



中國人民大學

RENMIN UNIVERSITY OF CHINA

信息学院

SCHOOL OF INFORMATION

程序设计1荣誉课程

## 3. 程序控制语句

授课教师：游伟 副教授

授课时间：周一08:00 – 09:30, 周四16:00 – 17:30 (明德新闻楼0201)

上机时间：周四18:00 – 21:00 (理工配楼二层5号机房)

课程主页：<https://rucsesec.github.io/programming>

# 引子：博饼游戏

【背景】博饼是闽南地区盛行的中秋传统民俗活动。游戏时，需要6个骰子和一个大瓷碗。一般会进行多轮投掷，根据每轮投掷的骰子点数特征累计积分。如果某一轮投掷，出现规定特征以外的点数，那么游戏结束，否则继续进行。多轮投掷结束后，根据累计积分判定奖次。具体的点数特征和积分见下页。

【任务】编写程序，进行博饼游戏的积分统计。

【输入格式】第一行是一个正整数 $n$  ( $1 \leq n < 256$ )，代表最多进行 $n$ 轮投掷；  
往后至多 $n$ 行，每行6个正整数，代表每个骰子的点数

【输出格式】一个正整数，代表最终的累计积分（小写十六进制格式输出）

【输入样例】 6

【输出样例】： 20

4 1 4 4 5 4

3 3 3 3 3 3

# 引子：博饼游戏

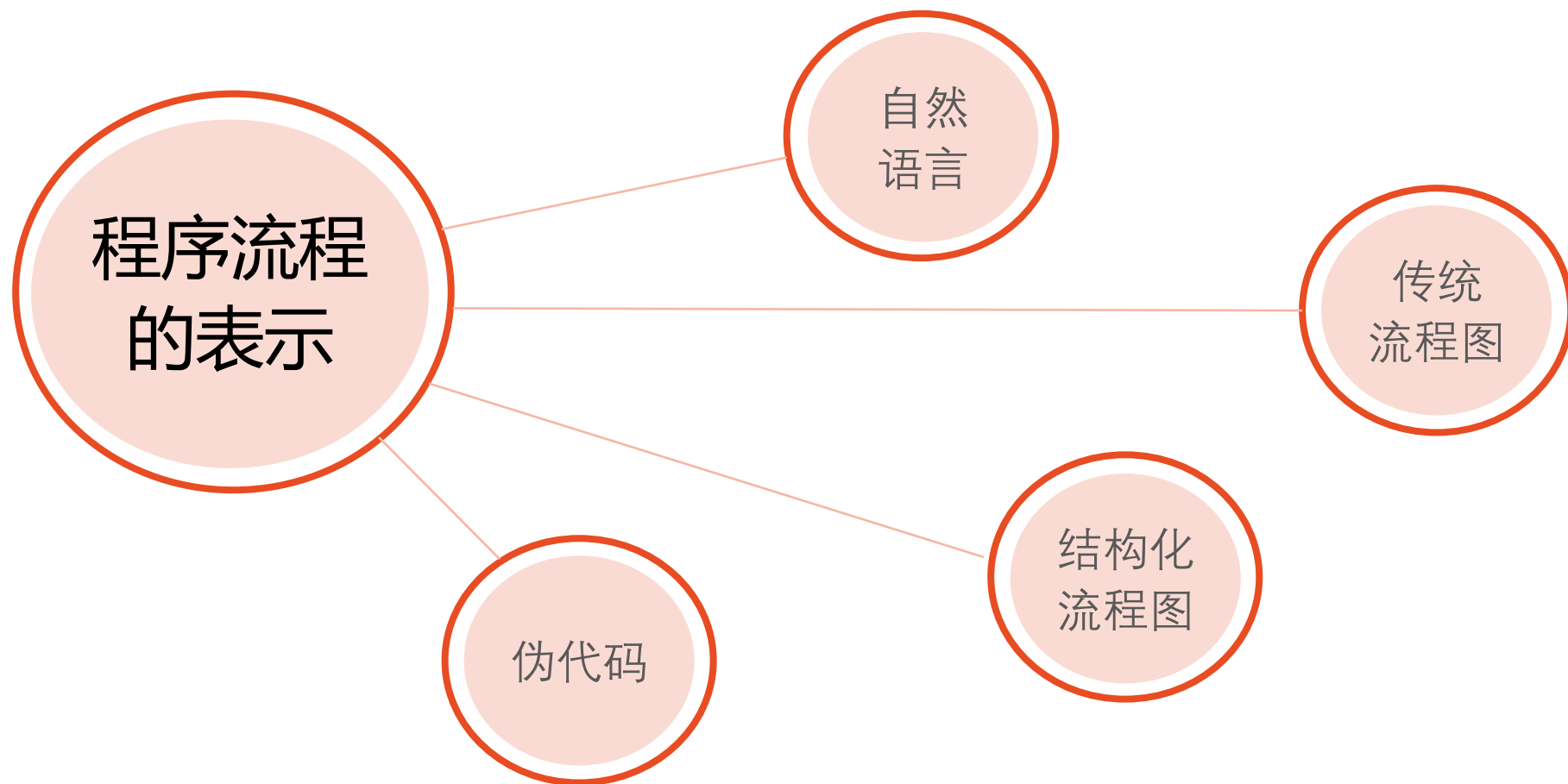
官级	别名	特 征	积分
状元	插金花		2048
状元	红六勃		1024
状元	遍地锦		512
状元	黑六勃		256
状元	五红		128
状元	五子		64
状元	四红		32
榜眼	对堂		16
探花	三红		8
进士	四进		4
举人	二举		2
秀才	一秀		1
平民	出局	其它	0

注：若单次投掷的点数特征和多个等级匹配，则取最高的等级。

# 目录

1. 程序流程的表示
2. 关系运算/逻辑运算/条件运算
3. 分支语句
4. 循环语句

## 3.1 程序流程的表示



## 3.1.1 几个示例

### ■ 示例1：求 $1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5$

#### 流程步骤

S1: 先求1乘以2，得到结果2

S2: 将步骤1得到的乘积2再乘以3，得到结果6

S3: 将6再乘以4，得24

S4: 将24再乘以5，得120



若题目改为: 求 $1 \times 3 \times 5 \times 7 \times 9 \times 11$

#### 流程步骤

S1: 令 $p=1$ ，或写成 $1 \Rightarrow p$ (表示将1存放在变量 $p$ 中)

S2: 令  $i=3$  或写成  $3 \Rightarrow i$  (表示将2存放在变量 $i$ 中)

S3: 使 $p$ 与 $i$ 相乘，乘积仍放在变量 $p$ 中，可表示为:  $p*i \Rightarrow p$

S4: 使 $i$ 的值加 2 即  $i+2 \Rightarrow i$

S5: 若 $i \leq 11$ ，返回S3；否则，结束  
或者 若 $i > 11$ ，结束；否则，返回S3

用这种方法表示的算法具有一般性、通用性和灵活性

## 3.1.1 几个示例

■ 示例2：求  $1 - \frac{1}{2} + \frac{1}{3} - \frac{1}{4} + \cdots + \frac{1}{99} - \frac{1}{100}$

sign：表示当前项的数值符号

term：表示当前项的值

sum：表示当前项的累加和

deno：表示当前项的分母

### 流程步骤

S1: sign=1

S2: sum=1

S3: deno=2

S4: sign=(-1) \* sign

S5: term=sign \* (1/deno)

S6: sum=sum+term

S7: deno=deno+1

S8: 若deno ≤ 100返回S4；否则算法结束

## 3.1.1 几个示例

### ■ 示例3：给出一个大于或等于3的正整数，判断它是不是一个素数

解题思路：素数(prime)是指除了1和该数本身之外，不能被其他任何整数整除的数。

#### 流程步骤

S1: 输入n的值

S2:  $i=2$  (i作为除数)

S3: n被i除，得余数r

S4: 如果 $r=0$ ，表示n能被i整除，则输出n“不是素数”，算法结束；否则执行S5

S5:  $i+1 \Rightarrow i$

S6: 如果  $i \leq \sqrt{n}$ ，返回S3；否则输出n的值以及“是素数”，然后结束

实际上，n不必被 $2 \sim (n-1)$ 之间的整数除，只须被 $2 \sim n/2$ 间整数除即可，甚至只须被 $2 \sim \sqrt{n}$ 之间的整数除即可。



## 3.1.1 几个示例

- 示例4：有50个学生，输出成绩在80分以上的学生的学号和成绩

$n$ : 表示学生学号

下标 $i$ : 表示第几个学生

$n_1$ : 表示第一个学生的学号

$n_i$ : 表示第 $i$ 个学生的学号

$g$ : 表示学生的成绩

$g_1$ : 表示第一个学生的成绩

$g_i$ : 表示第 $i$ 个学生的成绩

### 流程步骤

S1:  $1 \Rightarrow i$

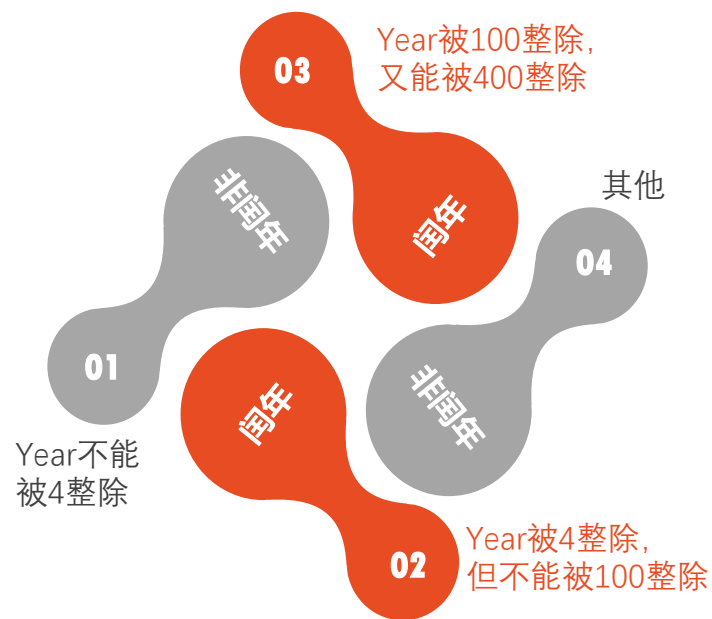
S2: 如果 $g_i \geq 80$ , 则输出 $n_i$ 和 $g_i$ , 否则不输出

S3:  $i+1 \Rightarrow i$

S4: 如果 $i \leq 50$ , 返回到S2, 继续执行, 否则, 算法结束

## 3.1.1 几个示例

- 示例5：判定2000—2500年中的每一年是否为闰年，并输出结果



### 流程步骤

S1: 2000=>year

S2: 若year不能被4整除, 则输出year 的值和“不是闰年”。然后转到S6, 检查下一个年份

S3: 若year能被4整除, 不能被100整除, 则输出year的值和“是闰年”。然后转到S6

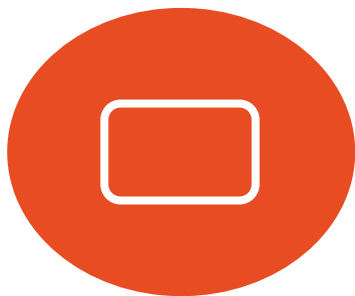
S4: 若year能被400整除, 输出year的值和“是闰年”, 然后转到S6

