

1. 代码实践

```
#include <iostream>
#include <ctime>
using namespace std;
int main()
{
    //添加随机数种子, 利用当前系统时间生成随机数, 防止每次随机数都一样
    srand((unsigned int)time(NULL));
    int num = rand()%100 + 1; //1-100 的随机
    cout << num << endl;
    system("pause");
    return 0;
}

#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    int num,a,b,c;
    for(num=100;num<1000;num++)
    {
        a=num/100;
        b=num%100/10;
        c=num%10;
        if(a*a+a+b*b+b+c*c*c==num)
            cout << num << endl;
    }
    system("pause");
    return 0;
}

//敲桌子游戏 1-100 的数字 7 的倍数 个数为 7 十位数有 7
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    int num;
    for(num=1;num<100;num++)
    {
        if(num%7==0 || num/10 ==7 || num%10==7)
            cout << "敲桌子" << endl;
        else
            cout << num << endl;
    }
}
```

```
}  
system("pause");  
return 0;  
}  
}
```

2. 计算机基础知识整理

2.1 网络协议的三个核心要素是什么？各有什么作用？

答：语法, 定义了数据与控制信息的格式。

语义, 定义了需要发出何种控制信息, 完成何种响应动作以及作出何种响应。

同步, 定义了事件实现顺序的详细说明。

2.2 网络时延由哪几个部分组成？各产生于何处？

答：网络时延主要由发送时延, 传播时延, 处理时延组成。

① 发送时延是指结点在发送数据时使数据块从结点进入到传输媒体所需的时间, 也就是从数据块的第一个比特开始发送算起, 到最后一个比特发送完毕所需的时间。发送时延又称为传输时延, 它的计算公式是: 发送时延=数据块长度/信道带宽。信道带宽就是数据在信道上的发送速率, 它也常称为数据在信道上的传输速率。

② 传播时延是指从发送端发送数据开始, 到接收端收到数据 (或者从接收端发送确认帧, 到发送端收到确认帧) 总共经历的时间。

传播时延 = d/s d : 物理链路的长度 s : 介质的信号传播速度 (2×10^8 m/s)

③ 处理时延是指计算机处理数据所需的时间, 与计算机 CPU 的性能有关。

3. 当日工作总结

上传学习笔记。