

计算机导论与程序设计 [CS006001-60]

段江涛

机电工程学院



2019 年 10 月

lecture-8 主要内容

循环结构程序设计举例

1 循环结构程序设计举例

[例 5.7] 用公式 $\frac{\pi}{4} \approx 1 - \frac{1}{3} + \frac{1}{5} - \frac{1}{7} + \cdots$ 求 π 的近似值, 直到发现某一项的绝对值小于 10^{-6} 为止 (该项不累加)。

解题思路: 找规律

- 1 每项的分子都是 1。
- 2 后一项的分母是前一项的分母加 2。
- 3 第 1 项的符号为正, 从第 2 项起, 每一项的符号与前一项的符号相反。在每求出一项后, 检查它的绝对值是否大于或等于 10^{-6} 。

sign=1, pi=0, n=1, term=1
当 term $\geq 10^{-6}$
pi=pi+term
n=n+2
sign=-sign
term=sign/n
pi=pi*4
输出pi

```
#include <stdio.h>

#include <math.h> //程序中用到数学函数fabs, 应包含头文件math.h

int main()
{
    int sign=1; //sign用来表示数值的符号
    double pi=0.0,n=1.0,term=1.0; //pi开始代表多项式的值, 最后代表 $\pi$ 的值, n代表分
        母, term代表当前项的值
    while(fabs(term)>=1e-6) //检查当前项term的绝对值是否大于或等于 $10^{-6}$ 
    {
        pi=pi+term; //把当前项term累加到pi中
        n=n+2; //n+2是下一项的分母
        sign=-sign; //sign代表符号, 下一项的符号与上一项符号相反
        term=sign/n; //求出下一项的值term
    }
    pi=pi*4; //多项式的和pi乘以4, 才是 $\pi$ 的近似值
    printf("pi=%10.8f\n",pi); //输出 $\pi$ 的近似值
    return 0;
}
```

[例 5.8] 求 Fibonacci(斐波那契) 数列的前 40 个数。这个数列有如下特点: 第 1, 2 两个数为 1, 1。从第 3 个数开始, 该数是其前面两个数之和。即该数列为 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, ..., 用数学方式表示为:

$$\begin{cases} F_1 = 1 & (n = 1) \\ F_2 = 1 & (n = 2) \\ F_n = F_{n-1} + F_{n-2} & (n \geq 3) \end{cases}$$

这是一个有趣的古典数学问题: 有一对兔子, 从出生后第 3 个月起每个月都生一对兔子。小兔子长到第 3 个月后每个月又生一对兔子。假设所有兔子都不死, 问每个月的兔子总数为多少?

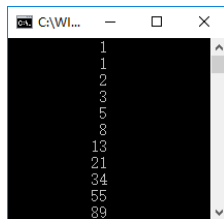
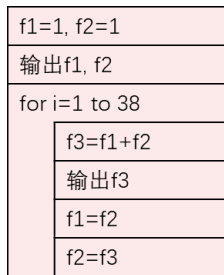
	月数	小兔子对数	中兔子对数	老兔子对数	兔子总对数
兔 子 繁 殖 的 规 律	1	1	0	0	1
	2	0	1	0	1
	3	1	0	1	2
	4	1	1	1	3
	5	2	1	2	5
	6	3	2	3	8
	7	5	3	5	13
	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

不满 1 个月的为小兔子, 满 1 个月不满 2 个月的为中兔子, 满 2 个月以上的为老兔子。

解法一: $F_1 = F_2 = 1; F_3 = F_1 + F_2; F_1 = F_2; F_2 = F_3;$

```
#include <stdio.h>

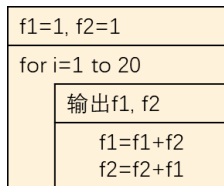
int main()
{
    int f1=1, f2=1, f3;
    int i;
    printf("%12d\n%12d\n", f1, f2);
    for(i=1; i<=38; i++)
    {
        f3=f1+f2;
        printf("%12d\n", f3);
        f1=f2;
        f2=f3;
    }
    return 0;
}
```



解法二: $F_1 = F_2 = 1; F_1 = F_1 + F_2; F_2 = F_1 + F_2;$

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int f1=1,f2=1;
    int i;
    for(i=1; i<=38; i++)
    {
        printf("%12d%12d",f1,f2);
        if(i%2==0) printf("\n");
        f1=f1+f2;
        f2=f2+f1;
    }
    return 0;
}
```



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
```

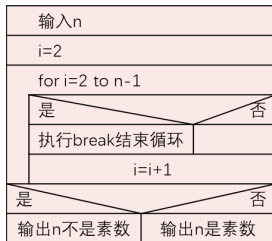
1	1	2	3
5	8	13	21
34	55	89	144
233	377	610	987
1597	2584	4181	6765
10946	17711	28657	46368
75025	121393	196418	317811
514229	832040	1346269	2178309
3524578	5702887	9227465	14930352
24157817	39088169	63245986	102334155

请按任意键继续. . .

