1. 使用java编写程序，实现读取到java基本数据类型6个整型数的---的最大值和最小值。

2. 使用java编写程序，实现byte，short，int ，long，float，double加减乘除运算。

3. 编写java程序，完成 byte数据类型和其他数据类型的加减乘除混合运算的，完成 short数据类型和其他数据类型的加减乘除混合运算的，完成 int数据类型和其他数据类型的加减乘除混合运算的；完成 long数据类型和其他数据类型的加减乘除混合运算的；完成 float数据类型和其他数据类型的加减乘除混合运算的；完成 double数据类型和其他数据类型的加减乘除混合运算的。

4. 使用java编写程序，完成让页面上显示 ：自动取款机上的几个操作。

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*中国人民银行\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

1.取款 2.存款

3.转账 4. 汇款

5.修改密码 6.退出账号

5.编写程序,从键盘上输入两个数,然后计算这两个数的 ,和,差,积,商,余数.

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

1. 通过键盘输入两个数和一个符号（比如+,-,\*,/）然后通过你输入的符号来进行相应的运算。

2. 通过键盘输入 大写的字母或者小写的字母，然后能够自动判断，把大写转换成小写，小写转换成大写。

3 通过键盘输入用户名和密码，用户名是字符串，密码为数字，然后通过判断，如果成功把用户名和密码再输出出来 ，输出的时候对密码进行加密 比如在密码的基础上+1234，并使用到转义字符中的\t。

5. 编写程序实现，键盘输入三个数，然后通过关系运算符来找到里边最大的。

6. 编写程序实现，键盘输入三个数，然后通过关系运算符来找到里边最小的。

附件:

1. 通过键盘输入一个数,然后判断这个数是偶数还是奇数.
2. 通过键盘输入具体的值:

1.计算圆的面积和周长 2.计算正方体的面积和表面以及容积

3.计算一个圆柱体的表面积和容积 4.计算圆锥的表面积和体积

选择了相对应的后,有输入相关的内容(比如:半径,长,宽,高)

1. 使用编写程序的方式,从键盘接收 5个数,然后找到他们里边,最的大那个数和最小的那个数.
2. 使用编程的方式实现从键盘输用户名字和密码然后能使用 &&的方法判断.他们成功.然后在换成 &实现后面的密码数字能够自加.
3. 通过键盘输入两个数然后比较他们那个大那个小.
4. 编写一个小案例，输入你的年龄判断你的法律责任。
5. 一年12个月，输入月份，提示该干什么活了。
6. 输入每个季度，进行判断。
7. 使用三目运算符，来找到从键盘输入5个数中的最大数。
8. 编写程序完成，输入数字判断是星期几的？
9. 编写程序实现考试分数的划分，0-60 不及格，60—70 一般，70-80 良好，80-90优秀 90-100 非常优秀。
10. 编写程序实现 银行自动取款机的显示页面：然后根据选择进入不同的操作。
11. 使用键盘输入的一个数，然后使用左移和右移的以及异或运算的方法来测试他们的结果。
12. 使用switch来实现 1.键盘输入半径计算园的面积和周长2. 键盘输值入正方形的面积和周长 3. 键盘输入值三角形的面积和周长 4.输入三条边 判断是不是能构成三角形,什么三角形

1. 编写一个程序从控制台输入账号和密码，进行验证，账号为自己名字，密码为123456，如果正确就输出成功登陆，否则就登陆失败。 使用if嵌套（就是一个if里边还有一个if）

2. 考完试后对成绩进行分析：大于等于85是优秀小于100 A

大于等于75是优秀 b

大于等于60是优秀c

小于60是优秀 d

可以实现多次判断，就是使用循环来让他不断执行。

3. 利用条件运算符的嵌套来完成此题：学习成绩> =90分的同学用A表示，60-89分之间的用B表示，60分以下的用C表示。

4. 一球从200米高度自由落下，每次落地后反跳回原高度的一半；再落下，求它在 第10次落地时，共经过多少米？第10次反弹多高？

5. 企业发放的奖金根据利润提成。利润(I)低于或等于10万元时，奖金可提10%；利润高于10万元，低于20万元时，低于10万元的部分按10%提成，高于10万元的部分，可可提成7.5%；20万到40万之间时，高于20万元的部分，可提成5%；40万到60万之间时高于40万元的部分，可提成3%；60万到100万之间时，高于60万元的部分，可提成1.5%，高于100万元时，超过100万元的部分按1%提成，从键盘输入当月利润，求应发放奖金总数？

6. 编写代码实现，从100输出到0的所有偶数和奇数。

7. 编写从控制台输入一个数字，然后判断是不是闰年。 并且可以多次判断。就是加循环。

8．编写程序实现，命令行输入的24小时制，转换显示成12小时制。并且可以多次判断。就是加循环。

周末做点把:

2. 使用 while循环，do while循环，for循环，完成九九乘法表。

3. 使用键盘输入一个数，然后使用循环的方式来实现乘法表。

4. 使用循环实现 九九加法表。

5. 使用分支语句实现，计算园的面积和周长，矩形的面积周长，圆柱体的面积和周长。

6. 通过键盘输入三个数，然后判断他是什么三角形。

7. 使用循环来进行计算素数。

8. PI=4/1-4/3+4/5-4/7+4/9-4/11+4/13-4/15+4/17......

这个算式的结果会无限接近于圆周率的值,我国古代数学家祖冲之计算出,圆周率在3.1415926和3.1415927之间,请编程计算,要想得到这样的结果,他要经过多少次加减法运算?

9. 一百元钱买百鸡,公鸡每只五元整，每只母鸡是三元；

小鸡因小价钱低，三只小鸡是一元；公鸡母鸡和小鸡，请你算出各是几？

1. 本金10000元存入银行，年利率是千分之三。每过1年，将本金和利息相加作为新的本金。计算5年后，获得的本金是多少？（使用for循环实现）

2. 求整数1~100的累加值，但要求跳过所有个位为3，5,7的数。（使用for循环实现）

3. 古典问题：有一对兔子，从出生后第3个月起每个月都生一对兔子，小兔子长到第四个月后每个月又生一对兔子，假如兔子都不死，问每个月的兔子总数为多少？

1.程序分析：兔子的规律为数列1,1,2,3,5,8,13,21....

