|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 学 号： 姓 名： 所属学院： 年 级： 专 业： 班级：  装订密封线  考生答题不得出现红色字迹，除画图外，不能使用铅笔答题；答题留空不足时，可写到试卷背面；请注意保持试卷完整。 |  | **广西师范大学漓江学院试卷**  **（2019—2020学年 秋 季学期）**  课程名称：计算机科学导论实验 课程序号：ZB34007691 考试时间：120 分钟  课程开设学院：理工学院 年级、专业：2019级计算机类专业  命题教师：刘亮龙 考试用品：计算机、笔、草稿纸  考核方式： 闭卷 □ 开卷■ 试卷类型：A卷 ■ B卷 □ C卷 □   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 题号 | 一 | 二 | 三 | 总分 | 统分人签字 | | 满分 | 20 | 20 | 60 | 100 |  | | 得分 |  |  |  |  |   **注意：提交答案时，将Word、PowerPoint相关答案文档、所有Raptor程序或C语言程序统一放在以学号姓名命名的文件夹（形如“2019130001 张三”），然后将文件夹压缩上传到课堂派。**   |  |  | | --- | --- | | 得 分 |  |   一、Word基本操作，题目要求及素材见Word文件夹（本大题20分）。     |  |  | | --- | --- | | 得 分 |  |   二、PowerPoint基本操作，题目要求及素材见PowerPoint文件夹（本大题20分）。   |  |  | | --- | --- | | 得 分 |  |   三、算法题（本大题共60分，每一个程序都单独命名，形如“算法题1-1”、“算法题1-2”、“算法题2”）。  1．冬天快到了，小松鼠开始收集过冬的松子。第一天它收集到了2颗松子，第二天收集的数量是第一天的3倍还多一颗，以后每天收集的松子都是前一天的3倍还多一颗，试求出第10天小松鼠收集的松子数量？   1. 用Raptor或C语言编写程序，用迭代实现。（15分） 2. 用Raptor或C语言编写程序，用递归实现。（15分）   2．假设某游戏玩家的物品栏容量为15格，在一次与野外怪物的战斗中，共掉落了如下5种物品，每种物品都有若干个。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **物品名称** | **占用物品栏格数** | **价值** | | 血瓶(blood) | 1 | 100 | | 魔瓶(magic) | 2 | 200 | | 长剑(sword) | 3 | 400 | | 手套(glove) | 5 | 600 | | 戒指(ring) | 7 | 700 |   要求使用贪婪算法，采用物品单个价值越高越优先的原则，为玩家输出价值最大的物品携带方案，并输出最终的物品栏价值总和。注意：可以用Raptor或C语言编写程序。（30分） |