



第3章 控制结构

杨琦

计算机教学实验中心

http://ctec.xjtu.edu.cn

第3章 控制结构

- 结构化程序设计方法的基本思想
- C#的基本控制结构
- C#的控制语句
- 结构化程序设计方法的基本思想
- C#的几种基本控制语句
- 熟悉使用伪代码的编程方法



3.1 程序的基本控制结构

- "软件危机"——>结构化程序设计
- 20 世纪60年代以前,是个人设计、个人使用、个人操作、 自给自足的私人化的软件生产方式
- 60年代中期,大容量、高速度计算机的出现
- 1968年北大西洋公约组织的计算机科学家正式提出解决 方案——"软件工程"

解决方案:结构化程序设计

模块化

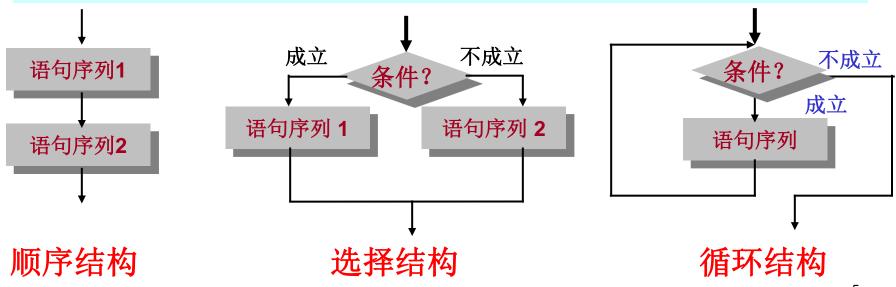
- 就是把程序划分为若干个部分,每个部分独立存放、 完成一个特定的功能。
- 没有GOTO语句
- 程序就该仅有一个入口和一个出口
- 自顶向下、逐步求精的分解
- 结构化程序设计的三种基本结构是:顺序结构、选择 结构和循环结构

3.1 程序的基本控制结构



随着人们对程序的结构进行了深入的研究,逐步确定了程序设计的 基本技术方法——结构化程序设计 。

结构化程序设计方法 的基本思想是任何程序都可以用三种基本结构表示,即顺序结构,选择结构,循环结构。由这三种基本结构经过反复嵌套构成的程序成为结构化程序。而这些结构中的各种程序流程语句就是流程控制语句。



3.2 C#语言的控制结构

C#是一种很好的结构化程序设计语言,它提供了实现结构化程序所需的多种流程控制语句。分类如下:





1、顺序结构

- 顺序结构语句包括:
 - 说明语句
 - 赋值语句
 - I/O 语句
 - 复合语句和空语句

```
{
     <局部数据说明部分>
     <执行语句段落>
     {
          <局部数据说明部分>
          <执行语句段落>
          <,执行语句段落>
      }
}
```



用花括号括起来的程序段落又称为分程序或者复合语句。 复合语句的一般形式:

复合语句可以嵌套,即在复合语句中可以有其它复合语句 空语句:在C语言中经常使用只有一个分号的语句,它程为空语句 在语法上占据一个语句的位置,但不具备任何可执行的功能。

2、选择结构(之一)



一路分支语句格式:

if (表达式) 语句序列

> 条件? 成立 语句序列

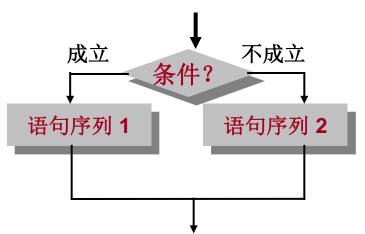
语句序列可以是一个语句, 也可以是复合语句结构。 两路分支 语句格式:

if (表达式)

语句序列1

else

语句序列2



【例3-1】编程实现分段函数



$$y = \begin{cases} x+1, & x < 0 \\ 1, & 0 \le x < 1 \\ x^3 & 1 \le x \end{cases}$$

