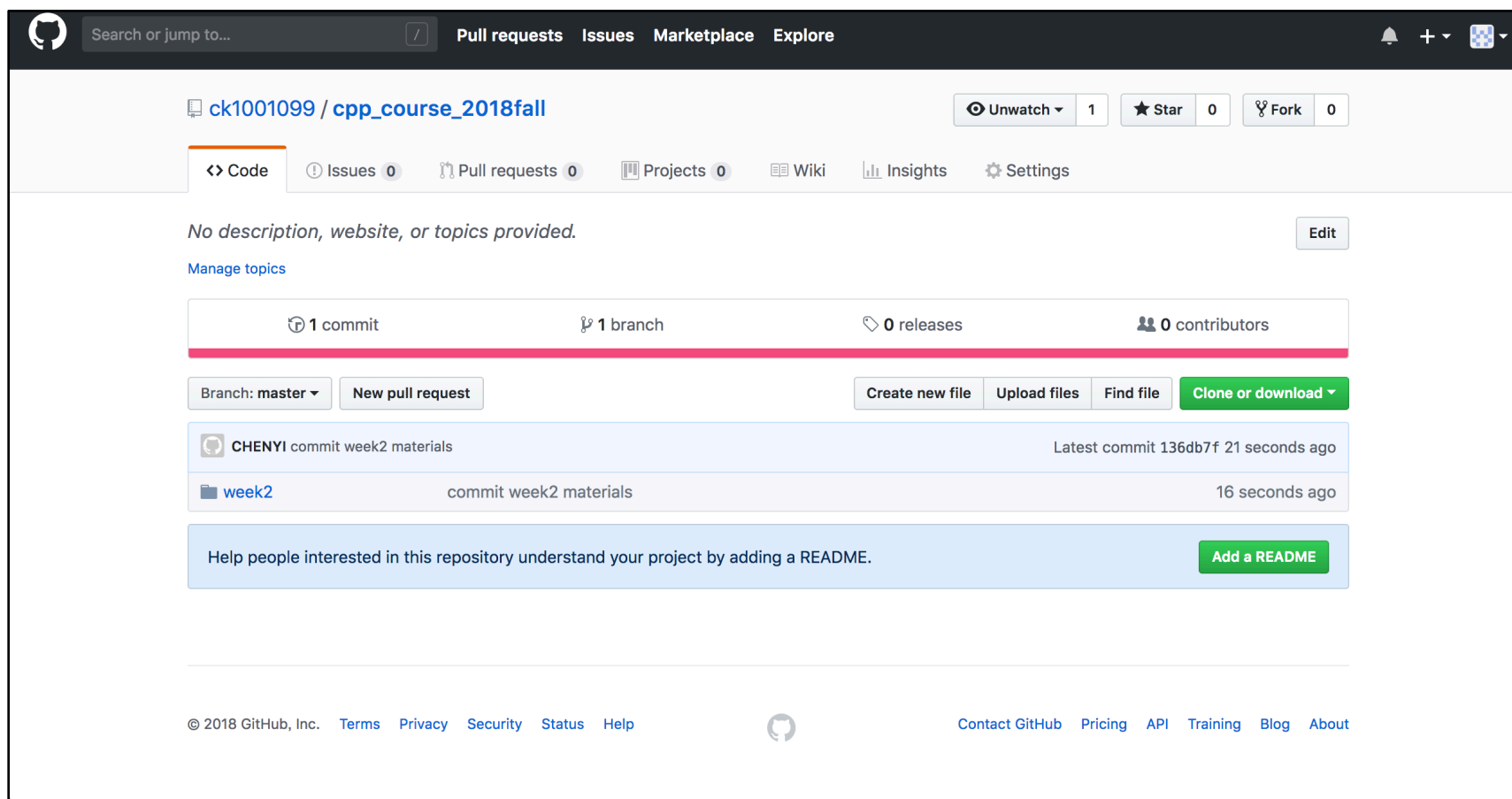
C++程式設計基礎

week 2

陳毅

課程教材

- Github: https://github.com/ck1001099/cpp_course_2018fall



上週回顧

- 基本輸入輸出
- 資料型態
- 宣告變數與常數、指定資料

基本輸入輸出

- 輸入函數：`cin`
 - 配合「`>>`」使用
 - 讀取輸入直到空格或換行符
- 輸出函數：`cout`
 - 配合「`<<`」使用
 - 換行符：`endl`, “`\n`”

