第一次上机练习报告

For(i=0;i<=100;i++)

{

S+=i;

Sum+=S;

花括号内为循环体

}

**2.5.2 for循环**

For(i=0;i<101;)

{

i+=1;s+=i;

}

例。for(i=0;i<=100;i++)

{ s=s+i;

等价于

等价于

}

对For进行解析 for（初始化语句 ;条件表达式 ; 循环变量语句）

**2.5.3 do whlie(……)循环**

例。int i=0,s=0

do

{

s=s+i;

i=i+1 整个花括号里面的语句为循环体，循环体一般为复合语句

} whlie (i<=100) ; i为循环变量，一个循环体中必然要有一个改变循环判断的语句

While(……) // 条件判断语句

{

复合语句

}

**2.5.4使用break / continue语句提前终止循环**

break语句：提前终止整个循环

Do

{

If(i==4)

{

Break;//提前终止整个循环

}

Printf(“i=%d”,i) ; i++;

} while(i<=5);//end i=4.

For(i=0;i<=5;i++)

{

If(i==4)

{

Break;//提前终止整个循环

}

Printf(“i=%d”,i);

} printf(“end i=%d”,i);(此处读取循环语句终止)

If(i==4)

Printf(“循环进行正常”)；（用于判断循环运行是否正常，该语句常用于调试语言）

continue语句

提前终止当前次循环

例：

For(i=0;i<=5;i++)

{

If(i==2)

{

Continue;//终止本轮循环。（在for语句内仍执行表达式3（循环变量），不会死循环）

}

Printf(“i=%d\t”,i);

} // end i=6

Do

{

If(i==2)

{

i++; //常见错误。(若失去本句可能会导致死循环)

continue;

}

} while (i<=5);

**特殊情况**

For( ; ; ) { } <=>while( 1 ) { } (永远执行，除非内有break)

For(赋值语句1，赋值语句2…… ;判断语句;循环变量1，循环变量2……)

#### 2.6 条件判断语句

**2.6.1 If语句**

If（条件判断语句）

{ }

Else If（条件判断语句1）

{ }

Else if（条件判断语句2）

{ }

Else if（条件判断语句3）

{ }

else if（条件判断语句4）

{ }

……

else

{ }

**2.6.2 Swich语句**

Swich（x）(x的要求为是整数型的变量/表达式/若输入为字符则转化为Ascii码运算)

{

Case a:（语句块1）（a,b,c中为整型变量或整型表达式）（取商或取余后可表示范围）

Case b:（语句块2）（a,b,c中为字符可以进行判断）

复合语句（不需要输入限制范围的花括号）

Case c: case d: case e:（语句块3）几个情况同时运行同一个语句

可以使用scanf（" ", ）语句

......

Case z:（）；break;//可以使用break语句提前结束分支结构

……

Default :（）结束退出判断语句

}

无break语句将继续执行接下来的所有语句直到结束（可以使用break语句直接中断输出）

2.6.3 逻辑值运算讲解

**常见错误:**

1. 当计算过程中的商为无理数时，除数为整型，得不到精确结果。 即赋值对象为浮点数时，赋值语句中出现数字应加".0"后缀。 例 float a,b;

a=10.0\*b;

1. 化简公式可能会出现精度错误。double和float的精度计算,计算顺序不一样会导致计算结果的不同。

例： float a,b,c; double x;

Printf(“%f”,pow(a,3)\*log10(b)\*log10(c)/x);

Printf(“%f”,log10(b)\*log10(c)\*pow(a,3)/x);

1. 字符参与整数运算是assic码参加运算，当两个数字字符参加运算时输出数字之和的assic值

心得：

1. 要认清循环的终止条件
2. 每轮循环需要一个改变的语句，否则无法跳出循环
3. 可以在适当位置加入printf语句来进行调试
4. Break的作用是跳出整个循环
5. 可以采用纸笔在草稿纸上模拟运行来理清逻辑