1.手动输入任意三个数，求三个数的和，差

Scanner sc=new Scanner(System.in);

System.out.println("请输人第一个数");

int num1=sc.nextInt();

Scanner sc = **new** Scanner(System.***in***);  
System.***out***.println(**"请输人第一个数"**);  
**int** num1 = sc.nextInt();  
System.***out***.println(**"请输人第二个数"**);  
**int** num2 = sc.nextInt();  
System.***out***.println(**"请输人第三个数"**);  
**int** num3 = sc.nextInt();  
System.***out***.println(**"三个数的和等于"**+(num1+num2+num3)+**",三个数的差等于"**+(num1-num2-num3));

2.求BCD+2F的值

BCD

2F

------

**int** a = 0xBCD + 0x2F;  
System.***out***.println(a);

3.10011101 转换成八进制 和十六进制

4.变量的特点

成员变量就是某个类的对象所具有的属性，而局部变量是某个方法内临时定义的变量，它的生命周期随着方法执行结束而结束。但是成员变量要等到对象销毁才会销毁。

6. 基本类型的运算）一家商场在举行打折促销，所有商品都进行8 折优惠。一

位程序员把这个逻辑写成：

short price = ...; // 先计算出原价

short realPrice = price \* 8 / 10; //再计算出打折之后的价格

问：这段代码是否正确？

如果正确，假设price 为100 ，那计算之后的

realPrice值为多少？如果不正确，应该怎么改正？

**short** price=100;  
**short** realPrice=(**short**)(price\*8/10);  
System.***out***.println(realPrice);

7.找错

void public main(){ //1

int i=1,j; //

float f1=0.1; //f

float f2=123; //f

long l1=123141L,l2=88888888888;

double d1=2e20,d2=124;

byte b1=1,b2=2,b3=129;

j=j+10;

i=i/10;

i=i\*0.1;

char c1='a',c2=125;

byte b=b1-b2;

char c=c1+c2-1;

float f3=f1+f2;

float f4=f1+f2\*0.1;

double d=d1\*i+j;

float f=(float)(d1\*5+d2);

}

8.已知a,b均是整型变量，写出将a,b两个变量中的值互换的程序

**中间值交换法：**

**int** a = 2;  
 **int** b = 3;  
 **int** c = a;  
 a = b;  
 b = c;  
 System.***out***.println(**"a="**+a);

**加减法：**

**int** a = 2;  
 **int** b = 3;  
 a = a + b;  
 b = a - b;  
 a = a - b;  
 System.***out***.println(**"a="**+a+**"b="**+b);

**异或法：**

**int** a = 2;  
 **int** b = 3;  
 a = a ^ b;  
 b = a ^ b;  
 a = a ^ b;  
 System.***out***.println(**"a="**+a+**"b="**+b);

9.写出下列变量a和b的运算结果。

int a = 9 / 3;

int b = 9 % 2;

**int** a = 9 / 3;  
**int** b = 9 % 2;  
System.***out***.println(**"a="**+a+**"b="**+b); //a=3 b=1

10.判断代码是否有错误，如有，请修改。

float a = 2.1; //2.1f

float b = (double)20.9; //从double 转换到float 错误

int b3 = 210.9f +2.51; //不能转到int

int b4 = (int)20.9 + (int)2.51; //没有错误

12.给定一个任意的大写字母A~Z，转换为小写字母

*// char a = 'A';  
// System.out.println((char)(a + 32));* System.***out***.println(**"输入A-Z的字母："**);  
 Scanner sc = **new** Scanner(System.***in***);  
 **char** c = sc.next().charAt(0);  
 **if** (c>=**'A'** || c<=**'Z'**){  
 c = (**char**)(c + 32);  
 System.***out***.println(**"小写字母："**+c);  
 }**else**{  
 System.***out***.println(**"输入错误请重新输入："**);  
 c = sc.next().charAt(0);

13.java的命名规范

1、项目名全部小写

2、包名全部小写

    在新建一个包项目时可能会涉及到多层设计，每层的包名要遵循包名全部小写的规范，如图在一个功能的逐层上级的包名全部是小写和字符组成。

3、类名的命名要遵循首字母大写原则，类的名字必须由大写字母开头而单词中的其他字母均为小写；如果一个类名称是由多个单词组成，则每个单词的首字母均应为大写，在命名类时应尽量选择名词。

4、变量的命名要遵循通俗易懂的原则，比如名字就用 name ，而不是用a、b、c这样的命名。变量命名除了变量名外，实例，包括类、类常量，均采用大小写混合的方式，第一个单词的首字母小写，其后单词的首字母大写。变量名不应以下划线或$开头。

5、方法的名字的第一个单词应以小写字母作为开头，后面的单词则用大写字母开头。

6、需要用到的变量命名和方法命名要遵循首字母小写原则，如果名称是由多个单词组成，每个单词的首字母都要大写（除首个单词）。

   如：public void toString(){}

7、使用驼峰命名法命名多个单词组成的变量名。

8、常量命名时需要遵循名称全部大写的原则。

9、所有命名规则必须遵循以下规则：

    1)、名称只能由字母、数字、下划线、$符号组成

    2)、命名时不能以数字开头

    3)、在命名是绝对不能出现Java关键字。

    4)、绝对不允许在命名时出现中文及拼音命名。