

# python基础阶段练习题

---

## 一、选择题

---

1. 下列哪个表达式在Python中是非法的？

- A. `x = y = z = 1`
- B. `x = (y = z + 1)`
- C. `x, y = y, x`
- D. `x += y`

2. `python my.py v1 v2` 命令运行脚本，通过 `from sys import argv` 如何获得v2的参数值？

- A. `argv[0]`
- B. `argv[1]`
- C. `argv[2]`
- D. `argv[3]`

3. 如何解释下面的执行结果？

```
print 1.2 - 1.0 == 0.2
```

False

- A. Python的实现有错误
- B. 浮点数无法精确表示
- C. 布尔运算不能用于浮点数比较
- D. Python将非0数视为False

4. 下列代码执行结果是什么？

```
x = 1
```

```
def change(a):
```

```
    x += 1
```

```
print x
```

```
change(x)
```

- A. 1
- B. 2
- C. 3

D. 报错

**5. 下列哪种类型是Python的映射类型?**

A. str

B. list

C. tuple

D. dict

**6. 下述字符串格式化语法正确的是?**

A. 'GNU's Not %d %%' % 'UNIX'

B. 'GNU's Not %d %%' % 'UNIX'

C. 'GNU's Not %s %%' % 'UNIX'

D. 'GNU's Not %s %%' % 'UNIX'

**7. 在Python 2.7中, 下列哪种是Unicode编码的书写方式?**

A. a = '中文'

B. a = r'中文'

C. a = u'中文'

D. a = b'中文'

**8. 下列代码的运行结果是?**

```
print 'a' < 'b' < 'c'
```

A. a

B. b

C. c

D. True

E. False

**9. 下列代码运行结果是?**

```
a = 'a'
print a > 'b' or 'c'
```

A. a

B. b

C. c

D. True

E. False

10. 下列哪种不是Python元组的定义方式?

- A. (1)
- B. (1, )
- C. (1, 2)
- D. (1, 2, (3, 4))

11. a与b定义如下，下列哪个是正确的?

a = '123'

b = '123'

- A. a != b
- B. a is b
- C. a == 123
- D. a + b = 246

## 二、编程题

---

1、 用户登陆程序需求:

1. 输入用户名和密码;
2. 判断用户名和密码是否正确? (name='root', passwd='westos')
3. 为了防止暴力破解，登陆仅有三次机会， 如果超过三次机会， 提示错误次数过多，账号已被冻结;

2、 给定一个句子（只包含字母和空格）， 将句子中的单词位置反转，

比如: "hello xiao mi" > "mi xiao hello"

3、 运行程序，提示用户依次输入三个整数x,y,z, 请把这三个数由小到大输出。

4、 题目：一球从100米高度自由落下，每次落地后反跳回原高度的一半；再落下，求它在第10次落地时，共经过多少米？第10次反弹多高？

## 5、题目：猴子吃桃问题：

猴子第一天摘下若干个桃子，当即吃了一半，还不过瘾，又多吃了一个第二天早上又将剩下的桃子吃掉一半，又多吃了一个。以后每天早上都吃了前一天剩下的一半 在加一个。到第10天早上想再吃时，见只剩下一个桃子了。

请通过一段通过代码来计算第一条摘了多少个桃子？

## 6、封装一个学生类，

- 属性：姓名，有年龄，有性别，有英语成绩，数学成绩，语文成绩，
- 封方法：计算总成绩，打印学生信息

## 7、封装一个老师类

属性：姓名 年龄 性别 授课科目 授课班级（list类型，可以保存多个班级）

方法：添加授课班级、打印老师的信息

## 8、文字小游戏：

- 定义一个英雄类Hero
  - 属性：名字 血量HP 法力值MP 攻击力 法力强度 暴击率 等级 经验值 武器栏
  - 方法：普通攻击 技能1，技能2, 移动，添加武器
- 定义一个武器类：
  - 属性：名字 附加攻击力 附加暴击率 附加法力强度
- 请创建两个英雄,创建四种武器。
  - 每个英雄先购买添加两个武器，然后进行pk（游戏规则自己制定，可以不断完善）
  - 普通攻击伤害值等于：攻击力，如果暴击则翻倍
  - 技能一的伤害值等于：攻击力\*2.5+法力强度
  - 技能二的伤害值等于，攻击力\*3 +暴击，如果暴击则伤害翻倍
  - 关于暴击的实现提示：

# 例如：暴击率是30%

import random

通过random模块随机生成1-100之间的一个数，判断是否在0-30之间，是的话则视为暴击

# 例如：暴击率是70%

import random

通过random模块随机生成1-100之间的一个数，判断是否在0-70之间，是的话则视为暴击