S5: 输出year的值和“不是闰年”

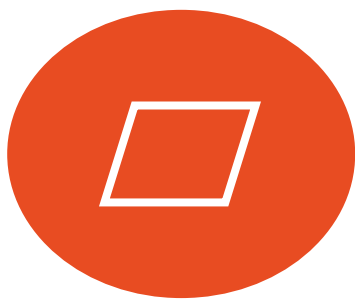
S6: year+1=>year

S7: 当year≤2500时, 转S2继续执行, 否则算法停止

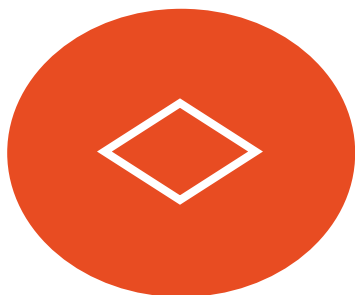
## 3.1.2 传统流程图



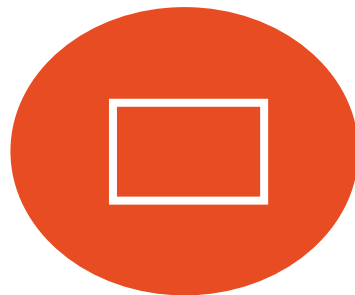
起止框



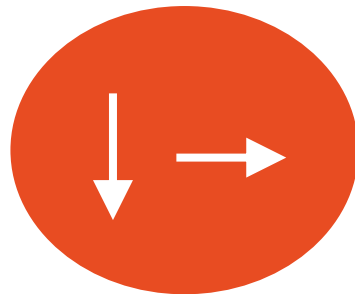
输入输出框



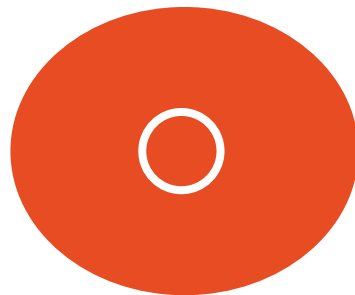
判断框



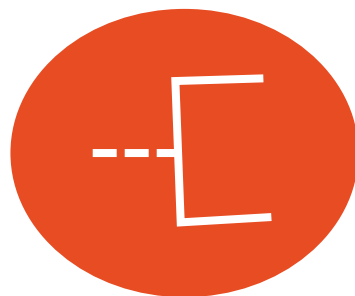
处理框



流程线



连接点



注释框

## 3.1.2 传统流程图

■ 示例1：求 $1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5$ （用流程图表示）

### 流程步骤

S1:  $1 \Rightarrow p$

S2:  $2 \Rightarrow i$

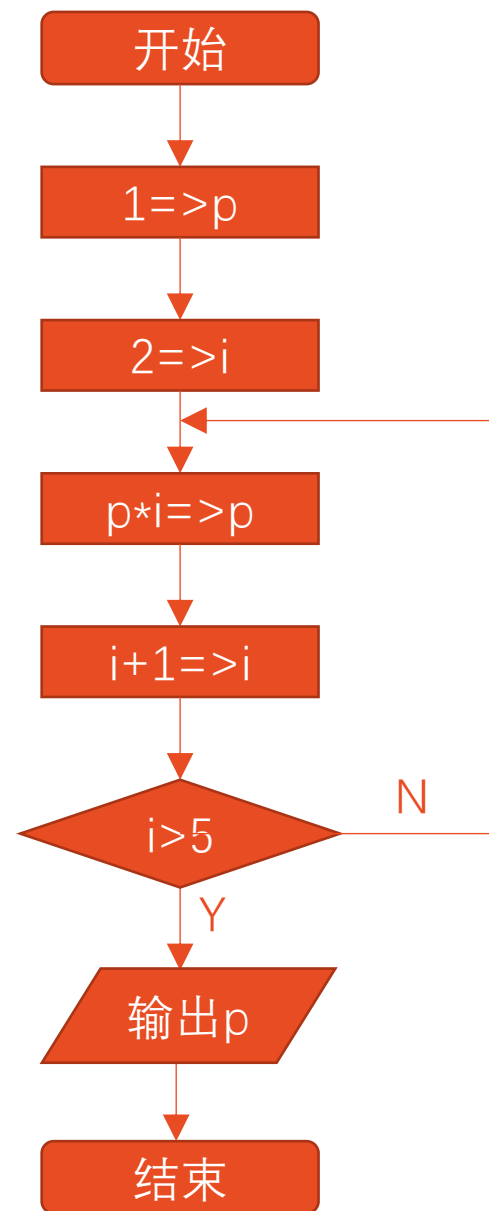
S3:  $p * i \Rightarrow p$

S4:  $i + 1 \Rightarrow i$

S5: 如果  $i \leq 5$ ，则返回S3；否则结束

P: 表示被乘数

i: 表示乘数



## 3.1.2 传统流程图

■ 示例2：求  $1 - \frac{1}{2} + \frac{1}{3} - \frac{1}{4} + \dots + \frac{1}{99} - \frac{1}{100}$   
(用流程图表示)

### 流程步骤

S1: sign=1

S2: sum=1

S3: deno=2

S4: sign=(-1)\*sign

S5: term=sign\*(1/deno)

