- 【注意:】1、本次作业不允许使用后续课程中的指针等相关概念
  - 2、所有作业均不允许使用 C++的 string 变量!!!
  - 3、不允许使用 goto 语句,除非题目明确要求,不允许使用全局变量
  - 4、在 VS2015 下做到"0 errors, 0 warnings"
- 书: P. 156 10 (具体内容由键盘分三行输入,每行含空格,以回车结束,长度不超过80即可)
  - 12 (密码串可直接用定义时初始化的方式预先设定)
  - 17(学号、姓名等字符串的最大长度可自行设定,信息由键盘输入)

## 补充:

- 10、 用二维字符数组的方式实现 P. 152 的例 5. 11(假设每个字符串长度不超过 29 字节)
- 11、 用二维字符数组的方式实现 P. 153-154 的例 5. 12(姓名/学号是字符串,长度不超过 9 字节)
- 12、 从键盘上输入一个英文语句(大小写混杂,含空格,空格作为单词的分隔),要求改成每个单词都是首字母大写,其余小写的形式输出(其它字符原样输出)

例如: 输入:tHis IS a C 8\*# PrOGRam. 输出:This Is A C 8\*# Program.

- 13、 用函数+数组方式重新完成 3-b10(人民币转大写), 要求如下:
  - 【要求:】1、所有的大写数字均放在全局一维字符数组 chistr 中,具体形式为 char chistr[]="零壹贰叁肆伍陆柒捌玖"; 凡需输出"零-玖"的地方,<mark>只允许</mark>从此数组中取值
    - 2、其它大写内容(拾佰仟万亿圆角分整)可自行取值
    - 3、转换后的内容<mark>不允许逐次输出</mark>,必须将所有内容依次放入一个<mark>全局</mark>字符数组 char result [256] 中,最后的输出<mark>只允许</mark>用一句 cout << result << endl 来完成 (可通过其它输出语句进行输入提示、错误提示等个性化输出,但输出大写转换结果 的语句只能是一句)
    - 4、保证 3-b10 中的所有测试数据均通过
  - 【提示:】1、根据分解的各位数字从 chistr 中取部分内容
    - 2、各位数字要输出的内容依次放入 result 中, 最后输出这个字符串即可
- 14、 生成并打印 Windows 扫雷游戏的内部数组结构
  - 【Windows 扫雷游戏的玩法:】1、开始游戏,以高级难度 16\*30 的位置中 99 颗雷为例,此时虽然 屏幕无显示,但 99 颗雷在什么位置内部已知
    - 2、按下鼠标左键,表示玩家确认该位置不是雷,此时若其周围8个位置均无雷(四角位置:1-3,四边位置:1-5,下同),则屏幕显示空白(会将所有相连的空白位置全部显示),否则会按周围8个位置有几颗雷来显示数字1-8;如果该位置是雷,则给出提示,游戏结束
    - 3、按下鼠标右键,表示玩家确认该位置是雷,此时屏幕会显示小红旗(如果玩家判断错误,此处不应是雷,会导致后续判断错误)
  - 【要求:】1、在 26x10 的范围内随机产生 50 颗雷(若生成的位置已有雷,则需要再次生成新位置)
    - 2、其它非雷位置分别给出 0-8,表示其周围 8 个位置的雷数
    - 3、输出形式如下(5-b14-demo, exe)

 0
 0
 0
 1
 \*
 2
 1
 1
 1
 0
 0
 2
 \*
 2
 0
 0
 1
 \*
 2
 1
 0
 0
 0
 0
 0
 1
 \*
 2
 1
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0
 0

## 【提示:】1、生成指定范围内随机数的方法参考前面例题

2、可用 int 型数组,0-8 代表非雷的数字,另用某个数字代表雷 也可用 char 型数组,'0'-'8'表示雷,'\*'表示雷

## 【作业要求:】

- 1、12月1日前网上提交本次作业
- 2、每题所占平时成绩的具体分值见网页
- 3、超过截止时间提交作业会自动扣除相应的分数,具体见网页上的说明
- 4、本周还有综合题,具体要求另行下发