【例3-1】编程实现分段函数



```
using System;
   class My {
     static int Main()
3.
4.
        double x, y;
5.
        Console.WriteLine("请输入x的值:");
6.
        x = Convert.ToDouble(Console.ReadLine());
7.
        if (x < 0) {
8.
          y = x + 1;
9.
          Console.WriteLine( x=\{0\}, y=x+1=\{1\}, x,y\};
10.
11.
```

【例3-1】编程实现分段函数



```
// 0 ≤x < 1
        else if (x < 1) {
1.
            y = 1;
2.
            Console.WriteLine("x={0}, y={1}", x, y);
3.
4.
                      // 1 ≤x
       else
5.
6.
            y = x * x * x;
7.
            Console.WriteLine("x=\{0\}, y=x*x*x=\{1\}", x, y);
8.
9.
         return 0;
10.
11.
12. }
```

选择分支的嵌套



if(表达式1) 语句1 else if(表达式2)语句2 else if(表达式3) 语句3

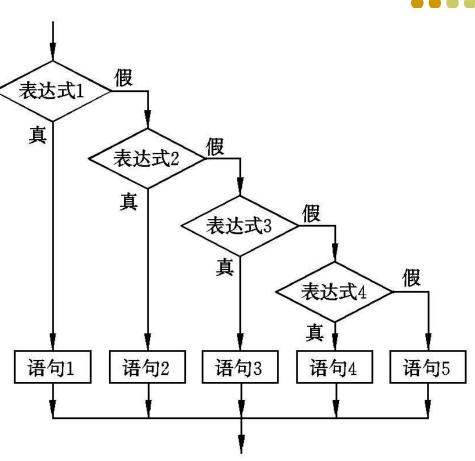
...

else if(表达式m) 语句m else语句n else总是与它上面的最近的if面 对。

如果if与else的数目不一样,可以加花括弧来确定配对关系。例如:

if(表达式1)

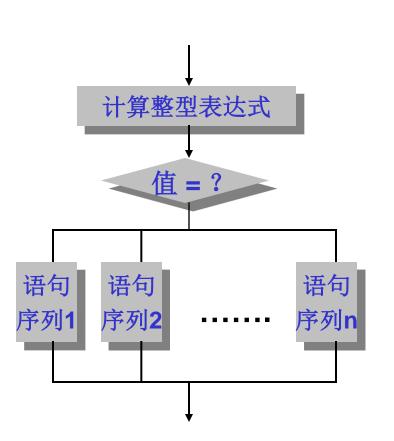
{ if (表达式2)语句1} else语句2(内嵌if)



选择结构之二

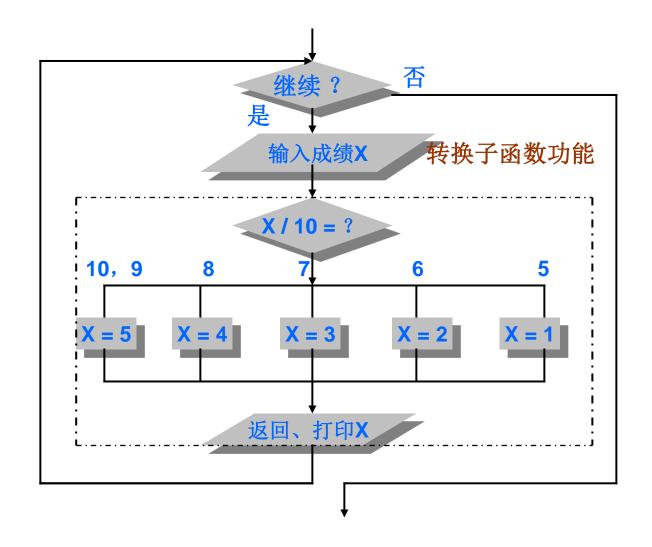


```
多路(开关)选择语句 语句格式:
 switch(整数表达式)
    case 数值1:
      语句序列1;
    case 数值n:
      语句序列n;
   [default:
      语句序列n+1; ]
```