S6: sum=sum+term

S7: deno=deno+1

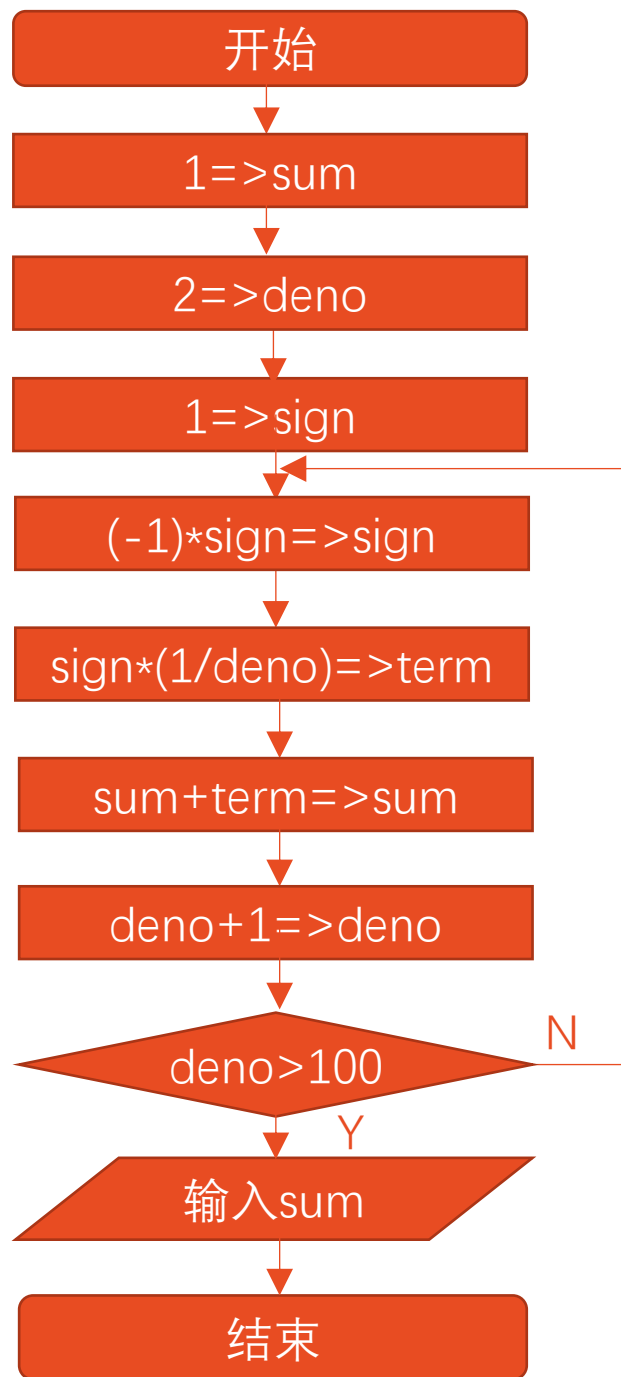
S8: 若deno ≤ 100返回S4；否则算法结束

sign: 表示当前项的数值符号

term: 表示当前项的值

sum: 表示当前项的累加和

deno: 表示当前项的分母



## 3.1.2 传统流程图

■ 示例3：给出一个大于或等于3的正整数，判断它是不是一个素数（用流程图表示）

### 流程步骤

S1: 输入n的值

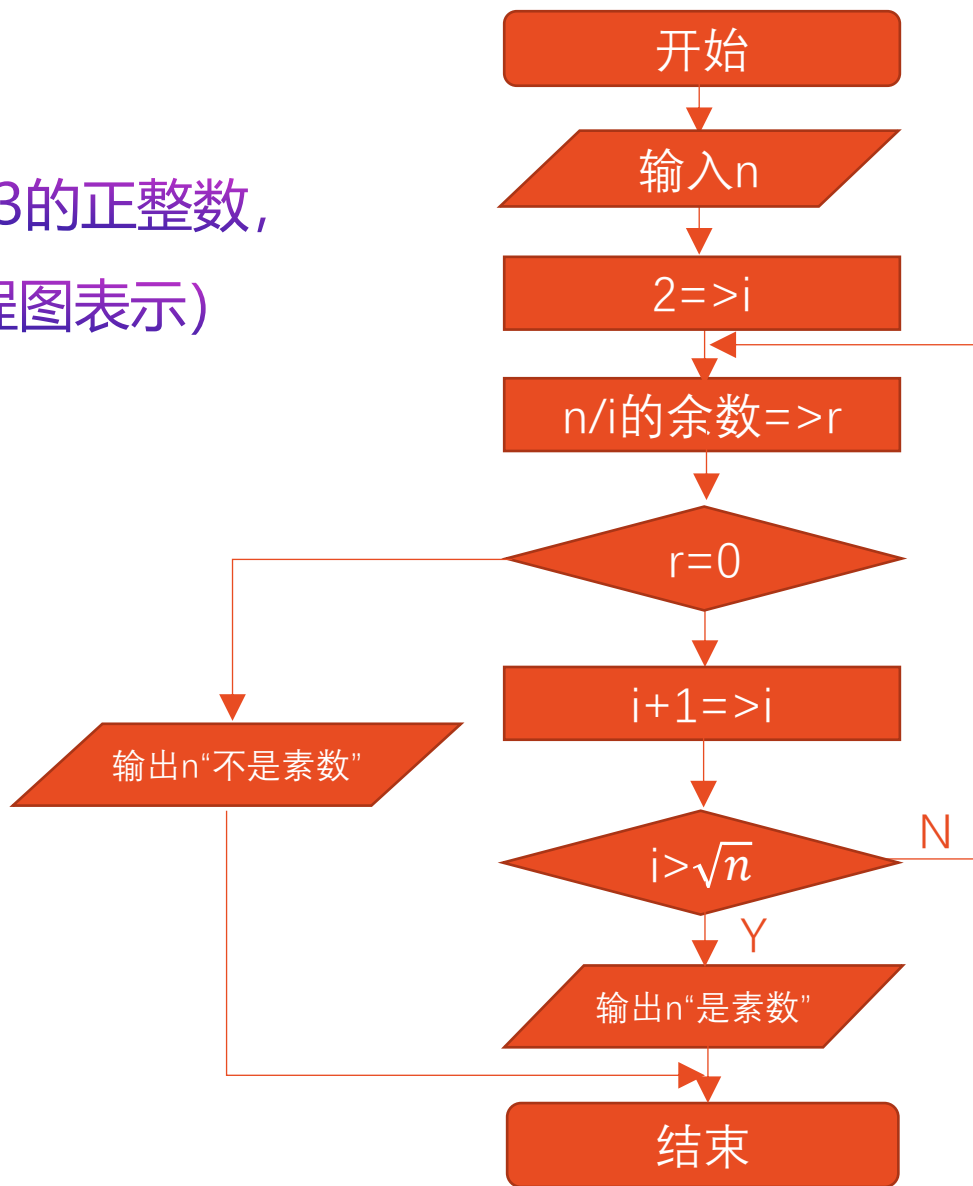
S2:  $i=2$ （i作为除数）

S3: n被i除，得余数r

S4: 如果 $r=0$ ，表示n能被i整除，则输出n“不是素数”，算法结束；否则执行S5

S5:  $i+1 \Rightarrow i$

S6: 如果 $i \leq \sqrt{n}$ ，返回S3；否则输出n的值以及“是素数”，然后结束



## 3.1.2 传统流程图

■ 示例4：有50个学生，输出成绩在80分以上的学生的学号和成绩（用流程图表示）

下标 $i$ ：表示第几个学生

$n$ ：表示学生学号

$n_1$ ：表示第一个学生的学号， $n_i$ ：表示第 $i$ 个学生的学号

$g$ ：表示学生的成绩

$g_1$ ：表示第一个学生的成绩， $g_i$ ：表示第 $i$ 个学生的成绩

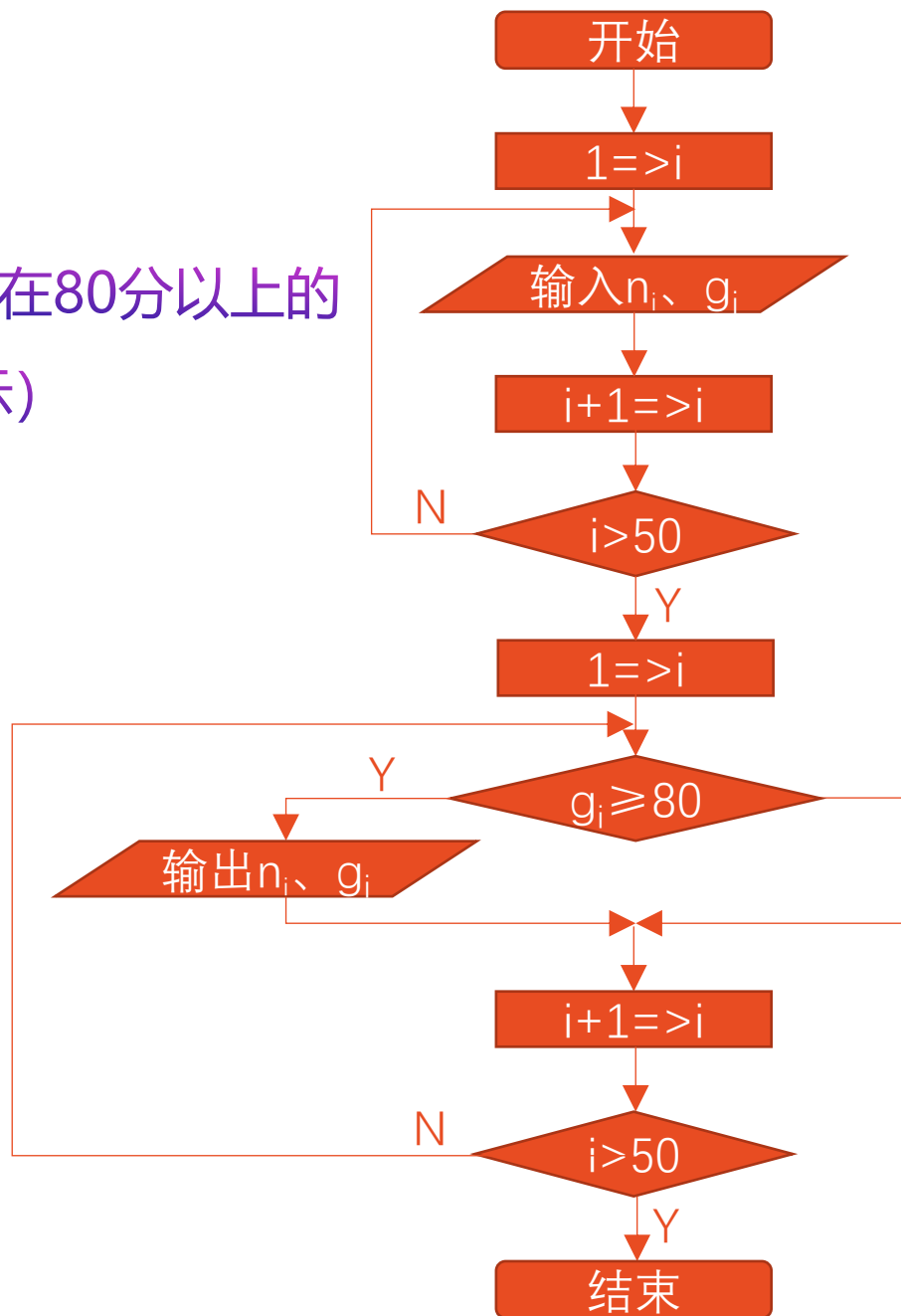
### 流程步骤

S1:  $1 \Rightarrow i$

S2: 如果 $g_i \geq 80$ ，则输出 $n_i$ 和 $g_i$ ，否则不输出

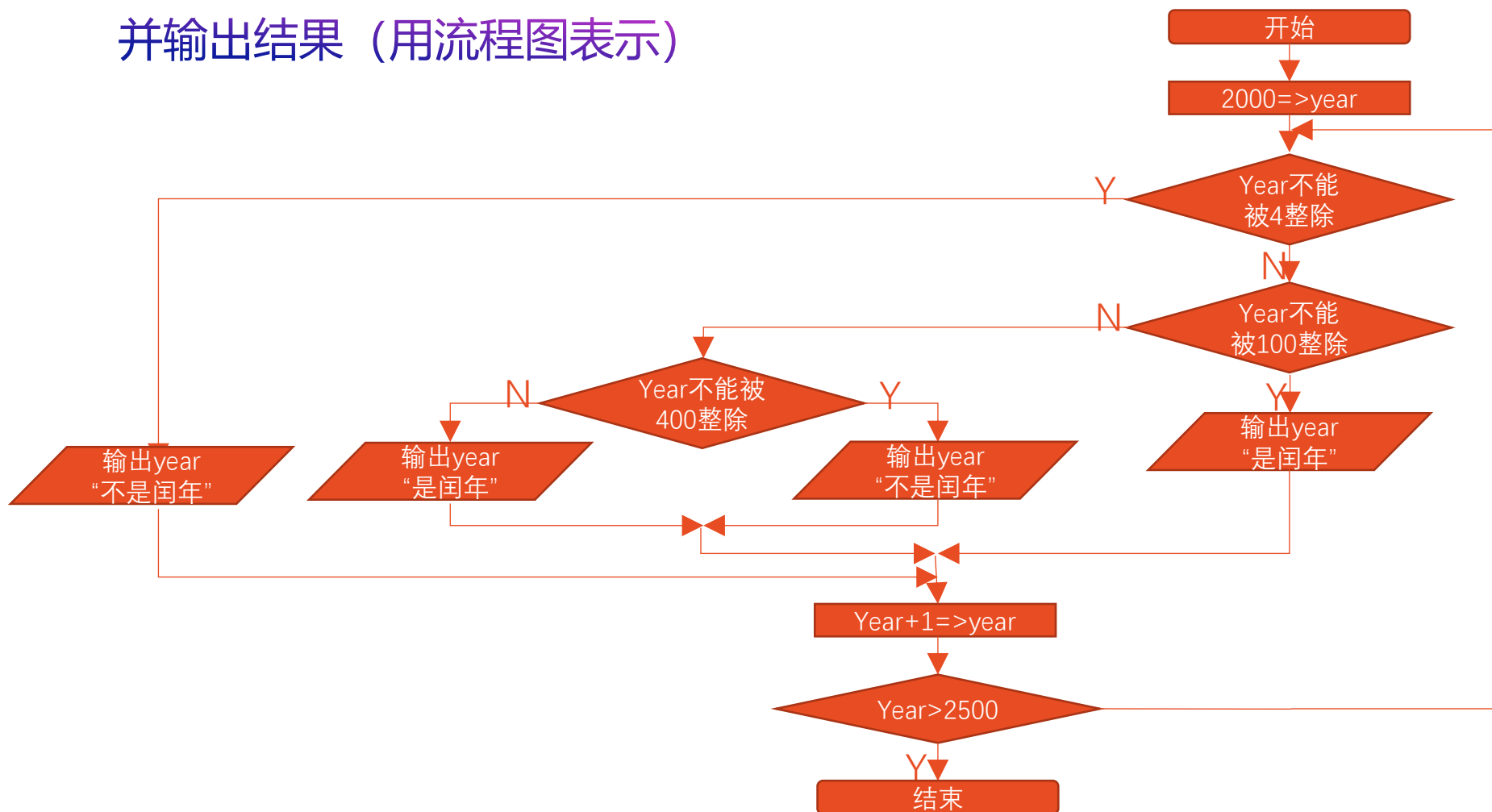
S3:  $i+1 \Rightarrow i$

S4: 如果 $i \leq 50$ ，返回到S2，继续执行，否则，算法结束



## 3.1.2 传统流程图

- 示例5：判定2000—2500年中的每一年是否为闰年，并输出结果（用流程图表示）





## 3.1.3 结构化流程图

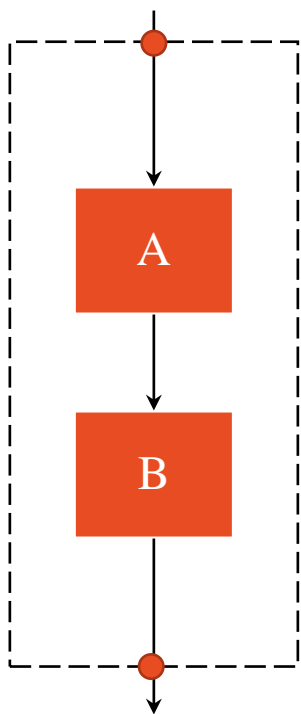
### ■ 传统流程图的弊端



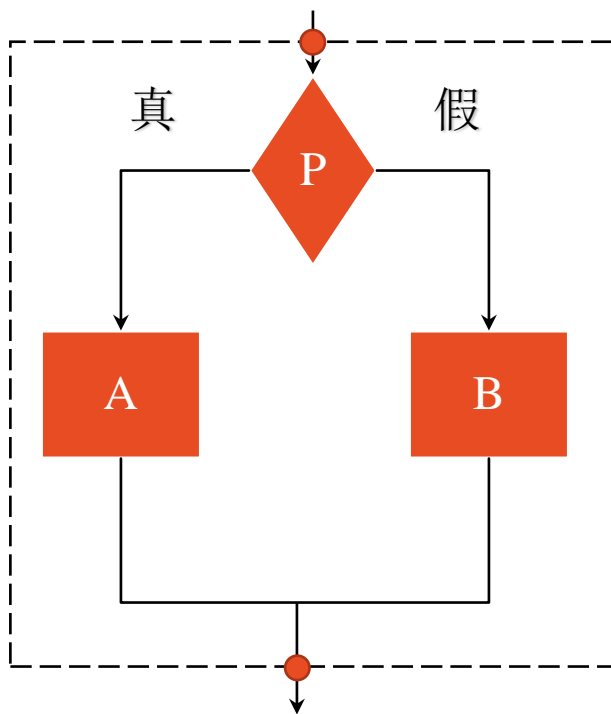
传统流程图用流程线指出各框的执行顺序，对流程线的使用没有严格限制。因此，使用者可不受限制地使流程随意地转来转去，使流程图变得毫无规律，阅读时要花很大精力去追踪流程，使人难以理解算法的逻辑。