資料型態

- 整數
 - int, short, long
- 浮點數（小數）
 - float, double
- 字元
 - char（範圍0~255）
 - ASCII碼表：<https://zh.wikipedia.org/wiki/ASCII>
- 布林值
 - bool（邏輯運算符）
 - 真或假、true or false

宣告變數與常數、指定資料

資料型態 變數名稱1, 變數名稱2, ...;

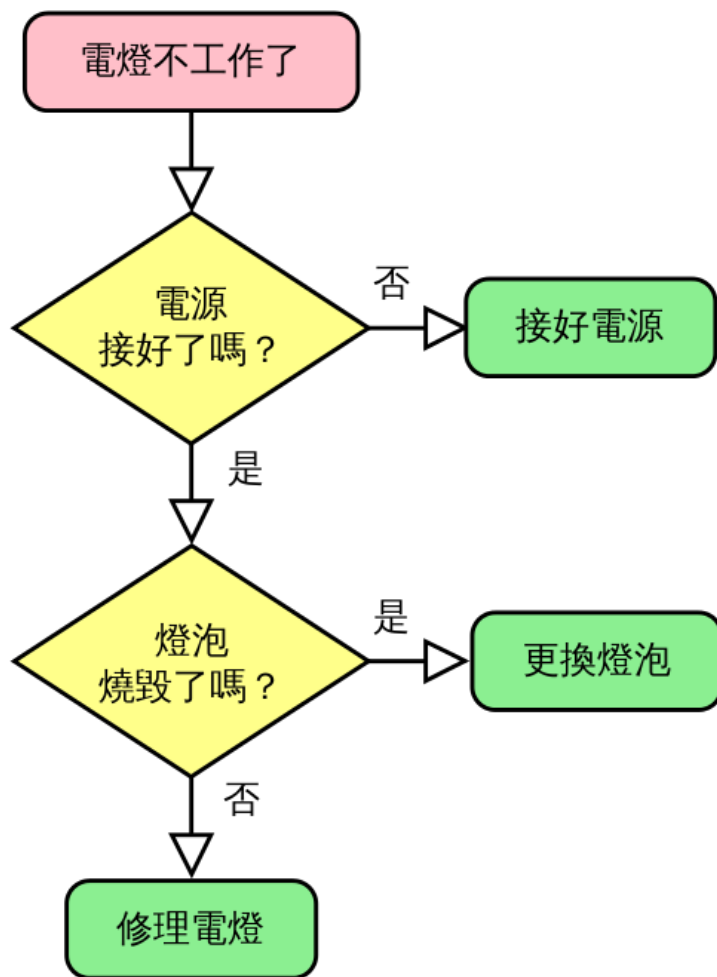
- 變數名稱的命名規則
 - 由英文字母、數字、底線符號組合而成，開頭不可為數字。
 - 會區分大小寫。
 - 注意：變數名稱的命名與變數的儲存內容完全無關。

本週概要

- 程式結構
 - 循序式結構 (sequence structure)
 - 選擇式結構 (selection structure)
 - 重複式結構 (repetition structure)
- 條件控制
 - if, if-else, if-else if, switch
- 迴圈控制
 - for, while, do-while

程式結構

- 流程圖



程式結構

- 循序式結構
 - 從第一個敘述執行至最後一個敘述。
- 選擇式結構
 - 程式中有條件敘述，當條件成立時，執行條件成立區的敘述。反之，條件不成立時，執行條件不成立區的敘述。
- 重複式結構
 - 程式中有重複敘述，當重複敘述的條件成立時，執行重複執行區的敘述。

條件控制

條件控制

- 關係運算符

符號	功能	範例	說明
>	大於	$a > b$	若a大於b，則結果為真。
<	小於	$a < b$	若a小於b，則結果為真。
>=	大於等於	$a \geq b$	若a大於等於b，則結果為真。
<=	小於等於	$a \leq b$	若a小於等於b，則結果為真。
==	等於	$a == b$	若a等於b，則結果為真。
!=	不等於	$a != b$	若a不等於b，則結果為真。

條件控制

- 邏輯運算符

符號	功能	範例	說明
!	NOT	!(a==1)	若a不等於1，則結果為真
&&	AND	a > 1 && a < 9	若1<a<9，則結果為真
	OR	a < 1 a > 9	若a<1或a>9，則結果為真