4. 题目：求s = a + aa + aaa + aaaa + aa...a的值，其中a是一个数字。例如2 + 22 + 222 + 2222 + 22222(此时共有5个数相加)，几个数相加有键盘控制。

1.程序分析：关键是计算出每一项的值。

5. 题目：有1、2、3、4个数字，能组成多少个互不相同且无重复数字的三位数？都是多少？

1.程序分析：可填在百位、十位、个位的数字都是1、2、3、4。组成所有的排列后再去掉不满足条件的排列。

6. 题目：猴子吃桃问题：猴子第一天摘下若干个桃子，当即吃了一半，还不瘾，又多吃了一个第二天早上又将剩下的桃子吃掉一半，又多吃了一个。以后每天早上都吃了前一天剩

下的一半零一个。到第10天早上想再吃时，见只剩下一个桃子了。求第一天共摘了多少。

1.程序分析：采取逆向思维的方法，从后往前推断。

1.小明单位发了100元的购物卡，小明到超市买三类洗化用品，洗发水（15元），香皂（2元），牙刷（5元）。要把100元整好花掉，可如有哪些购买结合？

2.大马驮2石粮食，中马驮1石粮食，两头小马驮一石粮食，要用100匹马，驮100石粮食，该如何调配？（百马百石）

3. 五个小朋友排成一队。问第一个多大了，第一个说比第二个大两岁，问第二个，第二个说比第三个大两岁，以此类推。问第五个小朋友几岁了，第五个小朋友说3岁了。问第一个小朋友几岁？

4. 一张纸厚度是0.07毫米，假设这张纸可以限次对折，问对折几次可以超过珠峰？8848米

5. 国际象棋64格。堆米。问第64个格上会放多少粒米？

6.一个班级有15个人，这15个人都有自己的成绩，放在数组中然后求他们的平均成绩。

1. 编写一个 餐厅点菜系统，根基不同的菜品，然后进行点菜，然后进行计算他们的总价为多少？

2. 使用程序实现从键盘上输入数然后计算从0到这个数之间的， 偶数和，奇数和，以及从0到这个数的和为多少？

3. 编写一个猜数游戏，就是你输入的数和 目标数进行比较，输入一次 ，他就会提醒你大了，还是小了，然后在输入在进行判断，一共判断10次，如果还没有猜出来，就说你太弱了呀！！！

4. 输入两个正整数 M和N，然后计算他们最大公约数和最小公倍数。

5. 有1、2、3、4四个数字，能组成多少个互不相同且无重复数字的三位数？都是多少？

6. 有一分数序列：2/1，3/2，5/3，8/5，13/8，21/13...求出这个数列的前20项之和。

1.编写程序求 1+3+5+7+……+99 的和值。

2.某学校为学生分配宿舍，每6个人一间房（不考虑性别差异），问需要多少房,人数通过键盘输入？

3. 有36个人，36块砖，每人搬了一次，正好搬完。其中男每人每次搬4块，女每人每次搬3块，俩小孩每次搬一块。问 男、女、小孩各多少人？

4. 编写一个小游戏：把从起始数到100之内的所有的整数中的是7的倍数的和含有7的数字数都剔除掉，打印其它的数；

1. 学生有姓名(name)和成绩(score)信息。成绩有科目(course)和分数(grade)信息。学生类的getResult方法显示输出成绩信息，setData方法实现初始化学生信息。编写学生类(Student)和成绩类(Score)，并测试。
2. 设计雇员Employee类，记录雇员的情况，包括姓名、年薪、受雇时间，要求定义MyDate类作为受雇时间，其中包括工作的年、月、日，并用相应的方法对Employee类进行设置。编写测试类测试Employee类。
3. 编写一个学生的类，要求有姓名、年龄、兴趣、班级编号和一个教员类，要求有姓名、教授课程、专业方向、教龄，设计一个主方法，要求在主方法中调用这两个类。
4. 设计一个长方形类，成员变量包括长和宽。类中有计算面积和周长的方法，并有相应的set方法和get方法设置和获得长和宽。编写测试类测试是否达到预定功能。要求使用自定义的包。
5. 编写一个程序，采用使用带有参数和返回值的方法， 来实现找出里边做大的那个数。
6. 编写一个类就是数学类，这个类里边有 计算 长方形的方法（使用传递参数的方法），正方形的方法（使用传递参数的方法）圆的面积和周长的方法（（使用传递参数的方法）和返回值）。
7. 声明Patient类表示在门诊中的病人,此类对象应包括name(a string),sex(a char),age(an integer),weight(a float),allergies(a boolean).声明存取及修改方法.在一个单独的类中,声明测试方法,并生成两个patient对象,设置其状态并将信息显示在屏幕上。
8. 使用类和方法的方式完成 三角形的判定。
9. 输入一行字符，分别统计出其中英文字母、空格、数字和其它字符的个数。
10. 设计一个动物类，它包含动物的基本属性。例如名称、大小、重量等，并设计相应的动作，例如跑、跳、走等。
11. 创建一个People类，定义成员变量如编号、姓名、性别、年龄；定义成员方法“获得编号”、“获得姓名”、“获得年龄”等，再创建People类的对象。
12. 设计一个类Triangle，从键盘里面输入三个数字作为三角形的三个边。设计相应的方法判断三角形是否成立；判断三角形的类型（等边三角形、等腰三角形和任意三角形）；与计算三角形的面积和周长。面积的计算公式为、s=(a+b+c)/2; area=Math.sqrt(s\*(s-a)\*(s-b)\*(s-c));

设计一个主类，调用Tirangle类中相应的方法，并打印出相应的结果。

* + - 1. 使用现在学习的,类和相关的内容,实现模拟一个自动取款机的例子;

1、求分段函数的值。X是键盘输入的数:  
        0 (x<0)  
F(x)=  
       2X+1 (x>=0)

2、已知函数 x为键盘输入的数:

x + 3 ( x > 0 )

y= 0 ( x = 0 )

x2 – 1 ( x < 0 )

1.使用 Java的继承关系来描述动物世界的特征和关系。

 ( 1 ) 抽象出项目问题中的对象 ：动物、老鼠、熊猫。

( 2 ) 抽象出每种对象所具有的性质：名字和食物。

( 3 ) 抽象出每种对象所具有的行为，动物具有吃的行为和睡觉的行为，老鼠除具有动物行为外还具有打洞行为。

( 4 ) 抽象出继承关系，老鼠类和熊猫类作为子类继承父类动物类，子类继承父类的属

性和方法。

2. 编写程序实现如下功能：已知Person类包含三个公共域变量（姓名、性别、年龄）和一个构造方法，Student类是Person类的派生类，包含两个新的公共域变量(学号、班号)、两个公共方法（修改年龄、显示基本信息）和一个构造方法。定义一组学生对象，并初始化他们的基本信息，然后依次输出。