## 3.1.3 结构化流程图

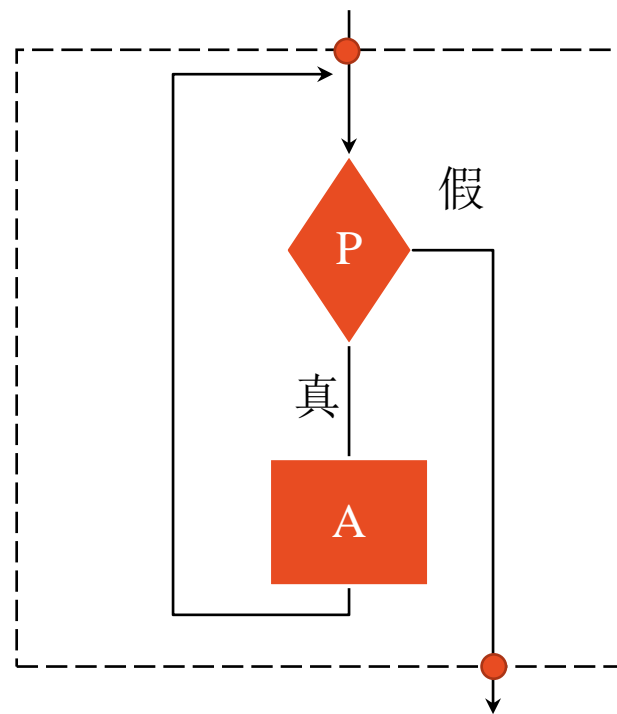
### ■ 三种基本结构



顺序结构







选择结构



循环结构

## 3.1.3 结构化流程图

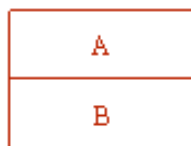
### ■ 三种基本结构的特点

-  1 只有一个入口
-  2 只有一个出口
-  3 结构内的每一部分都有机会被执行到
-  4 结构内不存在“死循环”

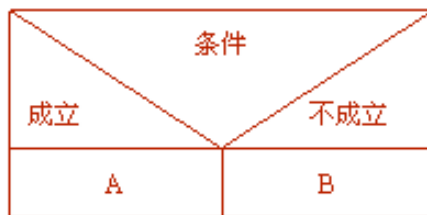
## 3.1.3 结构化流程图

### ■ N-S流程图表示法

- 完全去除了带箭头的流程线
- 全部流程写在一个矩形框内



(a) 顺序结构



(b) 分支结构



(c) 循环结构(条件在前)



(d) 循环结构(条件在后)

## 3.1.4 伪代码

- 伪代码：用介于自然语言和计算机语言之间的文字和符号，来描述程序流程
- 它如同一篇文章一样，自上而下地写下来。每一行(或几行)表示一个基本操作。
- 它不用图形符号，因此书写方便，格式紧凑，修改方便，容易看懂，也便于向计算机语言算法(即程序)过渡

## 3.1.4 伪代码

### ■ 示例1： $1 \times 2 \times 3 \times 4 \times 5$ (用伪代码表示)

P: 表示被乘数

i: 表示乘数

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int i,p;
    p=1;
    i=2;
    while(i<=5) {
        p=p*i;
        i=i+1;
    }
    printf("%d\n",p);
    return 0;
}
```

C 代 码

begin (算法开始)

1=>p

2=>i

while i≤5

{

p\*i=>p

i+1=>i

}

print p

end (算法结束)

伪 代 码

## 3.1.4 伪代码

- 示例2：求  $1 - \frac{1}{2} + \frac{1}{3} - \frac{1}{4} + \dots + \frac{1}{99} - \frac{1}{100}$   
(用流程图表示)

```
#include <stdio.h>
int main()
{
    int sign=1;
    double deno=2.0,sum=1.0,term;
    while(deno<=100)
    {
        sign=-sign;
        term=sign/deno;
        sum=sum+term;
        deno=deno+1;
    }
    printf("%f\n",sum);
    return 0;
}
```

C 代 码

```
begin      (算法开始)

1=>sign
1=>sum
2=>deno
while deno ≤ 100
{
    (-1)*sign=>sign
    sign*(1/deno)=>term
    sum+term=>sum
    deno+1=>deno
}
print sum
end        (算法结束)
```

伪 代 码

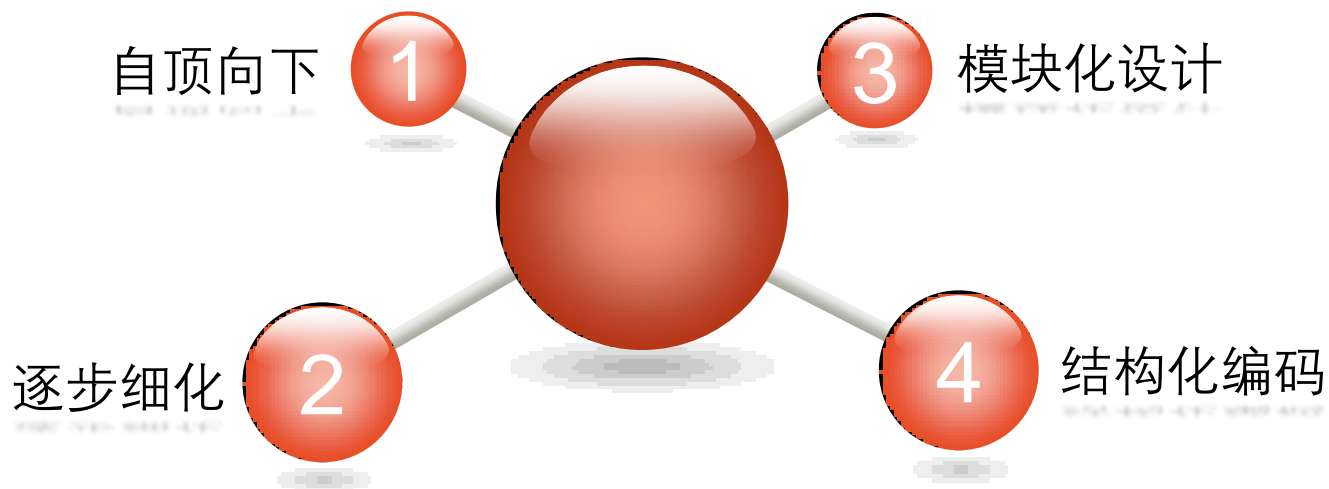
sign: 表示当前项的数值符号

term: 表示当前项的值

sum: 表示当前项的累加和

deno: 表示当前项的分母

# 结构化程序设计方法





思考

用流程图和伪代码的方法，  
表示博饼游戏的积分累计流程

# C语言运算符概览

算术运算符:	+ - * / % ++ --
赋值运算符:	= 及其扩展
求字节数 :	sizeof
强制类型转换:	(类型)
函数调用符运算符:	()
关系运算符:	< <= == > >= !=
逻辑运算符:	! &&
条件运算符:	?:
下标运算符:	[]
分量运算符:	. ->
位运算符 :	<< >> ~ &   ^
指针运算符:	* &
逗号运算符:	,

## 3.2 关系运算/逻辑运算/条件运算

- 关系运算：将两个数值进行比较，判断其比较的结果是否符合给定的条件

- 关系表达式只能表达一些简单的条件
- 每个判断只是对一个条件进行测试

- 逻辑运算：通过逻辑运算符把简单的条件组合起来，能够形成更加复杂的条件

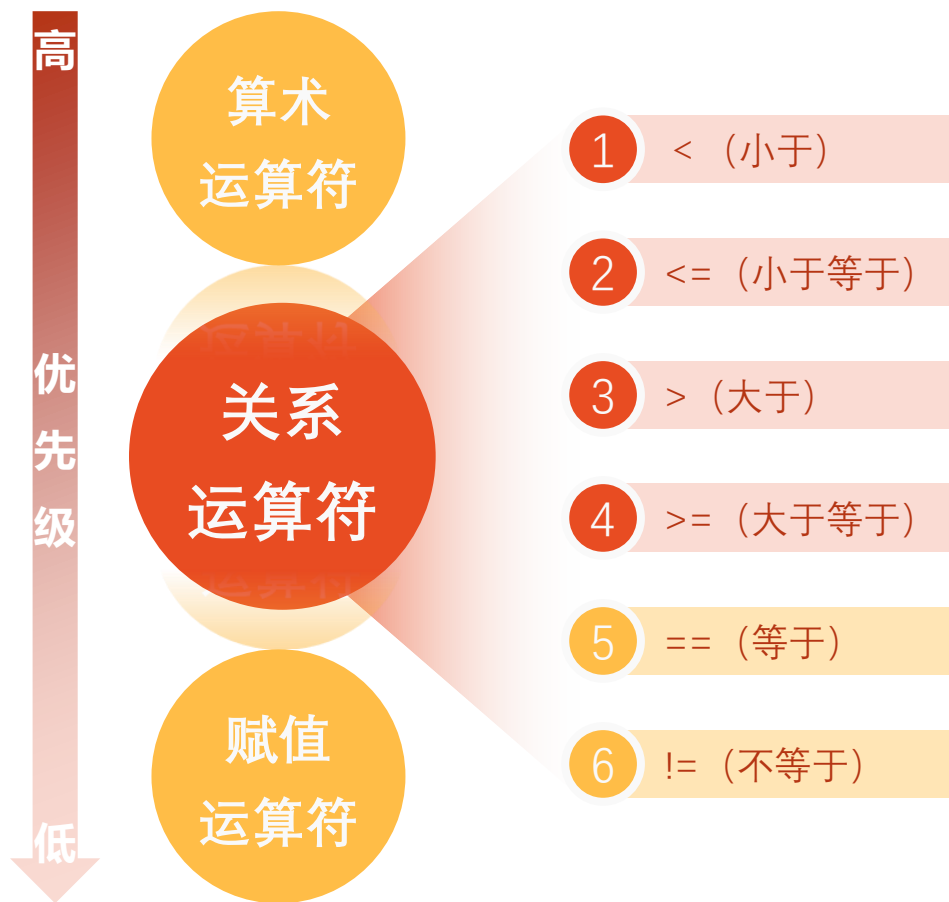
- 例： $10 > y > 5$  的逻辑表达式  $(y > 5) \ \&\& \ (y < 10)$

- 例： $x < -10$  或者  $x > 0$  的逻辑表达式  $(x < -10) \ || \ (x > 0)$

- 条件运算：C语言中唯一的一个三目运行符，根据不同的结果来决定计算哪个子表达式

## 3.2.1 关系运算符与关系表达式

### ■ 运算符优先级



- 前 4 种关系运算符的优先级别相同，后 2 种也相同。前 4 种高于后 2 种。
- 关系运算符的优先级低于算术运算符。
- 关系运算符的优先级高于赋值运算符。

$c > a + b$  等效于  $c > (a + b)$

(关系运算符的优先级低于算术运算符)

$a > b == c$  等效于  $(a > b) == c$

(大于运算符 > 的优先级高于相等运算符 ==)

$a == b < c$  等效于  $a == (b < c)$

(小于运算符 < 的优先级高于相等运算符 ==)

$a = b > c$  等效于  $a = (b > c)$

(关系运算符的优先级高于赋值运算符)

## 3.2.1 关系运算符与关系表达式

- 用关系运算符将两个数值或数值表达式连接起来的式子，称为关系表达式
- 关系表达式的值是一个逻辑值，即“真”或“假”
- 在C的逻辑运算中，以“1”代表“真”，以“0”代表“假”

若 $a=3$ ,  $b=2$ ,  $c=1$ , 则:

$d=a>b$ , 由于 $a>b$ 为真, 因此关系表达式 $a>b$ 的值为1, 所以赋值后 $d$ 的值为1。

$f=a>b>c$ , 则 $f$ 的值为0。因为“ $>$ ”运算符是自左至右的结合方向, 先执行“ $a>b$ ”得值为1, 再执行关系运算“ $1>c$ ”, 得值0, 赋给 $f$ , 所以 $f$ 的值为0

## 3.2.2 逻辑运算符与逻辑表达式

### ■ 运算符优先级

运算符	含义	举例	说明
!	逻辑非(NOT)	!a	如果a为假, 则!a为真;如果a为真, 则!a为假
&&	逻辑与(AND)	a && b	如果a和b都为真, 则结果为真, 否则为假
	逻辑或(OR)	a    b	如果a和b有一个以上为真, 则结果为真, 二者都为假时, 结果为假

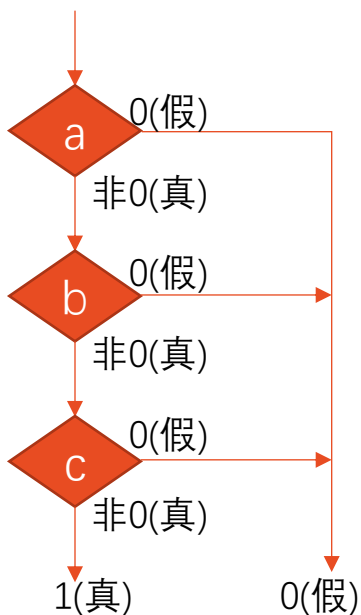
- “&&”和“||”是双目运算符, 要求有两个运算对象(操作数); “!”是单目运算符, 只要有一个运算对象
- 优先次序: !(非)→&&(与)→||(或), 即“!”为三者中最高的; 逻辑运算符中的“&&”和“||”低于关系运算符, “!”高于算术运算符
- 逻辑运算结果不是0就是1, 不可能是其他数值。而在逻辑表达式中作为参加逻辑运算的运算对象可以是0(“假”)或任何非0的数值(按“真”对待)

a	b	!a	!b	a && b	a    b
真 (非0)	真 (非0)	假 (0)	假 (0)	真 (1)	真 (1)
真 (非0)	假 (0)	假 (0)	真 (1)	假 (0)	真 (1)
假 (0)	真 (非0)	真 (1)	假 (0)	假 (0)	真 (1)
假 (0)	假 (0)	真 (1)	真 (1)	假 (0)	假 (0)

## 3.2.2 逻辑运算符与逻辑表达式

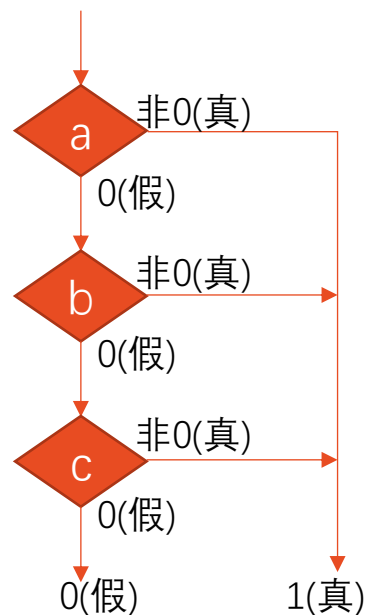
■ 在逻辑表达式的求解中，并不是所有的逻辑运算符都被执行，只是在必须执行下一个逻辑运算符才能求出表达式的解时，才执行该运算符。

- $a \ \&\& \ b \ \&\& \ c$ 。只有a为真(非0)时，才需要判别b的值。只有当a和b都为真时才需要判别c的值。



逻辑  
表达式

- $a \ || \ b \ || \ c$ 。只要a为真(非0)，就不必判断b和c。只有a为假，才判别b。a和b都为假才判别c。



## 3.2.2 逻辑运算符与逻辑表达式

### ■ 示例：下列代码在特定输入下的输出