- 範例一：驗證一個數是否為2、3、5的倍數。
- 範例二：驗證一個年份是否為閏年。
 - <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%97%B0%E5%B9%B4>

條件控制

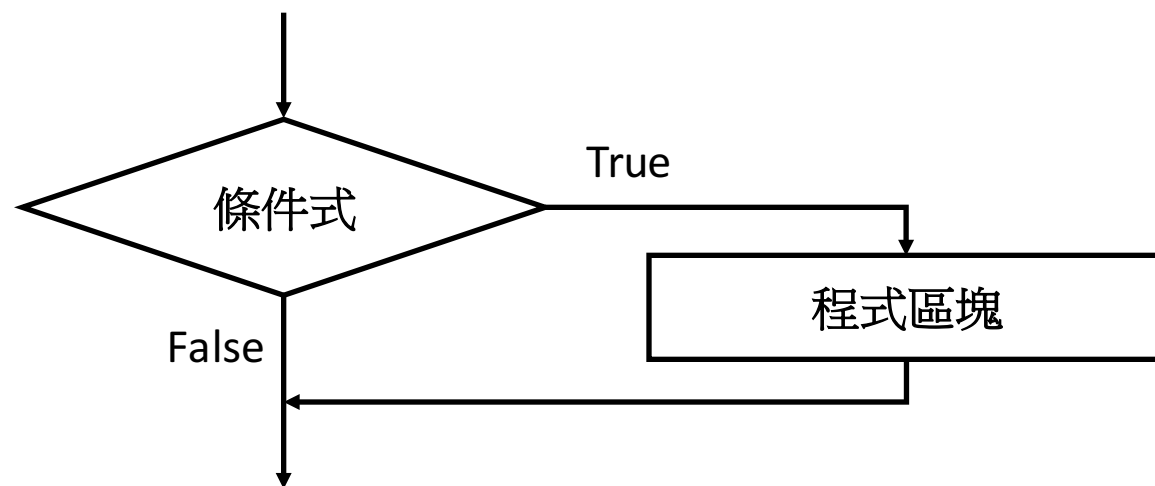
- if
- if...else...
- if...else if...else...
- switch

