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
```

```
#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
```

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.
```

```
♦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: 339280

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

Last update: **2019/07/02 15:01**