```
1. int main()
2. {
3.     int a, b, c;
4.     int x, y, z;
5.     scanf("%d%d%d", &a, &b, &c);

6.     x = a; y = b; z = c;
7.     if (!x && y++) z--;
8.     printf("x=%d y=%d z=%d\n", x, y, z);

9.     x = a; y = b; z = c;
10.    if (!x && ++y) z--;
11.    printf("x=%d y=%d z=%d\n", x, y, z);

12.    x = a; y = b; z = c;
13.    if (!x || y++) z--;
14.    printf("x=%d y=%d z=%d\n", x, y, z);

15.    x = a; y = b; z = c;
16.    if (!x || ++y) z--;
17.    printf("x=%d y=%d z=%d\n", x, y, z);
18.}
```

输入1:

0 0 0

输出1:

x=0 y=1 z=0

x=0 y=1 z=-1

x=0 y=0 z=-1

x=0 y=0 z=-1

输入3:

1 0 0

输出3:

x=1 y=0 z=0

x=1 y=0 z=0

x=1 y=1 z=0

x=1 y=1 z=-1

输入2:

0 1 0

输出2:

x=0 y=2 z=-1

x=0 y=2 z=-1

x=0 y=1 z=-1

x=0 y=1 z=-1

输入4:

1 1 0

输出4:

x=1 y=1 z=0

x=1 y=1 z=0

x=1 y=2 z=-1

x=1 y=2 z=-1



## 3.2.3 条件运算符与条件表达式

```
if (a>b)
```

```
    max=a;
```

```
else
```

```
    max=b;
```



```
max=(a>b) ? a : b;
```

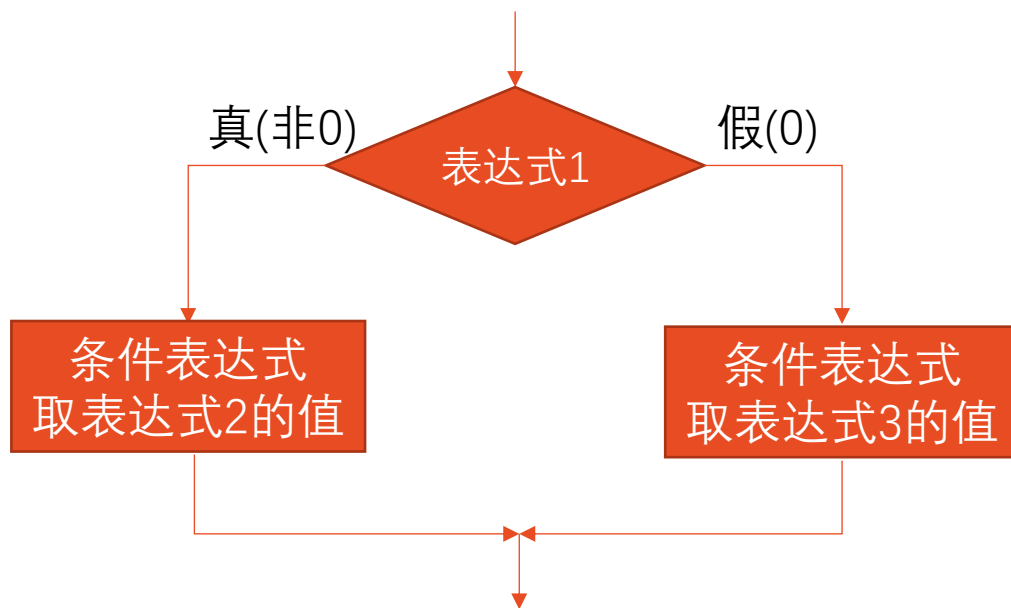
或

```
a>b ? (max=a) : (max=b);  
//表达式2和表达式3是赋值表达式
```

表达式1 ? 表达式2 : 表达式3

条件运算符由两个符号(?)和(:)组成，必须一起使用。要求有3个操作对象，称为三目(元)运算符，它是C语言中唯一的一个三目运算符。

条件运算符的执行顺序：先求解表达式1，若为非0(真)则求解表达式2，此时表达式2的值就作为整个条件表达式的值。若表达式1的值为0(假)，则求解表达式3，表达式3的值就是整个条件表达式的值。



## 3.2.3 条件运算符与条件表达式

■ 示例：输入一个字符，判别它是否为大写字母，如果是，将它转换成小写字母；如果不是，不转换。然后输出最后得到的字符

**解题思路：**用条件表达式来处理，当字母是大写时，转换成小写字母，否则不转换。

