費氏數列

**1.**

C版本

#include <stdio.h>

#include <stdlib.h>

main(){

int i,a,sum,f[10]={0};

scanf("%d",&a);

f[0]=0;

f[1]=1;

if(a==0||a==1)

printf("第%d項=%d\n",a,f[a]);

if(a>=2){

for(i=2;i<=a;i++){

f[i]=f[i-1]+f[i-2];

}

printf("第%d項=%d\n",a,f[a]);

}

for(i=0,sum=0;i<=a;i++){

sum=sum+f[i];

}

sum=sum-f[a];

printf("前%d項總和=%d\n",a,sum);

system("pause");

}

物件與類別

**2.**

物件可以說是一種東西，而類別則可以定義這個 ”東西 ”。

當要建立一個新的物件時，必須先建立一個類別來說明物件裡有什麼，如何跟其他物件互動。

物件導向程式設計

**3.**

繼承:

一個類別裡可能會有其他的子類別，而子類別可能會比父類別有更多的細節，也擁有原本父類別的特性。

封裝性:

封裝是通過限制只有特定類別的物件可以存取這一特定類別的成員，而它們通常利用介面實作訊息的傳入傳出。通常來說，成員會依它們的存取許可權被分為3種：公有成員、私有成員以及保護成員。

公有成員(public)：任何例項成員都可以被其他人使用。

私有成員(private)：只有類別本身可以使用。

保護成員(protected)：只有繼承的子類別與類別本身可以使用。

多形:

多型是指由繼承而產生的相關的不同的類別，其物件對同一訊息會做出不同的響應。

而使用物件導向程式設計，可以讓程式有結構性更容易維護。

文字探勘與自然語言處理

**4.**

我會想要做一個自動選字個人精準化或是蒐集自己平常的搜尋紀錄來分析我最近的狀況或是我需要的是什麼