

# 作業 13: 紙上作業 (Jun. 15, 2011)

- 何謂「由上而下程式設計」?
- 使用「方法」來建構程式碼的優點有哪些?
- 方法的命名有哪些規則?
- 何謂「不規則陣列」? 其使用時間又為何?
- 試畫出右圖程式碼之流程圖

```
// FileName: ifelse1.sln
01 namespace ifelse1
02 {
03     class Program
04     {
05         static void Main(string[] args)
06         {
07             int num1, num2;
08             Console.Write("請輸入第一個整數 (num1) : ");
09             num1 = int.Parse(Console.ReadLine());
10             Console.Write("請輸入第二個整數 (num2) : ");
11             num2 = int.Parse(Console.ReadLine());
12             if (num1 == num2)
13             {
14                 Console.WriteLine("{0} = {1}", num1, num2);
15             }
16             else
17             {
18                 if (num1 > num2)
19                 {
20                     Console.WriteLine("{0} > {1}", num1, num2);
21                 }
22                 else
23                 {
24                     Console.WriteLine("{0} < {1}", num1, num2);
25                 }
26             }
27             Console.Read();
28         }
29     }
30 }
```