程序逻辑功能框图





【例3-2】将百分制转换为5级制



优秀: 100-90分;

良好: 80-89分;

中等: 70-79分;

及格: 60-69分;

不及格: 60分以下。

输入和输出

请输入学生成绩:

85

转换前成绩是85

转换后成绩是 良好

【例3-2】将百分制转换为5级制

```
class My{
     static int Main() {
2.
       int old_grade;
3.
       string new_grade;
4.
       Console.WriteLine("请输入学生成绩:");
5.
       old_grade = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
6.
       switch (old_grade / 10)
7.
          case 10:
8.
          case 9:
9.
            new_grade = "优秀"; break;
10.
          case 8:
11.
            new_grade = "良好"; break;
12.
                                                       16
```

【例3-2】将百分制转换为5级制



```
case 7:
1.
            new_grade = "中等"; break;
2.
          case 6:
3.
            new_grade = "及格"; break;
4.
          default:
5.
            new_grade = "不及格"; break;
6.
7.
       Console.WriteLine("转换前成绩是 {0}", old_grade);
8.
       Console.WriteLine("转换后成绩是 {0}", new_grade);
9.
       return 0;
10.
11.
12. }
```

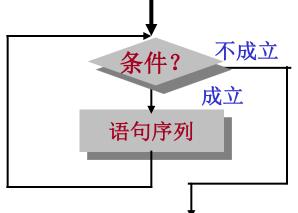
3、循环结构(之一)



当型循环 语句格式:

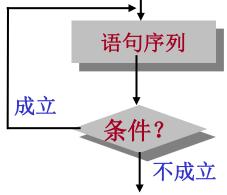
while (表达式)

[{] · 语句序列 [}]



直到型循环 语句格式:

do { 语句序列 } while (表达式);



伪代码



- C语言的控制结构语句和自然语言结合起来描述算法
- 比画流程图省时、省力,且更容易转化为程序
- 不能运行,例如:

【例3-3】求e值

$$e = 1 + \frac{1}{1!} + \frac{1}{2!} + \dots + \frac{1}{n!} + \dots$$



1、循环终止的条件是

$$\frac{1}{n!} < 10^{-7}$$

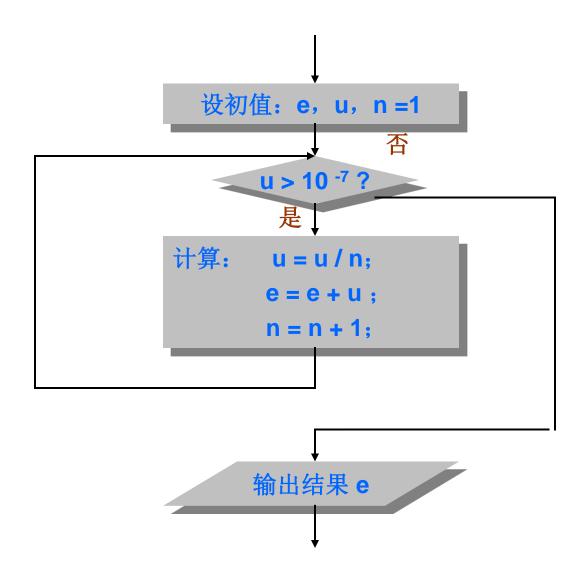
2、第i项(1 ≤ i ≤n)可以写成 u = u / i。

$$\frac{1}{n!} = \frac{1}{(n-1)!*n}$$

- 3、累加和放在e中,可以写成e=e+u;
- 4、要设一个计数器n,每循环一次, n = n + 1。

程序逻辑功能框图





【例3-3】求e值

```
using System;
   class My {
      static int Main() {
3.
         double e = 1.0;
4.
         double u = 1.0;
5.
         int n = 1;
6.
        while (u >= 1.0E-7)
7.
           u = u / n;
8.
           e = e + u;
9.
           n = n + 1;
10.
11.
         Console.WriteLine( "e = \{0\} ( n = \{1\} )",e,n);
12.
         return 0;
13.
```