[例 5.9] 输入一个大于 3 的整数 n , 判定它是否为素数 (prime, 又称质数)。

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int n, i;
    printf("please enter a integer number, n=?");
    scanf("%d", &n);
    for (i=2; i<n; i++)
        if (n%i==0) break;
    if (i<n)
        printf("%d is not a prime number.\n", n);
    else
        printf("%d is a prime number.\n", n);
    return 0;
}
```



只要在循环结束后检查循环变量 i 的值, 就能判定循环是提前结束还是正常结束的。从而判定 n 是否为素数。这种判断循环结束的方法以后会常用到。

其实 n 不必被 $2 \sim (n-1)$ 范围内的各整数去除,只须将 n 被 $2 \sim \sqrt{n}$ 之间的整数除即可。

因为 n 的每一对因子,必然有一个小于 n , 另一个大于 n 。

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>
int main()
{
    int n,i,k;
    printf("please enter a integer number,n=?");
    scanf("%d",&n);
    k=sqrt(n); // 自动转换为整数(不会四舍五入), 相当于k=(int)sqrt(n);
    for (i=2;i<=k;i++)
        if(n%i==0) break;
    if(i<=k)
        printf("%d is not a prime number.\n",n);
    else
        printf("%d is a prime number.\n",n);
    return 0;
}
```

使用标志变量,判断循环结束条件。

```
int n,i,k,flag=1; // flag: 标志变量
k=sqrt(n); // 自动转换为整数(不会四舍五入), 相当于k=(int)sqrt(n);
for (i=2;i<=k;i++)
    if(n%i==0) { flag=0; break; }
if(!flag)
    printf("%d_is_not_a_prime_number.\n",n);
else
    printf("%d_is_a_prime_number.\n",n);
```

```
int n,i,k,flag=1; // flag: 标志变量
k=sqrt(n); // 自动转换为整数(不会四舍五入), 相当于k=(int)sqrt(n);
for (i=2;i<=k && flag;i++)
    if(n%i==0) { flag=0; }
if(!flag)
    printf("%d_is_not_a_prime_number.\n",n);
else
    printf("%d_is_a_prime_number.\n",n);
```

使用标志变量,判断循环结束条件。

```
int n,i,k,flag=1; // flag: 标志变量
k=sqrt(n); // 自动转换为整数(不会四舍五入), 相当于k=(int)sqrt(n);
for (i=2;i<=k;i++)
    if(n%i==0) { flag=0; break; }
if(!flag)
    printf("%d_is_not_a_prime_number.\n",n);
else
    printf("%d_is_a_prime_number.\n",n);
```

```
int n,i,k,flag=1; // flag: 标志变量
k=sqrt(n); // 自动转换为整数(不会四舍五入), 相当于k=(int)sqrt(n);
for (i=2;i<=k && flag;i++)
    if(n%i==0) { flag=0; }
if(!flag)
    printf("%d_is_not_a_prime_number.\n",n);
else
    printf("%d_is_a_prime_number.\n",n);
```

[例 5.10] 求 100 ~ 200 间的全部素数。

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>
int main()
{
    int n,i,k;
    for (n=101;n<=200;n+=2) //n从101变化到200, 对每个奇数n进行判定
    {
        k=sqrt(n); // 自动转换为整数(不会四舍五入), 相当于k=(int)sqrt(n);
        for (i=2;i<=k;i++)
            if (n%i==0) break;
        if (i>k)
            printf("%d□", n);
    }
    printf("\n");
    return 0;
}
```

[例 5.11] 译密码。为使电文保密,往往按一定规律将其转换成密码,收报人再按约定的规律将其译回原文。例如,可以按以下规律将电文变成密码:将字母 A 变成字母 E,a 变成 e,即变成其后的第 4 个字母,W 变成 A,X 变成 B,Y 变成 C,Z 变成 D。