```
1. #include <stdio.h>

2. int main()
3. {
4.     char ch;
5.     scanf("%c", &ch);
6.     ch = (ch >= 'A' && ch <= 'Z') ? (ch + 32) : ch;
7.     printf("%c\n", ch);
8.     return 0;
9. }
```



条件表达式“(ch>='A'&&ch<='Z')?(ch+32):ch”的作用是：如果字符变量ch的值为大写字母，则条件表达式的值为(ch+32)，即相应的小写字母，32是小写字母和大写字母ASCII的差值。如果ch的值不是大写字母，则条件表达式的值为ch，即不进行转换。

# 程序控制语句

## ■ 选择语句：

- if () ... else ...：两个分支
- switch ()：多个分支

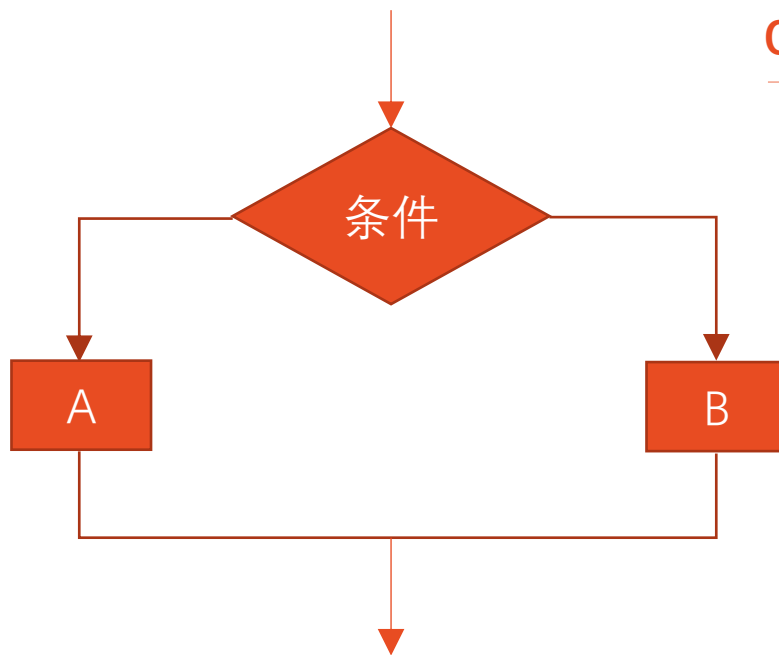
## ■ 循环语句：

- for () ...
- while () ...
- do ... while ()

## ■ 改变执行流程语句：

- 结束本次循环语句：continue
- 终止执行switch或循环语句：break
- 转向语句：goto（慎用）
- 从函数返回语句：return

## 3.3 选择语句



C语言有两种选择语句

- **if**语句，用来实现两个分支的选择结构
- **switch**语句，用来实现多分支的选择结构

## 3.3.1 if语句

- 示例：输入两个实数，按由小到大的顺序输出这两个数

**解题思路：**只要做一次比较，然后进行一次交换即可。用if语句实现条件判断。

```
1. #include <stdio.h>
2. int main()
3. {
4.     float a,b,t;
5.     scanf("%f,%f",&a,&b);
6.     if(a>b)
7.     {                               //将a和b的值互换
8.         t=a;
9.         a=b;
10.        b=t;
11.    }
12.    printf("%5.2f,%5.2f\n",a,b);
13.    return 0;
14.}
```



### 两个变量值的互换

a=b; //把变量b的值赋给变量a，a的值等于b的值  
b=a; //再把变量a的值赋给变量b，变量b值没有改变

因此，为了实现互换，必须借助于第三个变量

## 3.3.1 if语句

### ■ if语句的一般形式

```
if (表达式) 语句1  
[ else 语句2 ]
```

“表达式”可以是关系表达式、逻辑表达式，甚至数值表达式

方括号内的部分(即else子句)为可选的，既可以有，也可没有

语句1和语句2可以是一个简单的语句，也可以是一个复合语句，还可以是另一个if语句

形式1 没有else子句部分

```
if(表达式) 语句1
```

形式2 有else子句部分

```
if (表达式) 语句1  
else 语句2
```

形式3 在else部分又嵌套了多层的if语句

```
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m+1
```

注意

## 3.3.1 if语句

### ■ if语句的嵌套

```
if()  
    if() 语句1  
    else 语句2  
else  
    if() 语句3  
    else 语句4
```

内嵌if

内嵌if

if与else的配对关系：else总是与它上面的最近的未配对的if配对。

```
if()  
    if() 语句1  
else  
    if() 语句2
```

程序员把else写在与第1个if(外层if)同一列上，意图是使else与第1个if对应，但实际上else是与第2个if配对，因为它们相距最近。

```
if()  
    if() 语句1  
else  
    if() 语句2
```

你以为的

```
if()  
    if() 语句1  
else  
        if() 语句2
```

实际上的

如果if与else的数目不一样，为实现程序设计者的思想，可以加花括号来确定配对关系。

```
if()  
{  
    if() 语句1  
}  
else if() 语句2
```

内嵌if

## 3.3.1 if语句

### ■ 示例：写一程序，判断某一年是否为闰年

year被4整除		year被100整除		year被400整除		leap	
真	假	真	假	真	假	真	假
				真	假	leap=1	leap=0
				假	真	leap=0	leap=1
leap=1		leap=0		leap=1		leap=0	
真		假		leap		leap	
输出"闰年"		输出"非闰年"					

```
1. #include <stdio.h>
2. int main() {
3.     int year, leap;
4.     printf("enter year:");
5.     scanf("%d", &year);
```

```
6.     if(year%4==0) {
7.         if(year%100==0) {
8.             if(year%400==0)
9.                 leap=1;
10.            else
11.                leap=0;
12.        }
13.    } else
```

```
14.        leap=1;
15.    } else
16.        leap=0;
```

```
17. if(leap) printf("%d is ", year);
18. else printf("%d is not ", year);
19. printf("a leap year.\n");
20. return 0;
21. }
```

```
1. if(year%4!=0)
2.     leap=0;
3. else if (year%100!=0)
4.     leap=1;
5. else if(year%400!=0)
6.     leap=0;
7. else
8.     leap=1;
```

简化

`(year%4==0 && year%100!=0) || (year%400==0)`

```
1. if(??? )
2.     leap=1;
3. else
4.     leap=0;
```

进一步简化



## 3.3.2 switch语句

■ 示例：要求按照考试成绩的等级输出百分制分数段，A等为90分以上，B等为80～89分，C等为70～79分，D等为60～69分，E等为60分以下。成绩的等级由键盘输入。

```
1. #include <stdio.h>
2. int main() {
3.     char grade;
4.     scanf("%c",&grade);
5.     printf("Your score:");
6.     switch(grade) {
7.         case 'A': printf("90~100\n");break;
8.         case 'B': printf("80~89\n");break;
9.         case 'C': printf("70~79\n");break;
10.        case 'D': printf("70~79\n");break;
11.        case 'E': printf("<60\n");break;
12.        default:  printf("enter data error!\n");
13.    }
14.    return 0;
15.}
```



等级grade定义为字符变量，从键盘输入一个大写字母，赋给变量grade，switch得到grade的值并把它和各case中给定的值('A','B','C','D'之一)相比较，如果和其中之一相同(称为匹配)，则执行该case后面的语句(即printf语句)。如果输入的字符与'A','B','C','D'都不相同，就执行default后面的语句，**注意在每个case后面后的语句中，最后都有一个break语句，它的作用是使流程转到switch语句的末尾(即右花括号处)。**

## 3.3.2 switch语句

思考：对于右侧代码，  
输入为'A', 'B', 'C', 'D', 'E'  
时，输出分别是什么？

```
1. #include <stdio.h>
2. int main() {
3.     char grade;
4.     scanf("%c",&grade); printf("Your score:");
5.     switch(grade) {
6.         case 'A': { printf("90~100\n");break; }
7.         case 'B': printf("80~89\n");
8.         case 'C': printf("70~79\n");break;
9.         case 'D': case 'E': printf("<60\n");break;
10.        default:  printf("enter data error!\n");
11.    }
12.}
```

switch(表达式)

```
{
    case 常量1: 语句1
    case 常量2: 语句2
        :
        :
    case 常量n: 语句n
    default:    语句n+1
}
```

- (1) 括号内的“表达式”，其值的类型应为整数类型(包括字符型)。
- (2) 花括号内是一个复合语句，包含多个case开头的语句行和最多一个default开头的语句行。case后面跟一个常量(或常量表达式)，它们和default都是起标号作用，用来标志一个位置。
- (3) 执行switch语句时，先计算switch后面的“表达式”的值，然后将它与各case标号比较，若与某一个case标号中的常量相同，控制流就转到匹配的case标号后面的语句。若没有任何匹配，控制流转去执行default标号后面的语句；若没有default标号，则不执行任何语句。
- (4) 在case子句中虽然包含了一个以上执行语句，但可以不必用花括号括起来，会自动顺序执行本case标号后面所有的语句。当然加上花括号也可以。
- (5) 各个case标号出现次序不影响执行结果，但每一个case常量必须互不相同；否则就会出现互相矛盾的现象
- (6) case标号只起标记的作用。在执行switch语句时，根据switch表达式的值找到匹配的入口标号，在执行完一个case标号后面的语句后，就从此标号开始执行下去，不再进行判断。因此，一般情况下，在执行一个case子句后，应当用break语句使流程跳出switch结构。
- (7) 多个case标号可以共用一组执行语句。

## 3.4 循环语句

### ■ 为什么需要循环语句？

- 要向计算机输入全班50个学生的成绩；  
(重复50次相同的输入操作)
- 分别统计全班50个学生的平均成绩；  
(重复50次相同的计算操作)

解决  
方法

```
scanf("%f,%f,%f,%f,%f",&score1,&score2,&score3,&score4,&score5);  
//输入一个学生5门课的成绩  
aver=(score1+score2+score3+score4+score5)/5;  
//求该学生平均成绩  
printf("aver=%7.2f",aver);  
//输出该学生平均成绩
```

重复写50个同样的程序段？  
如果是n个学生的情况怎么办？