【例3.4】 用do-while结构求e值



```
static int Main()
         double e = 1.0;
2.
         double u = 1.0;
3.
         int n = 1;
4.
         do
5.
            u = u / n;
6.
7.
            e = e + u;
            n = n + 1;
8.
         } while (u >= 1.0E-7);
9.
         Console.WriteLine("e = \{0\} ( n = \{1\} )", e, n);
10.
         return 0;
11.
12.
```

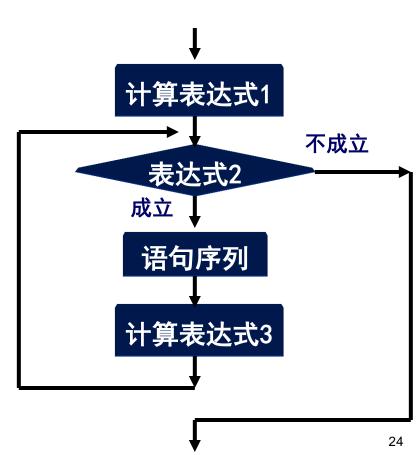
For循环语句



• For语句格式:

```
for(表达式1; 表达式2; 表达式3) { 语句序列 }
```

- For语句执行功能
- 问题:用for结构求e值



【例3-5】计算1+2+3+...+100



```
using System;
   class My{
     static int Main() {
3.
        int sum = 0;
4.
        for (int i = 1; i \le 100; i++)
5.
          sum = sum + i;
6.
        Console.WriteLine("1+2+3+...+100={0}", sum);
7.
        return 0;
8.
9.
10.
```

【例3-6】按照欧几里德算法

编写一个程序来求解任意两个正整数的最大公因数。

输入和输出

12

18

The maximum common divisor is 6

【例3-6】按照欧几里德算法



```
class My{
     static int Main() {
2.
        int p = 12, q = 18, r;
3.
        p = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
4.
        q = Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
5.
        // 如果p < q, 交换p 和q
6.
        if (p < q)
7.
          r = p; p = q; q = r;
8.
9.
        // 计算p 除以q 的余数r
10.
        r = p \% q;
11.
```

【例3-6】按照欧几里德算法



```
// 只要r 不等于0, 重复进行下列计算
1.
       while (r != 0)
2.
         p = q; q = r; r = p % q;
3.
4.
       #輸出结果
5.
       Console.WriteLine("The maximum common
6.
   divisor is " + q);
7.
       return 0;
8.
9.
10.
```



设

$$x = \sqrt{a}$$
,则迭代公式为x0=1;

$$x_{n+1} = \frac{(x_n + a/x_n)}{2}$$

迭代结束条件取相对误差

$$\left| \frac{x_{n+1} - x_n}{x_{n+1}} \right| < \varepsilon$$

输入和输出

Please input the value:

2

The square root of 2 is 1.41421356237309



```
using System;
   class My {
     const double EPS=1.0e-10;
3.
     static int Main()
4.
5.
        double a, x;
6.
        Console.WriteLine("Please input the value: ");
7.
        a=Convert.ToDouble(Console.ReadLine());
8.
        double x0, x1;
9.
        x1 = 1.0;
10.
```



```
if (a > 0.0)
1.
2.
            do
3.
4.
               x0 = x1;
5.
               x1 = (x0 + a / x0) / 2;
6.
            } while (Math.Abs((x0 - x1) / x1) >= EPS);
7.
           x = x1;
8.
9.
         else
10.
11.
            x = a;
```

```
    if (x < 0)</li>
    Console.WriteLine( " The negative does not have so else
    Console.WriteLine( "The square root of
    {0} is {1}",a,x );
    return 0;
    }
```

【例3-8】求π的近似值

• 计算公式:

$$\frac{\pi}{4} = 1 - \frac{1}{3} + \frac{1}{5} - \frac{1}{7} + \frac{1}{7} = \frac{1}{7} + \frac{1}{7} = \frac{1}{7} + \frac{1}{7} = \frac{1}{7} + \frac{1}{7} = \frac{1}{7} =$$

