

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("请输入第一个数");  
int num1=sc.nextInt();
```

```
Scanner sc = new Scanner(System.in);  
System.out.println("请输入第一个数");  
int num1 = sc.nextInt();  
System.out.println("请输入第二个数");  
int num2 = sc.nextInt();  
System.out.println("请输入第三个数");  
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=888888888888;
```

```
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。