條件控制

- if敘述的用途，是判斷是否進入程式區塊，使用語法如下：

```
if (條件式){  
    程式區塊;  
    ...  
}
```

- 流程圖表示為



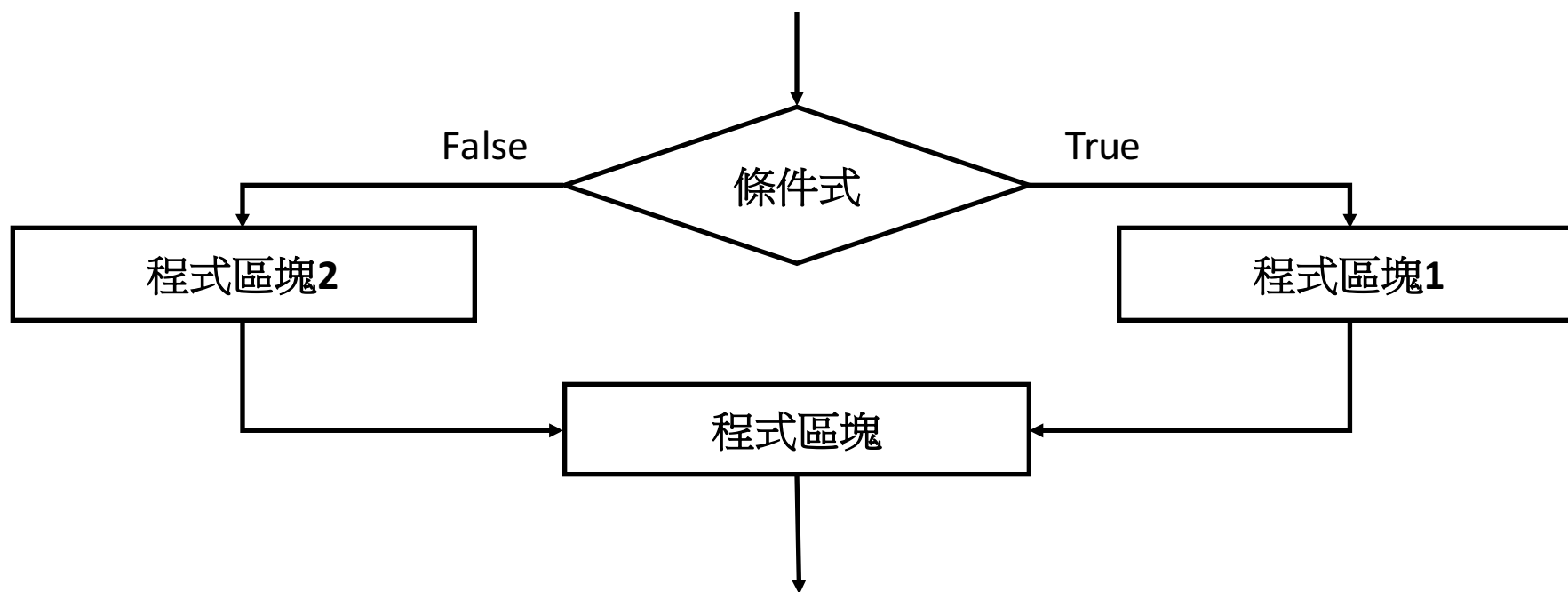
條件控制

- **if...else...**敘述會根據條件式的真偽，決定要進入的程式區塊為何。如果條件式成立，則會執行程式區塊**1**；否則會執行程式區塊**2**。使用語法如下：

```
if (條件式){  
    程式區塊1;  
    ...  
} else {  
    程式區塊2;  
    ...  
}
```

條件控制

- 流程圖表示為



條件控制

- if...else if...else...

```
if (條件式1){  
    程式區塊1;  
    ...  
} else if (條件式2){  
    程式區塊2;  
    ...  
} else if (條件式N){  
    程式區塊N;  
    ...  
} else {  
    程式區塊N+1;  
}
```

條件控制

- switch

- 注意

switch內的程式敘述為循序式結構，因此要在每個case後面加上break。

```
switch (變數/運算式){  
    case 值1:  
        程式敘述1;  
        ...  
        break;  
    case 值2:  
        程式敘述2;  
        ...  
        break;  
    ...  
    case 值N:  
        程式敘述N;  
        ...  
        break;  
    default:  
        程式敘述N+1;  
        ...  
        break;  
}
```

條件控制

- 百貨公司週年慶打折程式

豪慷慨百貨公司週年慶，公司決定在公司消費超過**2000**元的顧客就打**7**折，來增加買氣，請幫該公司寫出一個收銀台城市，輸入顧客購買總金額後，計算顧客實際需付的錢。

- 單位轉換程式

1公尺=3.28英呎，**1公斤=2.2**英鎊，請寫出一個可讓使用者自由選擇要轉換哪一單位的程式。

迴圈控制

迴圈控制

- 題目一

寫一個程式，計算 $1+2+3+\dots+100$ 的值

- 題目二

寫一個程式，列出1到1000間，3、5、7的倍數。

- 題目三

寫一個程式，設計一個終極密碼的遊戲。

1. 輸入通關密碼，數字必須在1~100之間。
2. 輸入數字後按下Enter鍵。
3. 若猜錯，就顯示縮小後的數字範圍，並依提示再次猜謎。
4. 若猜對，則顯示評語。