 步骤（1）：定义类Person，并添加以下公共域变量

         public  String name; public char sex; public int age;          添加构造方法Person(String name,char sex,int age){……}

步骤（2）：基于类Person派生类Student,并添加如下公共域变量和方法          public  String classno;  public String sno;          public  void updateAge(int age){……}          void toString(){…  …}

         Student(String name,char sex,int age,String sno,String name)          { super(name,sex,age);             … ….          }

步骤（3）：定义一个包含main方法的Application程序类TestStudentPerson，初           始化一个学生类对象数组,并利用循环语句显示所有学生基本信息。

3. 编写程序实现，子类继承父类，然后父类里边写3个属性（name，age，sex）和2个方法（进行n\*n的乘法表，和计算100内的方法）。子类直接继承父类。然后调用这些方法和属性。

4. 定义一个名为Rectangle表示长方形的类，它包含double类型的长length和宽width两个私有成员变量，计算长方形面积的成员方法area（），分别对数据成员添加setter和getter方法，在主类RectangleDemo的main()中，通过setter和getter方法来访问Rectance类对象的数据成员

5. 定义一个名为hhe表示长方体的类，它包含int类型的长length和宽width和高high，计算长方体的体积的成员方法tiJi（），分别对数据成员添加setter和getter方法，在主类qiuZhi的main()中，通过setter和getter方法来访问hhe类对象的数据成员

6. 设计一个people类，它包含name,sex,.age,high属性，有相应的构造方法，分别对数据成员添加setter和getter方法，在主类xianShi的main()中，通过setter和getter方法来访问people类对象的数据成员

7、编写一个方法，接收一个整数作为参数，此方法会找出其最大值、最小值和平均值。

8. 编写一个Person，该类包括属性耳朵、眼睛、鼻子、嘴巴、手和腿。包括的方法是、可以听见，可以闻见，可以咬，可以拿东西，可以走路。

1. 编程实现、以电话Phone为父类（例、电话有本机号码、打电话、接电话等属性和功能，当然还有一些其它的特性），移动电话Mobilephone和固定电话Fixedphone为两个子类，并使移动电话实现接口、可移动Moveable。固定电话又有子类、无绳电话Cordlessphone。设计并定义这几个类，明确它们的继承关系，定义子类时给出子类有别于父类的新特性。

2. 写一个类Army,代表一支军队，这个类有一个属性是Weapon数组w（用来存储该军队所拥有的所有武器）；该类还提供一个构造方法，在构造方法里通过传一个int类型的参数来限定该类所能拥有的最大武器数量,并用这一大小来初始化数组w。该类还提供一个方法addWeapon(Weapon wa),表示把参数wa所代表的武器加入到数组w中。在这个类中还定义两个方法attackAll()和moveAll()，让w数组中的所有武器攻击和移动。

3.  编程实现类的继承。编写父类People，子类Student继承自人类。人类具有姓名性别，年龄等性质，还具有吃和说的行为。学生类继承父类，还拥有学号性质和学习行为。构造人类和学生类的对象，调用吃、说、学习的方法输出有关信息。

4. 使用方法重载的方式来实现，显示温度（有数字，还可以是语句，还可以是小数表示）

5. 编写一个程序完成，父类里边具有的属性（名字，年龄，地址） 然后这个类还有构造方法分别使用带2个参数和3个参数的构造方法，还有一个空的构造方法。然后一个子类，子类里边就有自己的属性（游戏账号，游戏密码，游戏战队）和子类继承父类，子类有自己构造方法(1.有父类的所有参数 2.包含自己的所有属性的构造方法)，然后创建3个子类对象，然后放入到对象数组当中。编写方法实现修改对象数组中的名字和游戏密码。

6. 使用方法重载的方式来完成 面馆做面的具体操作。

7. 使用方法覆盖的方式来实现子类覆盖父类的方法。

8. 使用静态块的方式来完成一个动物类，在这个静态块中，创建3个对象，然后把这三个对象放在一个数组中。使用静态方法对对象数组中的三个对象进行修改，然后在在一个非静态方法中调用这个静态方法。

9. 编写程序实现，编写一个人类，然后创建10个人，分别给人姓名和年龄，然后通过键盘输入的方法创建对象。然后找出这个10个人里边最小的那个人。把他的名字上改成王宝强。

1. 定义一个抽象的"Role"类，有姓名，年龄，性别等成员变量

1. 要求尽可能隐藏所有变量(能够私有就私有,能够保护就不要公有)，再通过GetXXX()和SetXXX()方法对各变量进行读写。具有一个抽象的play()方法，该方法不返回任何值，同时至少定义两个构造方法。Role类中要体现出this的几种用法。
2. 从Role类派生出一个"Employee"类，该类具有Role类的所有成员（构造方法除外），并扩展 salary成员变量，同时增加一个静态成员变量“职工编号（ID）”。同样要有至少两个构造方法，要体现出this和super的几种用法，还要求覆盖play()方法，并提供一个final sing()方法。
3. "Manager"类继承"Employee"类，有一个final成员变量"vehicle"
4. 在main()方法中制造Manager和Employee对象,并测试这些对象的方法

2. 使用随机数，来对一个20这么大的A数组进行赋值。然后再创建一个数组，然后把这个A数组里边的数据进行每一个加上20然后存储在B数组中。

3. 编写一个程序， 编写一个学生类，（学生有—名字，年龄，班级，成绩） 然后再写一个方法实现往学生数组中添加5个学生，通过键盘循环输入到对象数组中去。

然后计算这5个人的总成绩为多少，以及这5个人的平均成绩为多少，然后找出这个对象数组中成绩最好的那个人的名字输出来，和输出成绩最差的那个人输出他的信息。

注意使用：方法封装的方式来进行操作。

4. 编写一个程序，模拟图书管理系统：要求如下：

图书管理系统 包括 图书类（图书名字，图书编号，图书出版社，图书价格 图书是否在库）添加书，删除书。

用户类（用户姓名，用户账号，用户身份，当前是否有借书，）限定每个人只能借书10本。借书和还书的方法。

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

1. 抽象类、继承、接口综合

设计一个系统：

xxx纯净水生产线

目前流程是：从某个地方把水取出来，然后经过缓冲，过滤，加热和放糖的步骤

abstract 水{

public void 水();

