

RandomVariable / March 26, 2015 03:15AM

[TQC+ JAVA6 物件導向程式語言 - 第五類：陣列設計能力](#)

### 501 陣列計算

原始檔：

結果檔：

執行結果

### 502 浮點數計算

原始檔：

結果檔：

執行結果

### 503 矩陣之和

原始檔：

結果檔：

執行結果

### 504 費氏數

原始檔：

結果檔：

執行結果

505 反轉陣列

原始檔：

結果檔：

執行結果

506 三維陣列之和

原始檔：

結果檔：

執行結果

507 停車費用計算

原始檔：

結果檔：

執行結果

### 508 泡泡排序法

原始檔：

結果檔：

執行結果

若 陣列長度為  $n$ ，則要執行  $(n-1)$  次  
每一次後面是整理好的，前面是沒整理好的  
每一次：

前面(還沒整理好)，後面(整理好)

每一次的動作：  
處理在前面還沒整理好的部分  
一直把大的交換到後面  
交換後，大的會到最後面，  
所以 這一次作完 後面整理好的又多了前面一項

### 509 選擇排序法

原始檔：

結果檔：

執行結果

若 陣列長度為  $n$ ，則要執行  $(n-1)$  次  
每一次前面是整理好的，後面是沒整理好的  
每一次：

前面(整理好)，後面(還沒整理好)

每一次的動作：  
處理後面還沒整理好的部分

在後面，找出最小的，跟後面還沒整理好的部分的第一個交換

交換後，小的會到最前面，

所以 這一次作完 前面整理好的又多了後面一項

510 二分搜尋法

原始檔：

結果檔：

執行結果

Edited 16 time(s). Last edit at 09/26/2015 10:29AM by RandomVariable.

---