

Exercise 03

*6.33 (当前日期和时间) 调用 `System.currentTimeMillis()` 返回从 1970 年 1 月 1 号 0 点开始至今为止的毫秒数。编写程序，显示日期和时间。下面是运行示例：

```
Current date and time is May 16, 2012 10:34:23
```

*6.34 (打印日历) 编程练习题 3.21 使用 Zeller — 致性原理来计算某天是星期几。使用 Zeller 的算法改写 `ch06/PrintCalendar.java` 的 `getStartDay(int year, int month)` 以获得每月开始的第一天是星期几。

6.37 (格式化整数) 使用下面的方法头编写一个方法，用于将整数格式化为指定宽度：

```
public static String format(int number, int width)
```

方法为数字 `number` 返回一个带有一个或多个以 0 作为前缀的字符串。字符串的位数就是宽度。比如，`format(34,4)` 返回 `0034`，`format(34,5)` 返回 `00034`。如果数字宽于指定宽度，方法返回该数字的字符串表示。比如，`format(34,1)` 返回 `34`。

编写一个测试程序，提示用户输入一个数字以及宽度，显示通过调用 `format(number,width)` 返回的字符串。

Exercise 03

**6.30 (游戏：双骰子赌博)

(游戏：双骰儿赌博) 掷双骰子游戏是赌场中非常流行的骰子游戏。编写程序，玩这个游戏的一个变种，如下所示：

掷两个骰子。每个骰子有六个面，分别表示值 1, 2, ..., 6。检查这两个骰子的和。如果和为 2、3 或 12 (称为掷骰子 (craps))，你就输了；如果和是 7 或者 11 (称作自然 (natural))，你就赢了；但如果和是其他数字 (例如：4、5、6、8、9 或者 10)，就确定了一个点。继续掷骰子，直到掷出一个 7 或者掷出和刚才相同的点数。如果掷出的是 7，你就输了。如果掷出的点数和你前一次掷出的点数相同，你就赢了。

程序扮演一个独立的玩家。下面是一些运行示例。

```
You rolled 5 + 6 = 11
You win
```

```
You rolled 1 + 2 = 3
You lose
```

```
You rolled 4 + 4 = 8
point is 8
You rolled 6 + 2 = 8
You win
```

```
You rolled 3 + 2 = 5
point is 5
You rolled 2 + 5 = 7
You lose
```

**6.32 (游戏：游戏获胜机会)

(游戏：赢取双骰子赌博游戏的机会) 修改编程练习题 6.30 使该程序运行 10 000 次，然后显示赢得游戏的次数。

Exercise 03

Deadline: the Next Thursday

课程学分：2	
课程属性：选修	
课程名称：Java程序设计	41人
上课班级：[2019211121-2019211129]班	
上课时间：第3周 星期四 [03-04]节	
上课地点：3-333	