}

interface 过滤{}

interface 缓冲{}

interface 加热{}

interface 放糖{}

class 纯净水1 extends 水 imps 过滤,缓冲{}

class 纯净水2 extends 水 imps 缓冲{}

class 纯净水2 extends 水 imps 过滤{}

。。。。

2. 设计一张抽象的门Door，那么对于这张门来说，就应该拥有所有门的共性，开门openDoor()和关门closeDoor()；然后对门进行另外的功能设计,防盗--theftproof()、防水--waterproof()、防弹--bulletproof()、防火、防锈……

3. 编写程序实现，通过控制台输入内容，分别为为名字，年龄，性别。然后通过

添加方法进行添加到对象数组中。

查询方法进行查询对象中的所有数据。

修改方法进行对存储在对象数组中的数据进行修改。

删除数据，通过传入id进行删除对象数组。

4. 定义一个动物类，Animal(动物类型type成员变量，一个发声的方法sound());定义一个基于动物的狗类Dog（覆盖父类的发声方法）；定义一个基于动物的猫类Cat（覆盖父类的发声方法）；定义AnimalDemo类，声明一个Animal对象，分别创建一个Dog,Cat,类的对象，然后通过访问Animal对象来访问Dog Cat 类对象的sound() 方法。

5. 创建两个Student 类的对象，比较二者年龄，输出其中年龄大的学生的姓名。

6. 定义一个抽象类，他的属性有length和 heigth，它的一个构造方法是设置子性质，另一个轴向方法是area()用于求面积，定义两个类分别是长方形Rect和三角形Triangle求他们的面积，设计一个主类，调用相应的方法。

7. 定义一个接口M，其中有两个抽象方法，max()、min()，在P类中实现和继承，同时实现抽象方法max(),min()求三个数中的最大值和最小值

8. 设计一个接口<interface>照顾宠物"喂食()""陪他玩()"工人..农民....干部...来实现..

9. 设计一个公共汽车类bus，只要求有速度和人数两个属性，和一个不带参数的构建器，具有加速度， 减速，上人，下人，停车，启动等方法。创建一个对象，车上有35人，开始发车，中间下了13人，又上了25人，请问到站还有多少人 用程序实现.

1. 定义一个学生类Student,它继承自person类。 (1)Student类有以下几个变量    继承自父类的变量：姓名（name)，字符串类型(String)；性别(sex)，字符型(char)；年龄(age),整型(int)。    子类新增加的变量：

    学号(number)，长整型；

三门功课的成绩：哲学(phi),整型；英语(eng)，整型；计算机(comp)，整型。 (2)Student类有以下几个方法     子类新增加的方法：

求三门功课的平均成绩aver()：该方法没有参数，返回值类型为double型； 求三门功课成绩的最高分max():该方法没有参数，返回值为int型； 求三门功课成绩的最低分min()；该方法没有参数，返回值为int型。

   覆盖父类的同名方法：toString() 获取学号、姓名、性别、平均分、最高分、最低分信息。

2. 编写一个程序，给定一个字符串“aaa果4金5a”。要求：如果出现数字，把数字后面的字符替换成数字的个数个。比如这个字符串要求被替换成“aaa果金金金金aaaaa”。

3. 编写自定义方法生成 k 个 50~100 之间的随机整数，再另写一个输出方法。在应用程序的 main（ ）方法中调用这两个方法，生成一个整型数组并输出该数组的所有元素。

5. 给你一个字符串数组 String []strings=new String{"tom","is","a","boy"};  
然后让你输入一句话,如果你的输入和他给的一样的话，就原文不动的输出。如你输入 tom is a boy就输出 tom is a boy。但是如果你输入tom is an open，输出的时候要把一样的写下来,不一样的找有没有对应的字母一样的,如果有就在那个一样的字母后加一个"?"

6. 选佳丽游戏

舞台上有5为佳丽，姓名分别为刘亦菲、佐藤爱、范冰冰、巩俐和宋祖英。现有50名评委参加投票选举，每人限投一票，不能弃权。得到票数最多者将被评委2012年年度大美女。请编写一个程序，完成选佳丽投票系统。

1. 编程生产 100 个 1到 6 之间的随机数，统计 1到 6 每个数出现的概率。
2. 定义一个动物类，Animal(动物类型type成员变量，一个发声的方法sound());定义一个基于动物的狗类Dog（覆盖父类的发声方法）；定义一个基于动物的猫类Cat（覆盖父类的发声方法）；定义AnimalDemo类，声明一个Animal对象，分别创建一个Dog,Cat,类的对象，然后通过访问Animal对象来访问Dog Cat 类对象的sound() 方法。
3. 定义名为 VolumeArea 的抽象类，在其中定义圆周率的值为 3.14159，并定义两个抽象 方法 volume(double r)和 area(double r)，它们的返回值类型均为 float。再定义以类 VolumeArea 为父类的子类 VolumeAndArea，在该子类中实现父类中的抽象方法：方法 volume(double r) 的功能是求半径为 r 的球的体积（公式为：4\*Mth.PI\*r\*r\*r/3）；方法 area(double r)的功能是求半径为 r 的圆的面积（公式为：r 2 ）。请编写一个 Application ，在其主类中定 义一个 VolumeAndArea 类的对象 x，通过对象 x 求半径为 r(r 的值由命令行给定)的球的体 积及该球最大切面的圆的面积，并输出计算结果。

1.使用栈，和队列来进行存放string类型的数据，然后进行编写他的相应的方法。入队，出队，进栈，出栈， 判断空，判断满。等等

2. 编写一个 Application，其中包含三个同名方法 mySqrt()，它们都只有一个参数，参数的 类型分别为 int 型、float 型和 double 型，它们的功能均为返回参数的平方根，返回值的类 型与参数的类型相同。在方法 main( ) 中调用上面的三个方法并输出结果。