迴圈控制

- 什麼時候會用到迴圈？

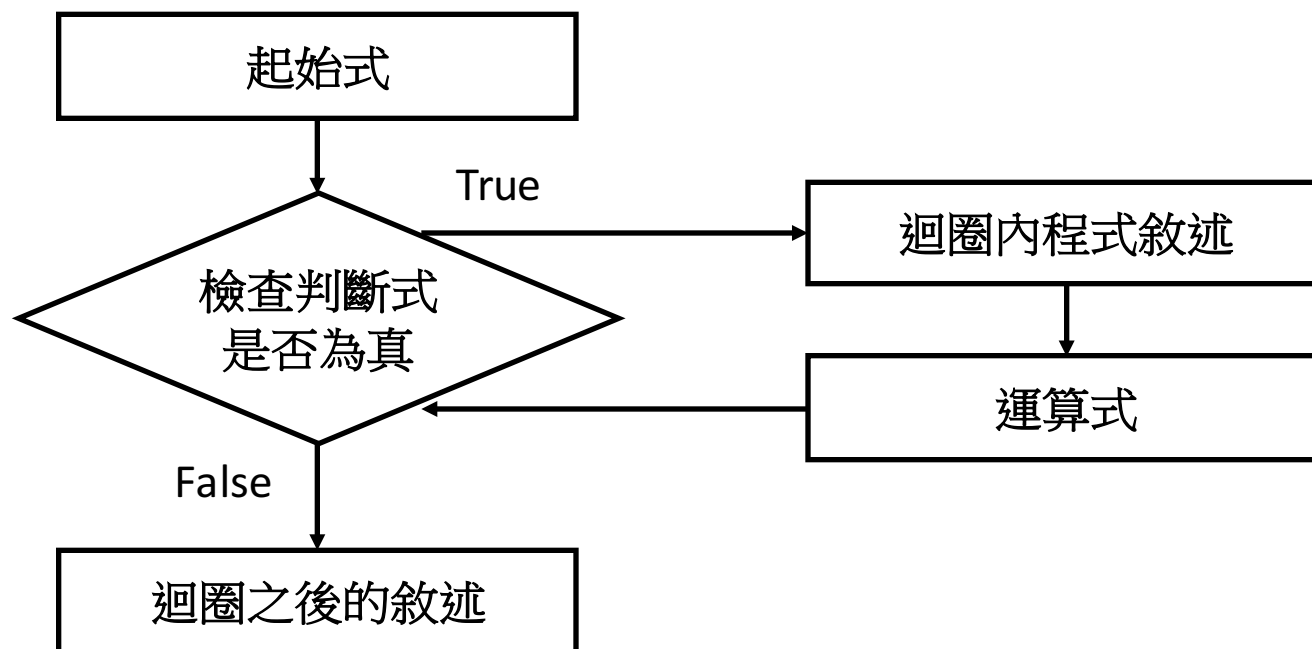
Ans: 要重複執行某一個敘述區的敘述時。

迴圈控制

- for迴圈語法如右：

```
for (起始式; 判斷式; 運算式){  
    程式敘述;  
    ...  
}
```

- 流程圖：

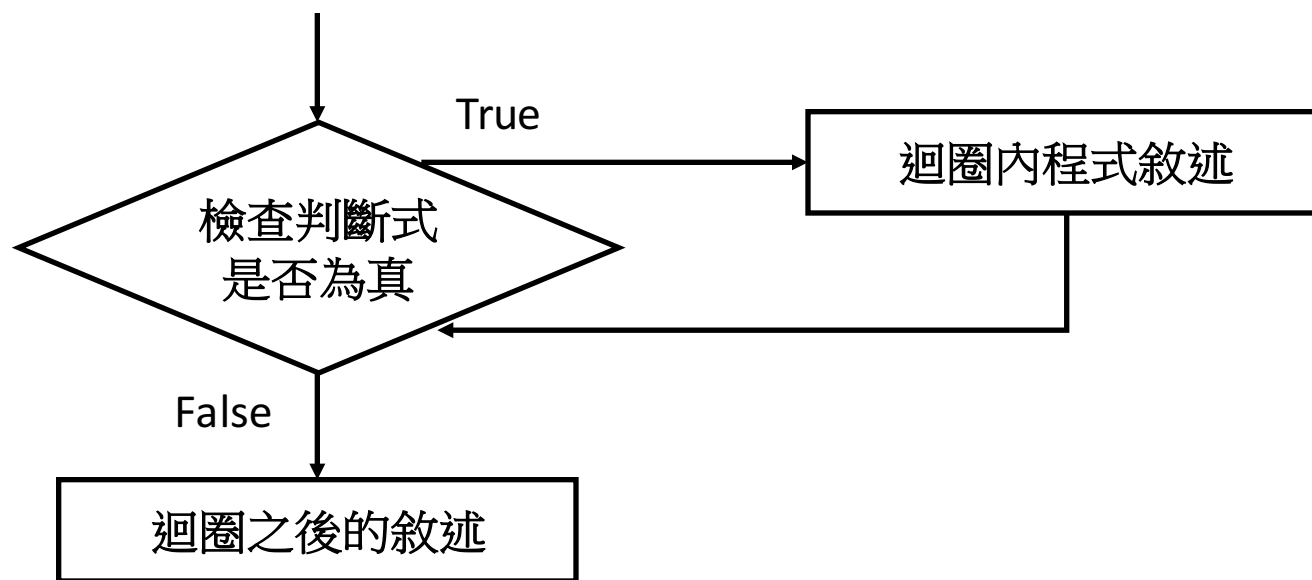


迴圈控制

- while迴圈與for迴圈相似，但是沒有起始式與運算式。

```
while (判斷式){  
    程式敘述;  
    ...  
}
```

- 流程圖：

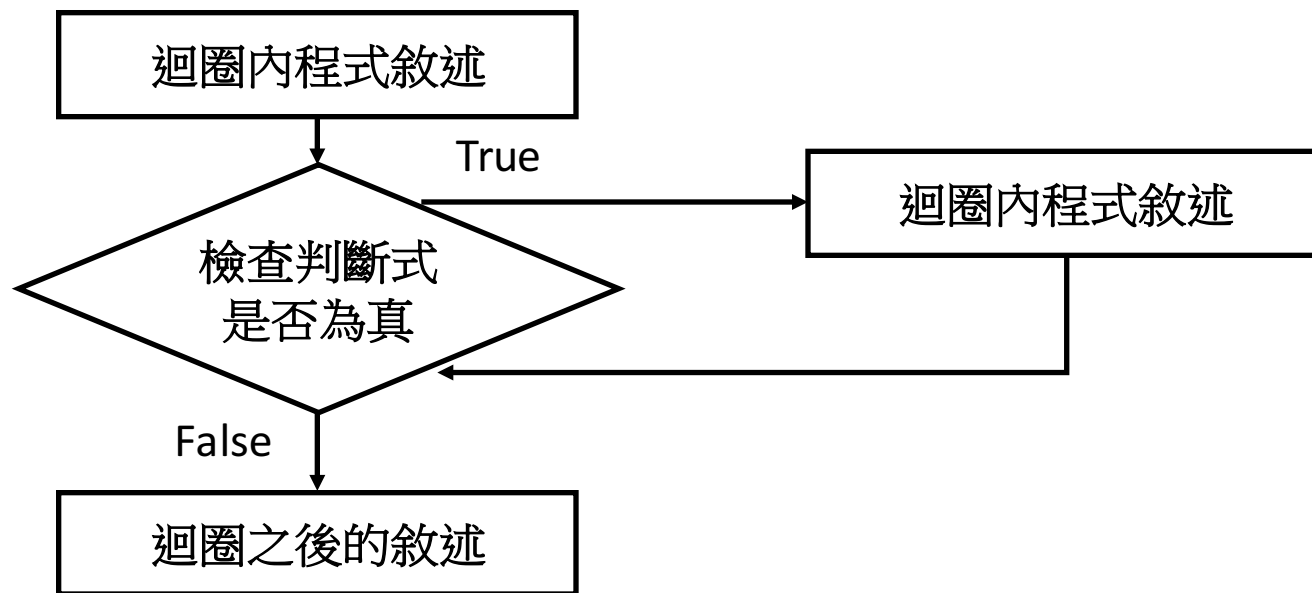


迴圈控制

- do...while迴圈是while迴圈的變形，差別在於迴圈內的程式敘述會先執行一次。

```
do {  
    程式敘述;  
    ...  
} while (判斷式);
```

- 流程圖：



迴圈控制

- **continue**敘述

- 迴圈可以使同一段城市敘述執行多次，但可能在某一些情形下，我們希望能在執行到某一敘述時，直接跳回迴圈的起點。
- 當程式執行到**continue**敘述時，會略過其下方的敘述，直接跳回迴圈起點。

- **break**敘述

- 當程式執行到**break**敘述時，會直接跳出迴圈，不再執行迴圈內的敘述。

迴圈控制

- 題目一

寫一個程式，計算 $1+2+3+\dots+100$ 的值

- 題目二

寫一個程式，列出1到1000間，3、5、7的倍數。

- 題目三

寫一個程式，設計一個終極密碼的遊戲。

1. 輸入通關密碼，數字必須在1~100之間。
2. 輸入數字後按下Enter鍵。
3. 若猜錯，就顯示縮小後的數字範圍，並依提示再次猜謎。
4. 若猜對，則顯示評語。

作業

- 條件控制
 - a020：身分證驗證
 - d584：技能點數skill
- 迴圈控制
 - a005：Eva的回家作業
 - a022：迴文
 - a244：新手訓練 ~ for + if
 - d498：我不說髒話
 - d649：數字三角形
- Reading: 課本Ch1~Ch5