

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.