3. 编写一个类Book，代表教材、

（1）具有属性、名称（title）、页数（pageNum），其中页数不能少于200页，否则输出错误信息，并赋予默认值200；

（2）具有方法、detail，用来在控制台输出每本教材的名称和页数；

（3）具有带参数的构造方法、用来完成对象的初始化工作，并在构造方法中完成对页数的最小值限制。

4. 编程实现矩形类，其中应包括计算矩形周长和面积的方法。

（1）使用矩形类，编程统计若干块土地的相关信息。由用户输入每块土地的长与宽(自己确定)，程序将计算其面积并显示出来。

（2）从矩形类派生一个子类、长方体类。对长方体类的操作是求表面积和体积。编程检查、运行所编写的长方体类。

5. 在CS枪战游戏中，有Ak47和USP两种枪，每种枪弹夹的子弹数和发射子弹数都不一样。设计一个枪战游戏程序，定义一个Gun类，该类具有枪名称的属性name，子弹数量的名称num，枪手的编号id和记录当前枪手数量的属性count(静态)，具有num和name属性的getter和setter方法和发射的方法fire();一个构造方法为属性赋初始值，Gun.count++;// 计数器累加this.id = Gun.count；name = "Gun";num = 12;设计一个Ak47类，由Gun类继承而来，每发射一次消耗3发子弹，每装一个弹夹，上30发子弹；设计一个USP类，由Gun类继承而来，每发射一次消耗１发子弹，每装一个弹夹，上12发子弹；设计一个主类，分别创建不同的Ak47和USP对象，对象调用类里面的方法，装子弹，联系发射10次，显示枪里面还有多少子弹？

6. 设有 1 个 Professor 类，继承自 Human 类，该类是教师的蓝图，它除继承相应的属性和 方法外，还具有下面的成员属性： 讲授课程属性：private String course

教学效果属性：private int result 该属性的取值为 0—3，1 表示效果良好，2 表示可以

接受，3 表示效果不佳，0 表示未予评价 成员方法： public String getDetails() 将姓名、性别、年龄和讲授课程属性以字符串方式返回。 public boolean set\_reslut(int x) 该方法用于设置教学效果， 必须考虑设置是否合理 （若 不是 0-3 之间，则不允许设置）构造方法： 用于设置姓名，性别和年龄和讲授课程。 public Professor(String name, boolean sex, int age, String course)

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

1. 写一个方法要求输入一个整型数组，将数组中的0去掉后返回一个新数组。 例如输入数组

 int[] arr={1,13,45,5,0,0,16,6,0,25,4,17,6,7,0,15};

 要求将以上数组中的0项去掉，将不为0的值存入一个新数组，生成新的数组作为返回值: int[] newArr={1,13,45,5,16,6,25,4,17,6,7,15}

2. 写一个方法输入一个整型数组，要求打印出输入的数组所有元素之和，并打印出最大值和最小值。

3. 使用 冒泡排序的方式来对一个随机的数组中的数字进行排序。

4. 使用arrays类的排序方法，来对一个随机数的数字进行排序。

5. 使用对一个数组进行初始化后 a[]={1,2,3,4,5,76,8,66,5,545,5444,333} 然后对这个a复制给b。实现数组的复制。

6. 使用随机数随机20个浮点数，然后存在数组中，使用排序方法，对这个数组进行从大到小和从小到大的排序。然后计算这些数字总和。

7. 使用控制台的方法输入内容必须无序到一个数组中去，这个数组大小为10，然后对这个10个内容进行排序。使用冒泡排序的算法。

8. 使用排序的方法：把一个string的数组中打乱的26个字母进行排序。

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*1.编写一个程序，实现银行排号机的效果，使用队列的方式进行。做的越完整越好。

2.使用双端队列的方式，实现这个双端队列里边的 添加，删除，修改，查询的方法。

3. 编写程序实现，通过控制台输入内容，分别为为名字，年龄，性别。然后通过

添加方法进行添加到对象数组中。

查询方法进行查询对象中的所有数据。

修改方法进行对存储在对象数组中的数据进行修改。

删除数据，通过传入id进行删除对象数组。（使用vector来实现）

4.编写一个采用随机函数生成句子的游戏。现有4个字符数组：article、noun、verb、preposition，它们的内容分别是：the、a、one、some、any，boy、girl、dog、town、car，drove、jumped、ran、walked、skipped，to、from、over、under、on。依照句法要求： article+noun+verb+preposition+article+noun，编写程序以产生20个句子。

5. 请定义一个名为Card的扑克牌类，该类有两个private访问权限的字符串变量face和suit，分别描述一张牌的牌面值和花色。定义Card类中的public访问权限的构造方法，为类中的变量赋值；定义protected访问权限的方法getFace()，得到扑克牌的牌面值；定义protected访问权限的方法getSuit()，得到扑克牌的花色；定义方法toString()，返回表示扑克牌的花色和牌面值字符串。

若应用程序的main方法中，定义字符串数组f和s；分别表示扑克牌的牌面值和花色；定义52个元素的Card类型数组deck，用来存放4个花色的52张牌，如下所示、string f[]={“A”,”2”,…..’”K”} string s[]={“黑桃”,”红桃”,”梅花”,”方块”} Card[] deck=new Card[52];

使用Card类的构造方法给deck数组的52张牌赋值，要求数组中先存放黑桃花色的A、2、3…..K；然后是红桃花色的A、2、3…..K；梅花花色的A、2、3…..K；方块花色的A、2、3…..K；把所有的牌信息打印出来。

再编写模拟洗牌的程序段，即把数组deck中的扑克牌随机打乱存放程序，分发给4人。

6. 编写 Student 类的测试程序 程序要求实现：学生信息（学号、姓名性别、年龄、平均分、 最高分、最低分）在程序中设置，要求通过运行程序，在屏幕中输出如下的结果：例如：学号： 200501 姓名：李丽 性别：女 年龄：20 平均分：90.0 最高分：95 分 最低分:87。 使用vector来进行存储。

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*1. 创建一个List，在List 中增加三个工人，基本信息如下： 姓名 年龄 工资 zhang3 18 3000 li4 25 3500 wang5 22 3200