【例3-8】求π的近似值

```
using System;
   class My{
      static int Main() {
3.
         int s = 1;
4.
         double n = 1.0, u = 1.0, pi = 0.0;
5.
        while (Math.Abs(u) >= 1.0e-7)
6.
           u = s / n;
7.
           pi = pi + u;
8.
           n = n + 2;
9.
10.
           S = -S;
11.
         Console.WriteLine( "pi = \{0\}", 4 * pi);
12.
         return 0;
13.
```

【例3-9】求水仙花数



• 算法分析:

- 1、用穷举法对100~999之间的每个数进行验证。验证公式为: hdn= h*h*h + d*d*d + n*n*n
- 2、如何分解一个3位数的百位、十位和个位?是关键!

```
百位 = n/100 [整除100, 丢弃小数]
十位 = (n/10)%10 [整除10,得百十位。再
对10取余数,得十位数]
个位 = n%10 [n对10取余数,得个位]
例: 371 h = 371/100 = 3
d = (371/10)%10 = 37%10 = 7
n = 371%10 = 1
```

【例3-9】求水仙花数

```
using System;
                            class My{
                                                  static int Main() {
3.
                                                                       int n, i, j, k;
4.
                                                                       for (n = 100; n <= 999; n++) {
5.
                                                                                            i = n / 100; // 取出n的百位数
6.
                                                                                         j = (n / 10) % 10; // 取数n的十位数
7.
                                                                                            k = n % 10; // 取出n的个位数
8.
                                                                                             if (n == i * i * i + j * j * j + k * k * k)
9.
                                                                                                                   Console.WriteLine("\{0\} = \{1\}^3 + \{2\}^3 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}^4 + \{2\}
10.
                            {3}^3", n, i, j, k);
12.
                                                                        return 0;
13.
```

【例3-10】制作九九乘法表



```
1*1=1

1*2=2 2*2=4

1*3=3 2*3=6 3*3=9

1*4=4 2*4=8 3*4=12 4*4=16

1*5=5 2*5=10 3*5=15 4*5=20 5*5=25

1*6=6 2*6=12 3*6=18 4*6=24 5*6=30 6*6=36

1*7=7 2*7=14 3*7=21 4*7=28 5*7=35 6*7=42 7*7=49

1*8=8 2*8=16 3*8=24 4*8=32 5*8=40 6*8=48 7*8=56 8*8=64

1*9=9 2*9=18 3*9=27 4*9=36 5*9=45 6*9=54 7*9=63 8*9=72 9*9=81
```

【例3-10】制作九九乘法表



```
using System;
   class My{
      static int Main() {
3.
         int i, j;
4.
         for (i = 1; i < 10; i++)
5.
            for (j = 1; j \le i; j++)
6.
              Console.Write("{0}*{1}={2}\t", j, i, i * j);
7.
            Console.WriteLine();
8.
9.
         return 0;
10.
11.
12. }
```

【例3-11】n!的末尾中0的个数

- Pleast input a positive number: 50
- The number of zero in 50! is: 12



【例3-11】n!的末尾中0的个数



```
using System;
   class My{
     static int Main() {
3.
        int n; int sum = 0; int i, k;
4.
        Console.WriteLine( "Pleast input a positive number
5.
        n=Convert.ToInt32(Console.ReadLine());
6.
       for (i = 5; i <= n; i = i + 5) //只有的倍数才含的因子
7.
        \{ int m = i; \}
8.
          for (k = 0; m \% 5 == 0; k++)
9.
            m = m / 5;
10.
          sum = sum + k;
11.
12.
```

【例3-11】n!的末尾中0的个数



Console.WriteLine("The number of zero in
 {0}! is: {1}", n, sum);
 return 0;

4. }

5.

结 束 语



• 学好程序设计语言的唯一途径是



• 你的编程能力与你在计算机上投入的时间成

