高级语言程序设计 实验三 断点调试&素数探求、国王的许诺









实验回顾



实验目的



断点调试



实验内容

实验目的

- > 熟悉循环语句及循环的控制方法
- > 熟悉集成环境下的断点调试方法

实验课程安排与考核标准

	1	2	2	4	I	C	7	0	0
编号	1	2	3	4	5	6	7	8	9
学时数 实验 项目	2 初级 编程	2 计算球的 体积和表 面积、三 角形判断	2 素数探求、 国王的许 诺	2 计算机辅 助教学系 统	学生成绩 管理系统 V1.0	2 学生成绩 管理系统 V2.0	学生成绩 管理系统 V3.0	2 学生成绩 管理系统 V4.0	4 学生成绩 管理系统 V5.0
分数	1	2	2	2	3	3	3	3	3
授课 内容	集成开发 环境	单步调试	断点调试	程序测试	编码规范	软件文档	版本管理		
	基本设置	数据型算数算	选择控制结构 制结构	函数 模块 化 定 计		7组 三 三 三 三 三 三 三 三 三 三	字符	計 体和 结构	操作

调试方法—调试工具

单步 调试

程序逐行运行

设置断点

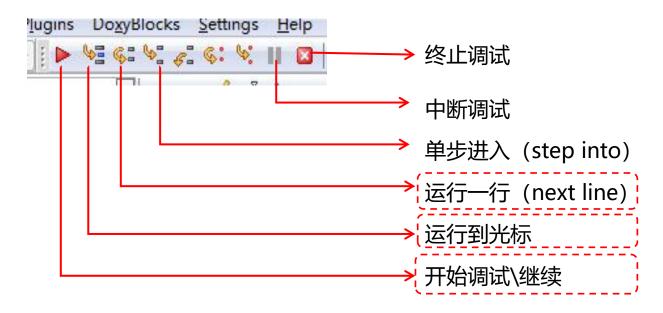
程序运行到断点处暂停

监视窗

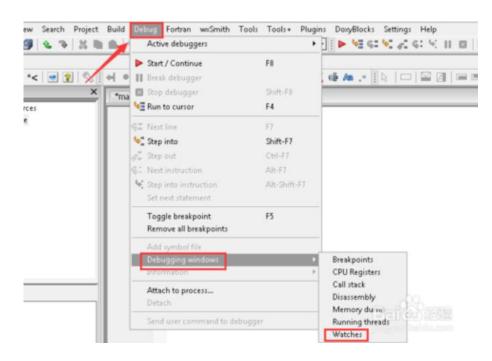
查看关注变量随着程序运行的变化

调试方法—调试常用工具

常用工具栏

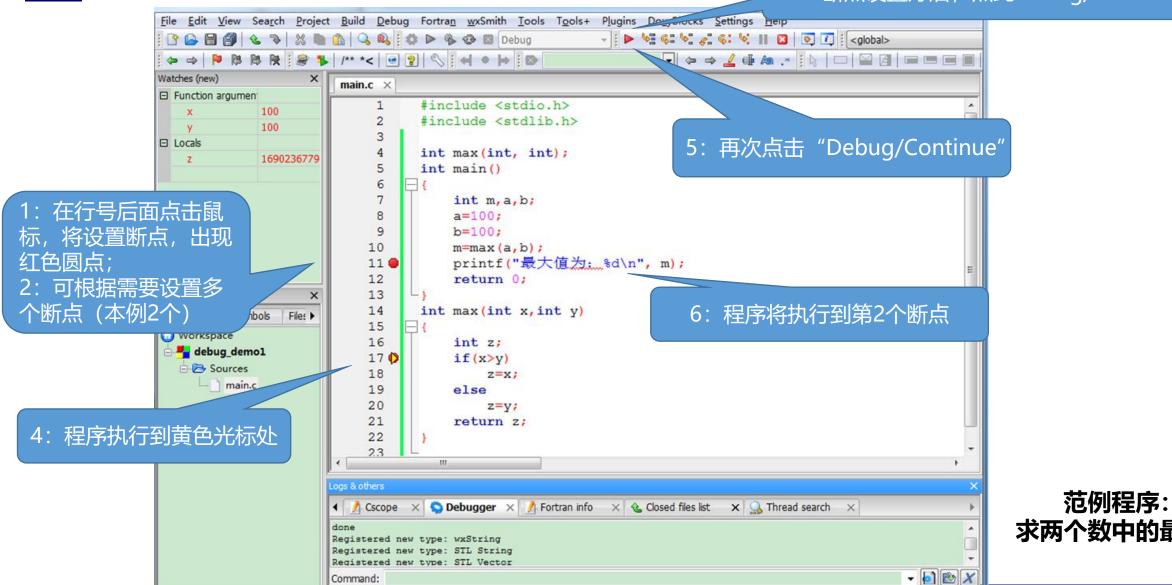


打开监视窗



调试方法—断点调试

3: 断点设置好后,点此Debug/Continue按钮



求两个数中的最大值

调试方法—打印语句

范例程序: 韩信点兵

今有物不知其数, 三三数之剩二, 五五数之剩三, 七七数之剩二。 问物几何?

```
#include <stdio.h>
 2
      #include <stdlib.h>
 3
 4
      int main()
 5
    □{
 6
          int x=1, find=0;
          printf("before while\n");
 8
 9
10
          while (!find);
11
12
             if(x%3==2 && x%5==3 && x%7==2)
13
14
                 printf("x = %d\n", x);
                 find = 1;
15
16
                  x++;
17
18
          printf("in while:x=%d\n",x);
19
20
21
22
          return 0;
23
```



实验内容1—素数

程序一

- ▶ 计算输出100~200的所有素数, 限制每行输出10个数字
- ▶ 输出这些素数的反转数字,限制每行输出10个数字(例如137,反转数字为731)

实验环境:

操作系统: Windows

集成环境: Code::Blocks

实验内容2—国王的许诺

程序二

相传国际象棋是古印度舍罕王的宰相达依尔发明的。舍罕王十分喜欢象棋,决定让宰相自己选择何种赏赐。这位聪明的宰相指着8x8共64格的象棋盘说: "陛下,请您赏给我一些麦子吧,就在棋盘的第1个格子中放I粒,第2格中放2粒,第3格中放4粒,以后每一格都比前一格增加一倍,依此放完棋盘上的64个格子,我就感恩不尽了。" 舍罕王让人扛来一袋麦子,他要兑现他的许诺。

请问:国王能兑现他的许诺吗?**分别采用"利用前项计算后项"和"直接计算累加的通项"的累加方法**,编程计算舍罕王共需要多少麦子赏赐他的宰相,这些麦子相当于多少立方米(已知lm³麦子约1.42e8粒)

实验内容一思考题

用上节课和这节课所学的调试方式,debug你的一个程序,截图并分析变量的变化

实验环境:

操作系统: Windows

集成环境: Code::Blocks

实验内容—知识点回顾

```
for (表达式1; 表达式2; 表达式3)
         循环体 - 由语句序列组成
当型循环
       while (表达式)
                           do
                              循环体
         循环体
                           } while (表达式);
```

直到型 循 环





探索 从未停止