4. 在li4 之前插入一个工人，信息为：姓名：zhao6，年龄：24，工资3300 3) 删除wang5 的信息

5. 利用for 循环遍历，打印List 中所有工人的信息

6. 完成下面的要求

1)    创建一个List，在List 中增加三个工人，基本信息如下：

姓名 年龄 工资

zhang3 18 3000

li4 25 3500

wang5 22 3200

2) 在li4 之前插入一个工人，信息为：姓名：zhao6，年龄：24，工资3300

3) 删除wang5 的信息

4) 利用for 循环遍历，打印List 中所有工人的信息

5) 利用迭代遍历，对List 中所有的工人调用work 方法。

2. 创建一个对象数组，然后把这个对象数组放入到list和set中。

3. 编写一个list，然后往里面放入相关人的名字，有两个字的，三个字的，四个字的，五个字，然后遍历这个list然后把大于4的字符串依次输出。

4. 创建一个学生类，然后把这个学生类创建10个对象放在，vector中，体会集合类和数组之间的区别。

5. 创建一个栈用来存放，日常生活正的淘宝账单，实现先进来的最后才被查出来的效果。可以实现5个账单中间使用“---”来进行分割。

1.创建一个set然后在这个set中进行写入一些内容。然后把 set转换成list

2. 创建一个list然后在这个list中进行写入一些内容。然后把 list转换成set

3. 创建一个对象数组，然后把这个对象数组放入到list和set中。

4. 编写一个list，然后往里面放入相关人的名字，有两个字的，三个字的，四个字的，五个字，然后变量这个list然后把大于4的字符串依次。

5. 使用数组存储一个班的学生信息及考试成绩。学生信息包括学号、姓名、三门课（英语、数学、计算机）的成绩及总成绩。

* + 属性包括
    - 学号（id），姓名（name），英语成绩（eng），数学成绩（math），计算机成绩（comp），总成绩（sum）
  + 方法包括
    - 构造方法，get方法，set方法，toString方法，equals方法，compare方法（比较两个学生的总成绩, 结果分大于，小于，等于），sum方法（计算总成绩）
  + 实现Serializable接口，以便对象持久化，
* 下面声明班级类StudentClass：
  + 属性包括
    - 班级名称（name），容量（capacity），学生（students），实际人数（size）。
  + 方法包括
    - 构造方法，get方法，set方法，toString方法。

public class StudentClass{

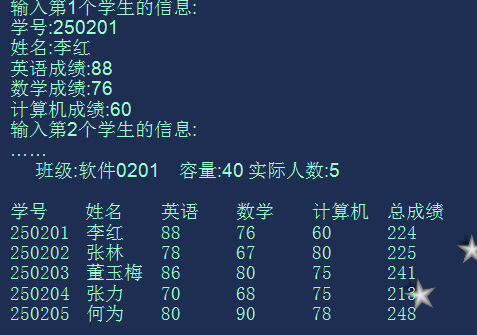
private String name; //班级名称

static int capacity = 40; //最大容量

private Student students[]; //学生

private int size; //实际人数

编写测试类：控制台输入信5个学生的信息到对象数组：



1.在数组的末尾增加一个学生对象

* + 增加之前需先判断数组中是否还有空间，并且在数组中查找将要增加的学号是否已经存在

增加成功，返回true；否则，返回false

2.已知学生的学号，查找此学生是否存在。如果存在，返回其在数组中的下标位置；如果不存在，返回-1。

3.删除掉数组中的一个对象（根据学号删除）

4.根据学生的学号升序排练，根据学生的总成绩，降序排列。

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*1. （Map）利用Map，完成下面的功能：

从命令行读入一个字符串，表示一个年份，输出该年的世界杯冠军是哪支球队。如果该 年没有举办世界杯，则输出：没有举办世界杯。

附：世界杯冠军以及对应的夺冠年份，请参考本章附录。 附录

1. 历届世界杯冠军

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 届数 | 举办年份 | 举办地点 | 冠军 |
| [第一届](http://baike.baidu.com/view/11095686.htm) | 1930年 | 乌拉圭 | 乌拉圭 |
| 第二届 | 1934年 | 意大利 | 意大利 |
| 第三届 | 1938年 | 法国 | 意大利 |
| 第四届 | 1950年 | 巴西 | 乌拉圭 |
| 第五届 | 1954年 | 瑞士 | 西德 |
| 第六届 | 1958年 | 瑞典 | 巴西 |
| 第七届 | 1962年 | 智利 | 巴西 |
| 第八届 | 1966年 | 英格兰 | 英格兰 |
| 第九届 | 1970年 | 墨西哥 | 巴西 |
| 第十届 | 1974年 | 前西德 | 西德 |
| 第十一届 | 1978年 | 阿根廷 | 阿根廷 |
| 第十二届 | 1982年 | 西班牙 | 意大利 |
| 第十三届 | 1986年 | 墨西哥 | 阿根廷 |
| 第十四届 | 1990年 | 意大利 | 西德 |
| 第十五届 | 1994年 | 美国 | 巴西 |
| 第十六届 | 1998年 | 法国 | 法国 |
| 第十七届 | 2002年 | 韩日 | 巴西 |
| 第十八届 | 2006年 | 德国 | 意大利 |
| 第十九届 | 2010年 | 南非 | 西班牙 |
| 第二十届 | 2014年 | 巴西 | 德国 |

（Map）在原有世界杯Map 的基础上，增加如下功能： 读入一支球队的名字，输出该球队夺冠的年份列表。 例如，读入“巴西”，应当输出 1958 1962 1970 1994 2002 读入“荷兰”，应当输出 没有获得过世界杯

3. （Set，Comparable 接口）在前面的Worker 类基础上，为Worker 类添加相应的代码， 使得Worker 对象能正确放入TreeSet 中。并编写相应的测试代码。

注：比较时，先比较工人年龄大小，年龄小的排在前面。如果两个工人年龄相同，则再 比较其收入，收入少的排前面。如果年龄和收入都相同，则根据字典顺序比较工人姓名。例 如：有三个工人，基本信息如下： 姓名 年龄 工资 zhang3 18 1500 li4 18 1500 wang5 18 1600 zhao6 17 2000

放入TreeSet 排序后结果为： zhao6 li4 zhang3 wang5

1. 编写一个list，然后往里面放入相关人的名字，有两个字的，三个字的，四个字的，五个字，然后变量这个list然后把大于4的字符串依次。

2. 编写一个程序然后通过随机数，随机54张扑克牌，然后对这些进行排序，然后再进行洗牌算法。

3. 已知有十六支男子足球队参加2008 北京奥运会。写一个程序，把这16 支球队随机分为4 个组。

4. 编写一个程序，实现是学生的类，类里边有类的属性（id，名字，成绩）创建出来10个学生，然后放在arraylist中，然后使用hashmap存储arraylist里边的所有对象。并把学生的id作为key ，学生对象作为value。然后对这个hashmap进行排序。

5. 编写两个学生类，新东方学校的学生，和育才学校的学生，创建学生对象，使用控制台输入一个学生的信息，然后判断这个学生在哪个学校上学。

6. 编写学生类，然后传入学校，然后根据学校判断这个学生在不在这个学校。

7.编写线程同步模拟应用程序：

   (1) 大气环境数据为：温度，湿度，风速。

   (2) 一个大气环境传感器测量环境数据需要5秒时间。    (3) 一个计算机读取传感器的环境数据需要0.01秒时间。

   模拟一个计算机读取大气环境传感器的读取的随机的温度，湿度和风速的100次。

8. 使用线程模拟，计算机直接的联通性。字节数使用随机；时间随机；ttl随机数；让他一秒来一次打印到后台。

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*1. 使用命令行参数（饮料类型），输出该饮料类型的味道，如：当命令行参数为1时，  
结果见图1：