```
i=1;           //设整型变量i初值为1  
while(i<=50)  //当i的值小于或等于50时执行花括号内的语句  
{  
    scanf("%f,%f,%f,%f,%f",&score1,&score2,&score3,&score4,&score5);  
    aver=(score1+score2+score3+score4+score5)/5;  
    printf("aver=%7.2f",aver);  
    i++;       //每执行完一次循环使i的值加1  
}
```

## 3.4.1 用while语句实现循环

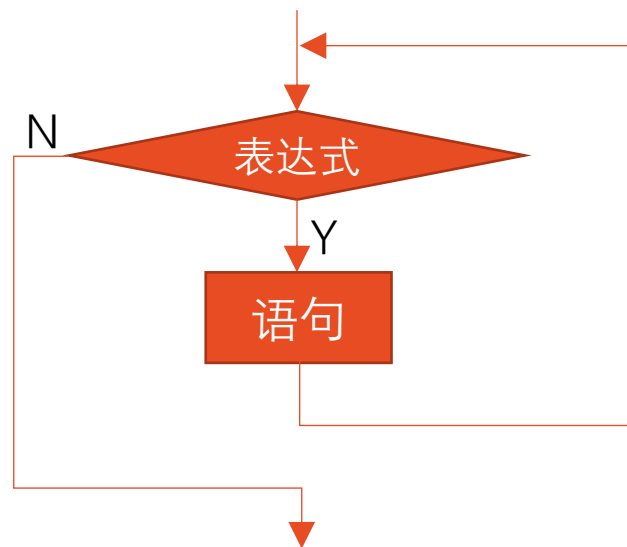
### while(表达式) 语句

while语句可简单地记为：只要当循环条件表达式为真(即给定的条件成立)，就执行循环体语句。

“语句”就是循环体。循环体可以是一个简单的语句，可以是复合语句(用花括号括起来的若干语句)。

执行循环体的次数是由循环条件控制的，这个循环条件就是上面一般形式中的“表达式”，它也称为循环条件表达式。

当此表达式的值为“真” (以非0值表示)时，就执行循环体语句；为“假” (以0表示)时，就不执行循环体语句。



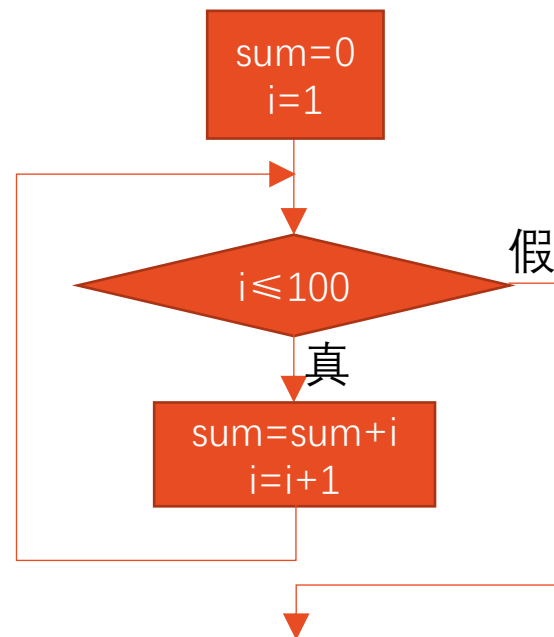
#### 注意

while循环的特点是  
先判断条件表达式，  
后执行循环体语句。

## 3.4.1 用while语句实现循环

■ 示例：求 $1+2+3+\dots+100$ ，即 $\sum_{n=1}^{100} n$

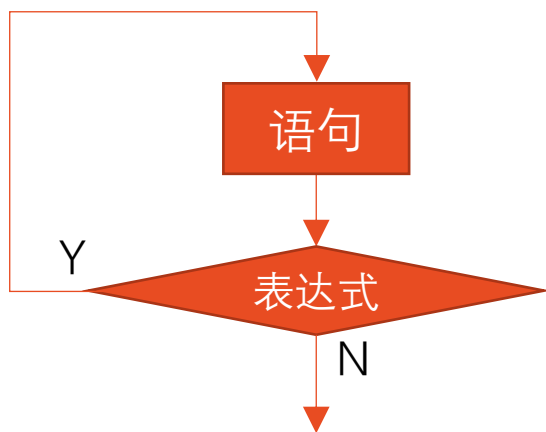
```
1. #include<stdio.h>
2. int main()
3. {
4.     int i=1,sum=0; //定义变量i的初值为1,sum的初值为0
5.     while(i<=100) //当i>100, 条件表达式i<=100的值为假, 不执行循环体
6.     { //循环体开始
7.         sum=sum+i; //第1次累加后, sum的值为1
8.         i++; //加完后, i的值加1, 为下次累加做准备
9.     } //循环体结束
10.    printf("sum=%d\n",sum); //输出1+2+3...+100的累加和
11.    return 0;
12.}
```



- (1) 循环体如果包含一个以上的语句，应该用花括号括起来，作为复合语句出现。
- (2) 不要忽略给`i`和`sum`赋初值，否则它们的值是不可预测的，结果显然不正确。
- (3) 在循环体中应有使循环趋向于结束的语句。如本例中的“`i++`”语句。如果无此语句，则`i`的值始终不变，循环永远不结束。

## 3.4.2 用do...while语句实现循环

do  
  语句  
while(表达式);



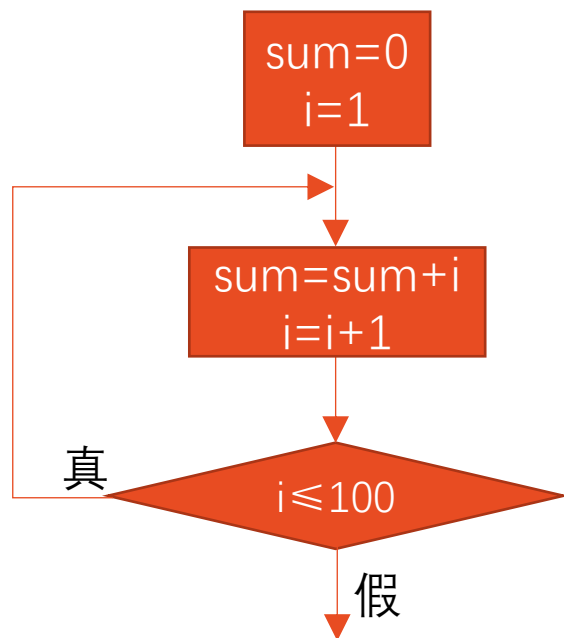
**注意**

do...while语句的特点是，先无条件地执行循环体，然后判断循环条件是否成立。

## 3.4.2 用do...while语句实现循环

■ 示例：求 $1+2+3+\dots+100$ ，即 $\sum_{n=1}^{100} n$

```
1. #include <stdio.h>
2. int main()
3. {
4.     int i=1, sum=0;
5.     do
6.     {
7.         sum=sum+i;
8.         i++;
9.     }while(i<=100);
10.    printf("sum=%d\n", sum);
11.    return 0;
12. }
```



在一般情况下，用while语句和用do...while语句处理同一问题时，若二者的循环体部分是一样的，那么结果也一样。

但是如果while后面的表达式一开始就为假(0值)时，两种循环的结果是不同的。

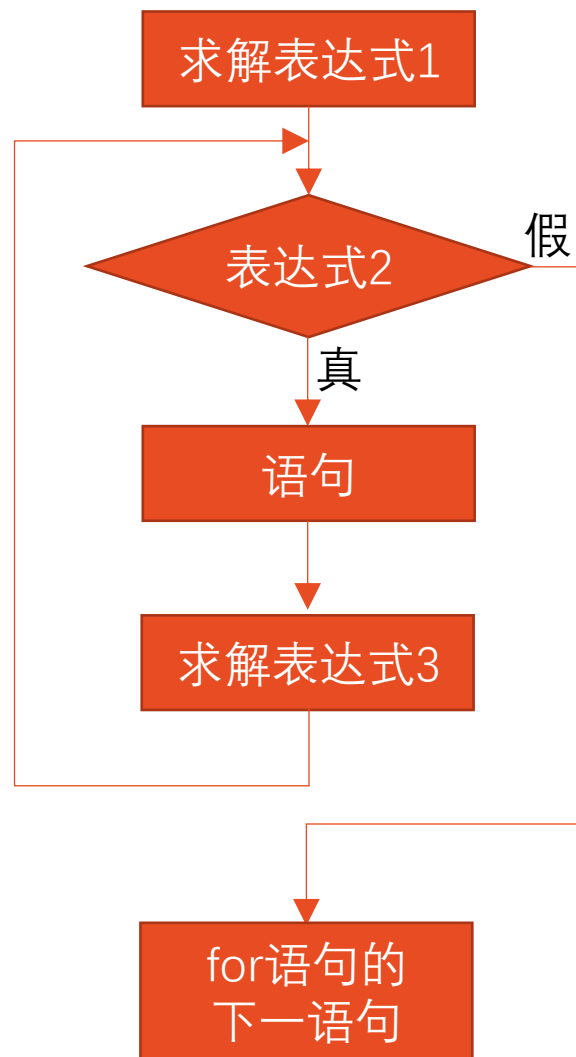
## 3.4.3 用for语句实现循环

**for(表达式1; 表达式2; 表达式3)  
语句**

表达式1: 设置初始条件，只执行一次。可以为零个、一个或多个变量设置初值。

表达式2: 是循环条件表达式，用来判定是否继续循环。在每次执行循环体前先执行此表达式，决定是否继续执行循环。

表达式3: 作为循环的调整，例如使循环变量增值，它是在执行完循环体后才进行的。





## 3.4.3 用for语句实现循环

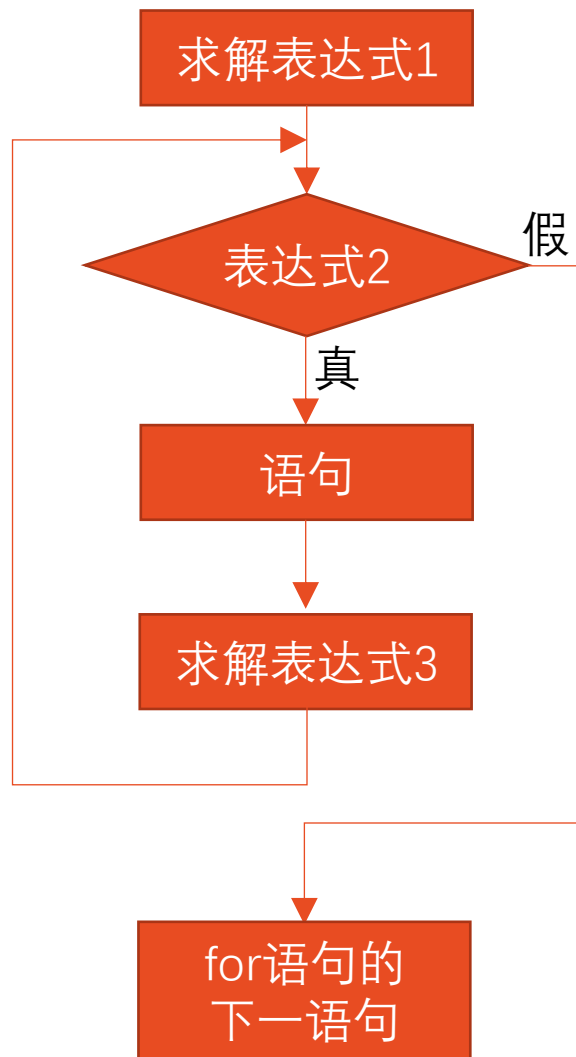
for(表达式1; 表达式2; 表达式3)  
语句

≡

```
表达式1;  
while 表达式2  
{  
    语句  
    表达式3  
}
```

for语句的执行过程如下:

- (1) 求解表达式1。
  - (2) 求解表达式2, 若此条件表达式的值为真(非0), 则执行for语句中的循环体, 然后执行第(3)步。若为假(0), 则结束循环, 转到第(5)步。
  - (3) 求解表达式3。
  - (4) 转回步骤(2)继续执行。
- 注意: 在执行完循环体后, 循环变量的值“超过”循环终值, 循环结束。
- (5) 循环结束, 执行for语句下面的一个语句。

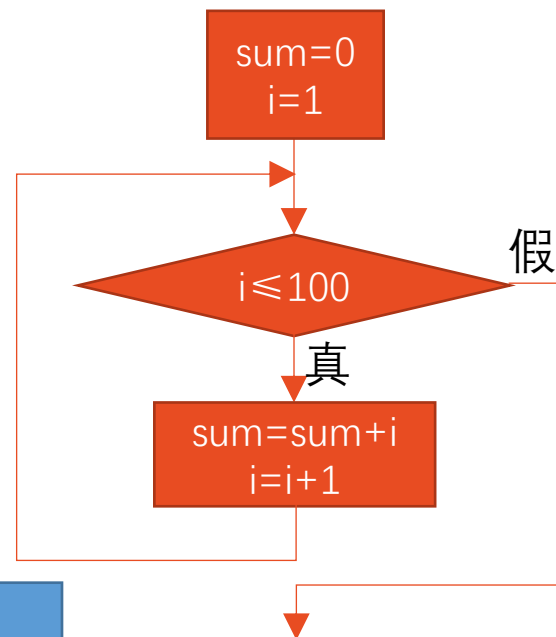


## 3.4.3 用for语句实现循环

■ 示例：求 $1+2+3+\dots+100$ ，即 $\sum_{n=1}^{100} n$