```
char c;
c=getchar(); //输入一个字符给字符变量c
while(c!='\n') //检查c的值是否为换行符'\n'
{
    if((c>='a' && c<='z') || (c>='A' && c<='Z')) //c如果是字母
    {
        if((c>='W' && c<='Z') || (c>='w' && c<='z')) c = c-22; //如果是26个字母中最后4个字母之一就使c-22
        else c = c + 4; //如果是前面22个字母之一,就使c + 4
    }
    printf("%c",c); //输出已改变的字符
    c=getchar(); //再输入下一个字符给字符变量c
}
printf("\n");
```

在循环条件中接收输入的字符是一种常见技巧。

```
char c;
while ((c=getchar())!='\n') //检查c的值是否为换行符'\n'
{
    if ((c>='a' && c<='z') || (c>='A' && c<='Z')) //c如果是字母
    {
        if ((c>='W' && c<='Z') || (c>='w' && c<='z')) c = c-22; //如果是26个
            字母中最后4个字母之一就使c-22
        else c =c + 4; //如果是前面22个字母之一，就使c + 4
    }
    printf("%c",c); //输出已改变的字符
}
printf("\n");
```

附加题 1: 求 $s = a + aa + aaa + \cdots + a \cdots a$, 其中 a 是一个 $1 \sim 9$ 的数字。例如 $a = 2, n = 4$ 时, $s = 2 + 22 + 222 + 2222$, a 和 n 由键盘输入。

```
int i,s,n,term = 0;
for(i = 1,s=0; i<=n; i++)
{
    term = term*10 + a;
    s += term;
}
```

附加题 1: 求 $s = a + aa + aaa + \cdots + a \cdots a$, 其中 a 是一个 $1 \sim 9$ 的数字。例如 $a = 2, n = 4$ 时, $s = 2 + 22 + 222 + 2222$, a 和 n 由键盘输入。

```
int i,s,n,term = 0;
for(i = 1,s=0; i<=n; i++)
{
    term = term*10 + a;
    s += term;
}
```


附加题 2: 韩信点兵。韩信有一队兵, 他想知道有多少人, 便让士兵排队报数:

按从 1 至 5 报数, 最末一个士兵报的数为 1;

按从 1 至 6 报数, 最末一个士兵报的数为 5;

按从 1 至 7 报数, 最末一个士兵报的数为 4;

按从 1 至 11 报数, 最末一个士兵报的数为 10;

计算韩信至少有多少兵。

```
int x=1;
for(;;x++)
    if(x%5==1 && x%6==5 && x%7==4 && x%11==10)
    {
        printf("%d\n",x);
        break;
    }
```

附加题 2: 韩信点兵。韩信有一队兵, 他想知道有多少人, 便让士兵排队报数:

按从 1 至 5 报数, 最末一个士兵报的数为 1;

按从 1 至 6 报数, 最末一个士兵报的数为 5;

按从 1 至 7 报数, 最末一个士兵报的数为 4;

按从 1 至 11 报数, 最末一个士兵报的数为 10;

计算韩信至少有多少兵。

```
int x=1;
for(;;x++)
    if(x%5==1 && x%6==5 && x%7==4 && x%11==10)
    {
        printf("%d\n",x);
        break;
    }
```

附加题 3: 求水仙花数。如果一个三位数的个位数、十位数和百位数的立方和等于该数自身,则称该数为水仙花数。

编程求出所有的水仙花数。

解法一: 采用三重循环

```
int i,j,k; // 百、十、个位
for(i=1;i<=9;i++) // 百位
    for(j=0;j<=9;j++) // 十位
        for(k=0;k<=9;k++) // 个位
            if(i*100+j*10+k == i*i*i+j*j*j+k*k*k)
                printf("%d\n",i*100+j*10+k);
```

附加题 3: 求水仙花数。如果一个三位数的个位数、十位数和百位数的立方和等于该数自身,则称该数为水仙花数。

编程求出所有的水仙花数。

解法一: 采用三重循环

```
int i,j,k; // 百、十、个位
for(i=1;i<=9;i++) // 百位
    for(j=0;j<=9;j++) // 十位
        for(k=0;k<=9;k++) // 个位
            if(i*100+j*10+k == i*i*i+j*j*j+k*k*k)
                printf("%d\n",i*100+j*10+k);
```

附加题 3: 求水仙花数。如果一个三位数的个位数、十位数和百位数的立方和等于该数自身,则称该数为水仙花数。

编程求出所有的水仙花数。

解法二: 采用一重循环

```
int m,i,j,k;
for (m=100;m<=999;m++)
{
    i=m/100; j=m/10%10; k=m%10;
    if(i*100+j*10+k == i*i*i+j*j*j+k*k*k)
        printf("%d\n",i*100+j*10+k);
}
```

思考: 输出共有多少个水仙数?

附加题 3: 求水仙花数。如果一个三位数的个位数、十位数和百位数的立方和等于该数自身,则称该数为水仙花数。

编程求出所有的水仙花数。

解法二: 采用一重循环