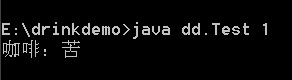


图1

2.如果没有该种饮料，结果见如图2：



建立一个Java抽象类Drink，应当：

* + 1. 声明一个抽象方法taste()，该方法负责输出饮料的味道；
    2. 声明int型常量来代表不同的饮料类型（咖啡、啤酒、牛奶），如：
    3. 声明静态工厂方法getDrink(int drinkType)，根据传入的参数创建不同的饮料对象，并返回该对象，建议使用switch语句。该方法要求声明DrinkNotFoundException，当没有相对应的饮料类型时，抛出该异常。

1. 建立Drink的具体子类：
   * 1. 分别建立Drink的子类：Coffee（代表咖啡），Beer（代表啤酒），Milk（代表牛奶）;
     2. 实现taste()方法，要求在控制台打印各自的味道特征。
2. 建立异常类DrinkNotFoundException
   * 1. 继承Exception
     2. 在Drink的方法getDrink(int drinkType)中声明引发DrinkNotFoundException异常，当传入的参数没有相对应的饮料类型时，抛出异常。
     3. 在使用getDrink方法的类中捕捉该异常。
3. 建立Test测试类，测试以上内容的正确性
   * 1. 编写main方法，通过命令行传参的方式传入某种饮料的类型。
     2. 在main方法中，调用Drink类的getDrink方法，获得相应的饮料对象。注意捕获DrinkNotFoundException。
     3. 然后调用该饮料对象的taste()方法，输出该饮料的味道。
4. 编译程序，并运行。
5. 编写程序实现一个list中的数据反向排序，reverse 。然后再把反向的list再全都复制到另一个集合类中。
6. 完成下列要求：

1） 使用一个Map，以老师的名字作为键，以老师教授的课程名作为值，表示上述 课程安排。

2） 增加了一位新老师 张三 教 电子技术

3） 把 李四教的课程 改为教javaweb

4） 遍历Map，输出所有的老师及老师教授的课程

 5） \*利用Map，输出所有教JSP 的老师。

1. 创建一个接口，实现这个接口的类就具有了人的基本信息。标识接口。
2. 模仿下超市的服务员，超市分为：熟食区服务员和一般服务员，每个服务员都有员工号和员工姓名，编写一个程序保存，使用map嵌套来实现存储服务员，然后打印出来他们的信息。
3. HashMap应用举例：控制台输入一句英语，简单统计各个单词出现的次数。  
    提示，单词作为键，出现次数作为值。
4. 一个学校有班级，班级里有学生！把学校当作一个大的集合，把班级当作封装学生的集合！
5. 学校有重点班和平行班，每个类型的班级里有自己的学员的学号和姓名，要求进行遍历输出班级类型和学员信息。

1. 编写 国家，省份，城市，县城使用map进行嵌套。

2. 编写一个程序，按字典顺序比较手工输入的10个单词的先后顺序。

3. 编写应用程序，把字符串“ABCDEFHIJKLM”逆序输出。

4. 编写一个应用程序，设有字符串"yekmaakkccekymbvb",求出该字符串中有多少种字符,以及每个字符的个数?

5. 在一个KFC内，服务员负责生产食物，消费者负责消费食物；

当生产到一定数量可以休息一下，直到消费完食物，再马上生产，一直循环

程序涉及到的内容：

1.这设计到java模式思想：生产者消费者模式

2.要保证操作对象的统一性，即消费者和服务者都是跟同一个KFC发生关系的，KFC只能new一次

3.this.notifyAll();和 this.wait();一个是所有唤醒的意思，一个是让自己等待的意思；

比如本题中，生产者生产完毕后，先所有唤醒（包括消费者和生产者），再让所有自己（生产者）等待

 这时，消费者开始消费，直到食材不够，先所有唤醒（包括消费者和生产者），再让所有自己（消费者）等待

一直执行上面的操作的循环

4.生产者和消费者都要继承Thread，才能实现多线程的启动

6. 编写程序实现，温控程序，一个线程每2秒获取一个温度，使用随机数随机35度到42度，当这个温度大于36.5的时候。就直接提示发烧开始了，请注意降温。

7. 编写多线程应用程序，模拟多个人通过一个山洞的模拟。这个山洞每次只能通过一个人，每个人通过山洞的时间为5秒，随机生成10个人，同时准备过此山洞，显示一下每次通过山洞人的姓名。

Test 331例子：1.创建文件，以及一些文件相应的属性显示。

2.创建文件夹和创建多层次的文件夹。

3.列出文件中的文件。（文件数组 listfiles[]）

Test333例子（文件字节流）：1.读取文件内容（文件字节输入流使用。目的：fileinputstream类，把用fileinputstream对象文件读入内存）把文件中的内容读取出来。

Test334例子（文件字节流的综合例子，先判断有没有文件，没有的情况下就创建，并写入内容到文件中。有的话就读出文件内容）

1.编写程序实现，给一个map中添加key为排的号，value为排号人的名字，线程10秒手动输入1个人，每5秒就读取人的信息显示。

2. 编写个程序使用线程2秒往一个list中输入1000个人的信息，然后，每秒读取list中内容。

3. 模拟手枪和弹夹的工作，两个线程一个打子弹，一个从弹夹弹子弹。

4. 编写一个java多线程程序，模拟三个人排队买票，张三、李四和王五买电影票，售票员只有三张10元的钱，电影票10元钱一张。张三拿出50元的人民币排在李四的前面买票，李四排在王五的前面拿一张20元的人民币买票，王五拿一张10元的人民币买票。 （ 张三 50，李四 20，王五10）。使用线程礼让

5. 设计一个公共汽车类bus，只要求有速度和人数两个属性，和一个不带参数的构建器，具有加速度， 减速，上人，下人，停车，启动等方法。创建一个对象，车上有35人，开始发车，中间下了13人，又上了25人，请问到站还有多少人 用程序实现

6. 一个从1加到10,第2个从11加到20...线程同步执行,最后再把十个线程结果相加

7. 龟兔赛跑：50米     //只要为了看到效果，所有距离缩短了

 要求：

1.兔子每秒0.5米的速度，每跑2米休息10秒，

2.乌龟每秒跑0.1米，不休息

   3.其中一个跑到终点后另一个不跑了！

1. 有三个线程ID分别是A、B、C,请用多线编程实现，在屏幕上循环打印10次ABCABC

2. 编写一个程序，求出数组中20,10,50,40,30,70,95,80,90,100的最小值。并查找该数组中是否有95这个数，如果有，打印出它的位置；如果没有，请给出提示。

3. 山上有一口缸可以装50升水,现在有15升，水.老和尚叫小和尚下山挑水,每次可以挑5升。问:小和尚要挑几次水才可以把水港挑满?