```
1. #include <stdio.h>
2. int main()
3. {
4.     int i, sum=0;
5.     for (i = 1; i <= 100; i++)
6.     {
7.         sum=sum+i;
8.     }
9.     printf("sum=%d\n", sum);
10.    return 0;
11. }
12. }
```

可简写为for (i = 1, sum = 0; i <= 100; sum+=i, i++);



## 3.4.3 用for语句实现循环

for(表达式1; 表达式2; 表达式3)  
语句

### 注意

- “表达式1”可以省略，即不设置初值，但表达式1后的分号不能省略。例如: for( ; i<=100;i++ )。应当注意: 由于省略了表达式1，没有对循环变量赋初值，因此，为了能正常执行循环，应在for语句之前给循环变量赋以初值。
- 表达式2也可以省略，即不用表达式2来作为循环条件表达式，不设置和检查循环的条件。此时循环无终止地进行下去,也就是认为表达式2始终为真。
- 表达式3也可以省略，但此时程序设计者应另外设法保证循环能正常结束。
- 甚至可以将3个表达式都可省略，即不设初值，不判断条件(认为表达式2为真值)，循环变量也不增值，无终止地执行循环体语句，显然这是没有实用价值的。
- 表达式1可以是设置循环变量初值的赋值表达式，也可以是与循环变量无关的其他表达式。表达式3也可以是与循环控制无关的任意表达式。但不论怎样写for语句，都必须使循环能正常执行。
- 表达式1和表达式3可以是一个简单的表达式，也可以是逗号表达式，即包含一个以上的简单表达式，中间用逗号间隔。
- 表达式2一般是关系表达式或逻辑表达式，但也可以是数值表达式或字符表达式，只要其值为非零，就执行循环体。
- for语句的循环体可为空语句，把本来要在循环体内处理的内容放在表达式3中，作用是一样的。可见for语句功能强，可以在表达式中完成本来应在循环体内完成的操作。
- C 99允许在for语句的“表达式1”中定义变量并赋初值。

## 3.4.4 几种循环的比较

- 3种循环都可以用来处理同一问题，一般情况下可以互相代替
- while循环、do...while循环和for循环都可以用break语句跳出循环，用continue语句结束本次循环
- 在while循环和do...while循环中，只在while后面的括号内指定循环条件，因此为了使循环能正常结束，应在循环体中包含使循环趋于结束的语句(如i++，或i=i+1等)；此外，循环变量初始化的操作应在while和do...while语句之前完成
- for循环可在表达式1中完成循环变量初始化，在表达式3中包含使循环趋于结束的操作，甚至可以将循环体中的操作全部放到表达式3中。因此for语句的功能更方便，凡用while循环能完成的，用for循环都能实现

## 3.4.5 循环的嵌套

01

```
while()  
{  
    :  
    while()  
    {...}  
}
```

} 内层  
循环

02

```
do  
{  
    :  
    do  
    {...}  
    while();  
}while();
```

} 内层  
循环

03

```
for(;;)  
{  
    :  
    for(;;)  
    {...}  
}
```

} 内层  
循环

04

```
while()  
{  
    :  
    do  
    {...}  
    while();  
    :  
}
```

} 内层  
循环

05

```
for(;;)  
{  
    :  
    while()  
    {...}  
    :  
}
```

} 内层  
循环

06

```
do  
{  
    :  
    for(;;)  
    {...}  
}while();
```

} 内层  
循环

## 3.4.6 用break和continue语句改变循环流程

### ■ 用break语句提前终止循环

```
break;
```

---

作用：使流程跳到循环体之外，接着执行循环体下面的语句。

注意：break语句只能用于循环语句和switch语句之中，而不能单独使用。

---

### ■ 用continue语句提前结束本次循环

```
continue;
```

---

作用：结束本次循环，即跳过循环体中下面尚未执行的语句，转到循环体结束点前，接着执行for语句中的“表达式3”，然后进行下一次是否执行循环的判定。

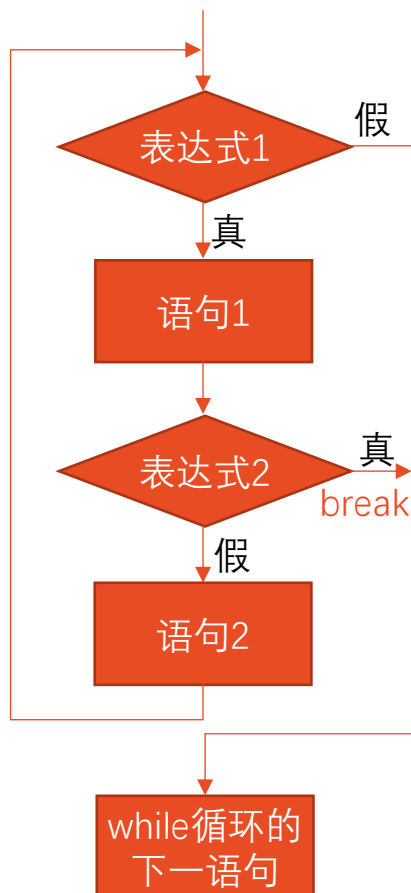
---

## 3.4.6 用break和continue语句改变循环流程

### ■ break语句和continue语句的区别

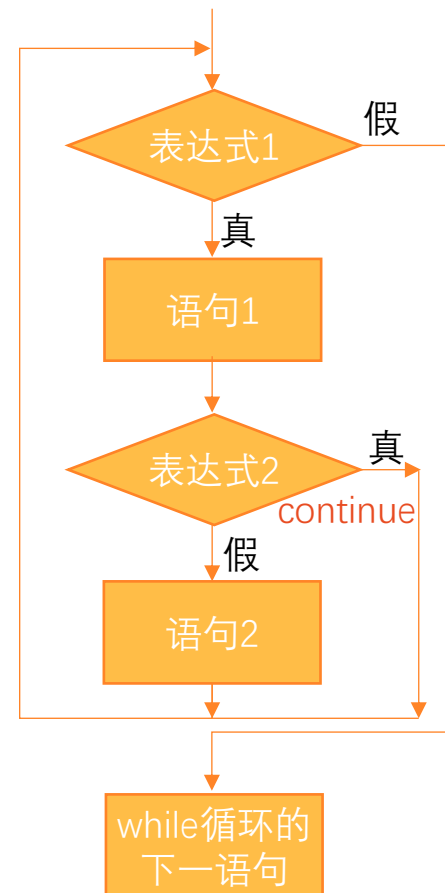
#### break;

```
while(表达式1)
{
    语句1
    if(表达式2) break;
    语句2
}
```



#### continue;

```
while(表达式1)
{
    语句1
    if(表达式2) continue;
    语句2
}
```



continue语句只结束本次循环，而非终止整个循环。break语句结束整个循环，不再判断执行循环的条件是否成立。

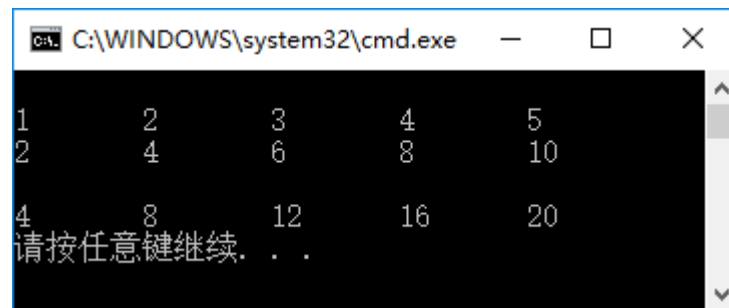
## 3.4.6 用break和continue语句改变循环流程

### ■ 示例：输出以下4×5的矩阵

```
1. #include <stdio.h>
2. int main()
3. {
4.     int i,j,n=0;
5.     for(i=1;i<=4;i++)
6.         for(j=1;j<=5;j++,n++)    //n: 累计输出数据个数
7.         {
8.             if(n%5==0) printf("\n"); //输出5个数据后换行
9.             printf("%d\t",i*j);
10.        }
11.    printf("\n");
12.    return 0;
13.}
```

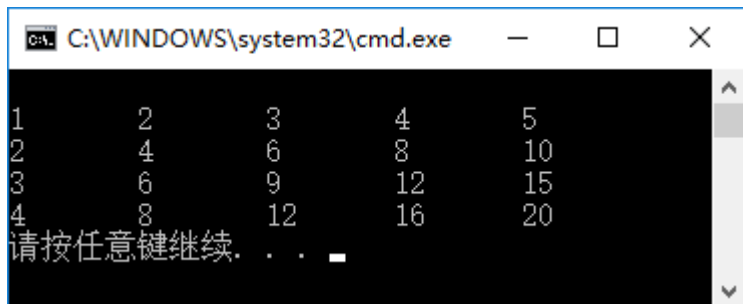
1	2	3	4	5
2	4	6	8	10
3	6	9	12	15
4	8	12	16	20

if (i==3 && j==1) break;

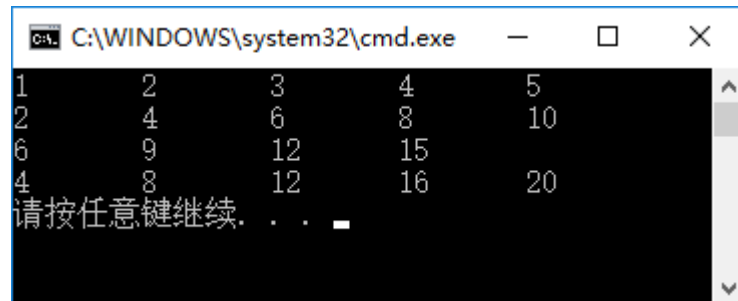


```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
1      2      3      4      5
2      4      6      8     10
4      8     12     16     20
请按任意键继续. . .
```

if (i==3 && j==1) continue;



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
1      2      3      4      5
2      4      6      8     10
3      6      9     12     15
4      8     12     16     20
请按任意键继续. . .
```



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
1      2      3      4      5
2      4      6      8     10
6      9     12     15     20
4      8     12     16     20
请按任意键继续. . .
```



思考

编程实现博饼游戏的积分累计

# “博饼游戏” 的流程表示

## 流程步骤

- S1: 输入n的值 (投掷骰子轮数)
- S2:  $sum=0$  (sum保存累加结果)
- S3:  $i=1$  (i是循环计数器)
- S4: 输入6个骰子点数 (用变量a,b,c,d,e,f表示)
- S5: 如果点数符合某个规定特征, 则执行S6;  
否则, 执行S9
- S6: 获得特征对应积分值score, 累计积分  
 $sum+score \Rightarrow sum$
- S7:  $i+1 \Rightarrow i$
- S8: 如果 $i \leq n$ , 返回到S4继续执行; 否则, 执行S9
- S9: 输出sum

# 附：使用计算机程序进行博饼游戏