2025/10/28 05:26 1/3 作業7

國立屏東商業技術學院 資訊工程系 物件導向程式設計

作業7

練習loops與array[]

第1題

- 1. 設計一個名為MaxMinAvg.java的程式
- 2. 使用者可以持續輸入整數
 - 若輸入之整數為負值,則忽略該數字
 - 若輸入之整數為0,則結束輸入
- 3. 將所輸入的整數中的最大值、最小值與平均值輸出
- 4. 程式執行結果參考:

```
Please input numbers:
#1: 2
#2: 4
#3: -3
#3: -7
#3: 8
#4: 6
#5: 0
MAX=8
MIN=2
AVG=5.0
```

第2題

- 1. 設計一個名為Sort.java的程式
- 2. 要求使用者輸入10個整數
 - 若該輸入之數值小於0,則忽略
- 3. 將使用者所輸入的10個整數,由小到大依序輸出
- 4. 程式執行結果參考:

Please input 10 numbers:

#1: 5 #2: -1 #2: -3 #2: 8

Jun Wu的教學網頁 國立屏東大學資訊工程學系 CSIE, NPTU

Total: 228673

Last update: 2019/07/02 15:01

```
#3: 9
#4: 3
#5: 7
#6: 10
#7: 1
#8: 0
#9: -3
#9: 15
#10: 5
Sorting results: 0 <= 1 <= 3 <= 5 <= 5 <= 7 <= 8 <= 9 <= 10 <=15</pre>
```

第3題

- 1. 設計一個名為Poker.java的程式
- 2. 將一副樸克牌洗牌後輸出:
- 3. 程式執行結果參考:

```
*8 *A *9 *Q *K *9 *5 *7 *3 *9 *T *3 *J

*4 *8 *8 *3 *5 *4 *2 *6 *6 *K *A *T *2

*5 *2 *Q *6 *K *J *2 *T *5 *J *Q *4 *7

*4 *A *T *J *3 *K *6 *7 *7 *A *8 *Q *9
```

第4題

- 1. 設計一個名為Poker21.java的程式
- 2. 將一副樸克牌洗牌後,發給使用者兩張牌
- 3. 詢問使用者是否要補牌
 - 最多補3張,總共不超過5張牌
- 4. 依21點遊戲規則計算使用者之點數
- 5. 程式執行結果參考:

♣8 ♥A more card (y/n)? y **♣8** ♥A ♠9 more card (y/n)? n You have 18 points.

♥Q **♥**K

more card (y/n)? n You have 20 points. 2025/10/28 05:26 3/3 作業7

♦9 ♣5

more card (y/n)? y

♦9 ♣5 ♦4

more card (y/n)? y

♦9 ♣5 ♦4 ♠2

more card (y/n)? y

♦9 ♣5 ♦4 ♠2 ♠3

You have 23 points.

♥J ♠A

more card (y/n)? n You have 21 points.

From:

https://junwu.nptu.edu.tw/dokuwiki/ - Jun Wu的教學網頁

國立屏東大學資訊工程學系

CSIE, NPTU

Total: 228673

Permanent link:

https://junwu.nptu.edu.tw/dokuwiki/doku.php?id=java:homework:hw7

Last update: 2019/07/02 15:01