```
int m,i,j,k;
for (m=100;m<=999;m++)
{
    i=m/100; j=m/10%10; k=m%10;
    if(i*100+j*10+k == i*i*i+j*j*j+k*k*k)
        printf("%d\n",i*100+j*10+k);
}
```

思考: 输出共有多少个水仙数?

附加题 3: 求水仙花数。如果一个三位数的个位数、十位数和百位数的立方和等于该数自身,则称该数为水仙花数。

编程求出所有的水仙花数。

解法二: 采用一重循环

```
int m,i,j,k;
for (m=100;m<=999;m++)
{
    i=m/100; j=m/10%10; k=m%10;
    if(i*100+j*10+k == i*i*i+j*j*j+k*k*k)
        printf("%d\n",i*100+j*10+k);
}
```

思考: 输出共有多少个水仙数?

附加题 3: 求整数区间 $[a,b]$ 中水仙花数的个数。

```
int n=0; //计数
int a,b; // a,b 区间
int i,t; // 循环变量, 代表a,b区间的每个数
int sum; // i的各位立方和
scanf("%d%d",&a,&b);
for(i=a;i<=b;i++) // 考察i是否水仙数
{
    sum = 0; t=i; // 临时变量记住i
    while(t!=0) // 累加各位立方
    { sum+=pow(t%10,3); t=t/10; }
    if(sum==i) n++; // i是水仙数
}
printf("%d\n",n);
```


附加题 3: 求整数区间 $[a,b]$ 中水仙花数的个数。

```
int n=0; //计数
int a,b; // a,b 区间
int i,t; // 循环变量, 代表a,b区间的每个数
int sum; // i的各位立方和
scanf("%d%d",&a,&b);
for(i=a;i<=b;i++) // 考察i是否水仙数
{
    sum = 0; t=i; // 临时变量记住i
    while(t!=0) // 累加各位立方
    { sum+=pow(t%10,3); t=t/10; }
    if(sum==i) n++; // i是水仙数
}
printf("%d\n",n);
```

附加题 4: 百钱百鸡, 已知公鸡 5 个钱 1 只, 母鸡 3 个钱 1 只, 小鸡 1 个钱 3 只, 用 100 个钱买了 100 只鸡。问公鸡、母鸡、小鸡各几只?

```
int x,y,z; // 公鸡、母鸡、小鸡个数
for (x=0;x<=100;x++)
    for (y=0;y<=100;y++)
        for (z=0;z<=100;z++)
            if (5*x+3*y+z/3 == 100 && x+y+z == 100 && z%3 == 0)
                printf("%d,%d,%d\n",x,y,z);
```

如何考虑无解的情况?

附加题 4: 百钱百鸡, 已知公鸡 5 个钱 1 只, 母鸡 3 个钱 1 只, 小鸡 1 个钱 3 只, 用 100 个钱买了 100 只鸡。问公鸡、母鸡、小鸡各几只?

```
int x,y,z; // 公鸡、母鸡、小鸡个数
for (x=0;x<=100;x++)
    for (y=0;y<=100;y++)
        for (z=0;z<=100;z++)
            if (5*x+3*y+z/3 == 100 && x+y+z == 100 && z%3 == 0)
                printf("%d,%d,%d\n",x,y,z);
```

如何考虑无解的情况?

附加题 4: 百钱百鸡, 已知公鸡 5 个钱 1 只, 母鸡 3 个钱 1 只, 小鸡 1 个钱 3 只, 用 100 个钱买了 100 只鸡。问公鸡、母鸡、小鸡各几只?

```
int x,y,z; // 公鸡、母鸡、小鸡个数
for (x=0;x<=100;x++)
    for (y=0;y<=100;y++)
        for (z=0;z<=100;z++)
            if (5*x+3*y+z/3 == 100 && x+y+z == 100 && z%3 == 0)
                printf("%d,%d,%d\n",x,y,z);
```

如何考虑无解的情况?

注意事项小结

- 1 while(){ }; do { } while(); for(;;){ } 执行顺序;
- 2 循环变量的开始和结束条件;
- 3 循环体是复合语句时,必须用 { } 扩起来;
- 4 必要时,用 **break** 结束整个循环,用 **continue** 结束本次循环;
- 5 关键是找出循环规律,必要时设计流程图,指导代码实现。

欢迎批评指正！