4. 有父子二人，已知父亲年龄不大于90岁，儿子年龄不大于50岁。10年前父亲的年龄是儿子的4倍，10年后父亲的年龄是儿子年龄的整数倍。求父子的年龄。

5. 定义一个体育活动类(Sports)作为基类，它有一个进行活动的方法play(方法名命名规范、J2EE方向、小写字母开头  . NET方向:大写字母开头)。   
足球(Football)和篮球(Bascketball)都是体育活动类的衍生类。   
请在测试类(Test)中编写一个方法howToPlay(Sports sp)，该方法要求传递一个Sports类型的参数。该方法的作用是、   
1）、 当传入的实例类型为Football时，控制台上应打印、足球是用脚踢的！   
2）、 当传入的实例类型为Bascketball时，控制台上应打印、篮球是用手打的！   
在main方法中调用howToPlay()验证你的代码是对的。

6.基于JAVA集合框架，编写一个简单的学生管理系统，管理学生的姓名、学号、电话号码等基础信息。实现基本的增/删/改/查等功能。

1.java盘符，并且分析电脑各个盘符中的大小

2. 获取指定盘符中的文件的后缀名字,后缀名字为 avi格式的文件的名字

3. 创建文件，以及一些文件相应的属性显示。

3. 创建文件，以及一些文件相应的属性显示。

创建文件夹和创建多层次的文件夹。

列出文件中的文件。（文件数组 listfiles[]）

4.一个程序,然后模仿写一个杀毒软件的效果,如果查找的文件在,你的病毒库中出现,就把他直接删除调.如果没有继续寻找.

5.编写一个程序,然后他每隔一秒创建一个文件,,然后没隔2秒删除一个文件.保证不会卡死机器.

6. 列出指定目录中所有的子文件名与所有的子目录名。

7. 列出指定目录中所有的子文件名与所有的子目录名，要求目录名与文件名分开列出

8. 手工输入目录,然后找到这个目录中的.java的文件名字.

1.写程序完成,通过键盘输入一个路径,然后查看这个路径是否存在,如果不存在就创建,如果存在就在,就在输入一个路径,然后判断这个文件存在不,不存在就创建,存在就会覆盖,然后把一段文字写入到这个文件,在使用程序读取到你的控制台输出.

2.通过键盘输入两个路径,实现这两个路径下文件的复制.

3.使用线程的方式来实现,在控制台打印的同时, 让他把这些数据在写入到一个日志文件上.



4. 编写一个程序，求出数组中20,10,50,40,30,70,95,80,90,100的最小值。并查找该数组中是否有95这个数，如果有，打印出它的位置；如果没有，请给出提示。

6. 使用FileOutputStream实现写入文件的时候，实现追加到上一次文字的后面。实现输入一行好换行的操作。

7. 用FileOutputStream 在D目录下创建一个文件“ABC.txt”，并向文件输出“你真帅”，如果文件已存在，则在原有文件内容后面追加。

8. 使用字节流和字符流的方式完成把系统的时间每2秒获取一次打印到文件里边。

1.写程序完成,通过键盘输入一个路径,然后查看这个路径是否存在,如果不存在就创建,如果存在就在,就在输入一个路径,然后判断这个文件存在不,不存在就创建,存在就会覆盖,然后把一段文字写入到这个文件,在使用程序读取到你的控制台输出.

2.通过键盘输入两个路径,实现这两个路径下文件的复制.

3.使用线程的方式来实现,在控制台打印的同时, 让他把这些数据在写入到一个日志文件上.



4. 编写一个程序，求出数组中20,10,50,40,30,70,95,80,90,100的最小值。并查找该数组中是否有95这个数，如果有，打印出它的位置；如果没有，请给出提示。

6. 使用FileOutputStream实现写入文件的时候，实现追加到上一次文字的后面。实现输入一行好换行的操作。

1.使用对象序列化来实现,创建3个对象然后写入到文件上.然后再反序列化在打印到页面上来.

2.使用带有缓冲区的流来读取一大段的内容然后把他们都写入到一个文件里边.

3.使用数据流把一些对象的一些数据写入到文件上然后在打印到控制台上显示.

4.实现文件的复制操作.

5. java读文件:实现统计某一目录下每个文件中出现的字母个数、数字个数、空格个数及行数，除此之外没有其他字符

6.  从文件（d:\test.txt）中查出字符串”aa”出现的次数

1. 使用集合类的方式，实现用户登录验证的效果。提前在集合类中添加10条数据，然后通过键盘输入值进行查询集合类，然后对比，如果输入的内容在集合类中就登录成功。不然就提醒还没有注册。

2.str是一个如:cag333dog2323nice232323的字符串. 他里边是英文的字母段,和数字段 交替的.

写一个方法完成,能够返回这个字符串中小于指定数值的 数值段的列表.

例子: cag333dog2323nice232323 包括1个数字段小于 1000(传入的那个指定数)

2017/11/13

1. 编写程序实现整数的大数据的加减乘除操作。（使用方法封装）

2. 编写程序实现小数大数据的加减乘除操作。（使用方法封装）

3. 编写程序进行正则表达式验证输入的都是数字。输入的是年份，输入的是字母。

4. 编写观察者设计模式，初始化的时候给他一个初始化值，比如房价的初始成本为2500元，然后又5个观察者观察这个房子，然后通过手工键盘输入的方式来修改房子的价格，然后完成价格发生变化后就会提示所有的观察者。

5. 使用定时调度来实现，每两秒弹出你的机器上的QQ的应用程序，然后再过1秒自动关闭这个程序，实现无限的打开和关闭的效果。

6. 使用system类的先关方法，查看系统的基本信息。

7. 从控制台输入一个数字，然后把这个数按照中国银行的现实方式来显示出来“000,000，000”

8. 从控制台输入一个数字，实现数字格式化后添加上% 比如：0.45 45%

9.使用日期格式化的不同方式,然后使用线程3秒来获取一次,然后把他存入到文件上.