**《数据结构》课程设计总结**

****

**学 号 ： 1952889**

**姓 名 ： 鲁灵伊**

**专业/年级： 信息安全**

**2021 年 7 月**

[第一部分 算法实现设计说明 1](#_Toc80265155)

[1.1 题目 1](#_Toc80265156)

[1.2 软件功能 1](#_Toc80265157)

[1.3 设计思想 1](#_Toc80265158)

[1.4 逻辑结构与物理结构 1](#_Toc80265159)

[1.5 开发平台 1](#_Toc80265160)

[1.6 系统的运行结果与结果分析 1](#_Toc80265161)

[1.7 操作说明 1](#_Toc80265162)

[第二部分 综合应用设计说明 1](#_Toc80265163)

[2.1 题目 1](#_Toc80265164)

[2.2 软件功能 2](#_Toc80265165)

[2.3设计思想 2](#_Toc80265166)

[2.4逻辑结构与物理结构 2](#_Toc80265167)

[2.5开发平台 2](#_Toc80265168)

[2.6系统的运行结构与分析结果 2](#_Toc80265169)

[2.7操作说明 2](#_Toc80265170)

[第三部分 实践总结 2](#_Toc80265171)

[3.1 所做的工作 2](#_Toc80265172)

[3.2 总结与收获 2](#_Toc80265173)

[第四部分 参考文献 3](#_Toc80265174)

# 第一部分 算法实现设计说明

## 题目

几种排序：要求随机输入一组数据，随时给出某一趟排序的变化情况

1. 直接插入排序、折半插入排序、希尔排序；
2. 冒泡排序、快速排序；
3. 简单选择排序；

## 软件功能

## 设计思想

## 逻辑结构与物理结构

## 开发平台

## 系统的运行结果与结果分析

## 操作说明

# 第二部分 综合应用设计说明

## 2.1 题目

编号是1，2，……，n的n个人按照顺时针方向围坐一圈扔骰子（1-6），先选取一个人扔，按照扔的数字m，从扔骰子的人开始从1沿顺时针方向顺序报数，报到m时停止报数，报m的人出列，然后从他在顺时针方向的下一个人扔骰子，扔完后从1开始报数，如此，直到剩下一个人胜出。设计一个程序模拟这一过程。

1. 通过输入框输入1，2，……，n个人。
2. 模拟整个游戏过程。
3. 按照出列的顺序输出各个人的编号。

## 2.2 软件功能

## 2.3设计思想

## 2.4逻辑结构与物理结构

## 2.5开发平台

## 2.6系统的运行结构与分析结果

## 2.7操作说明

# 第三部分 实践总结

## 3.1 所做的工作

## 3.2 总结与收获

# 第四部分 参考文献

1. **题目（黑体，四号，段前段后间距各1行）**
   1. **次级小标题（如果有，宋体，四号，加粗，段前段后间距各1行）**
      1. **三级小标题（如果有，宋体，四号，加粗，段前段后间距各1行）**

**给出题目及基本要求描述，可参考对应题目描述，但不建议照抄，正文采用宋体，黑色，五号字，行距为1.25倍**