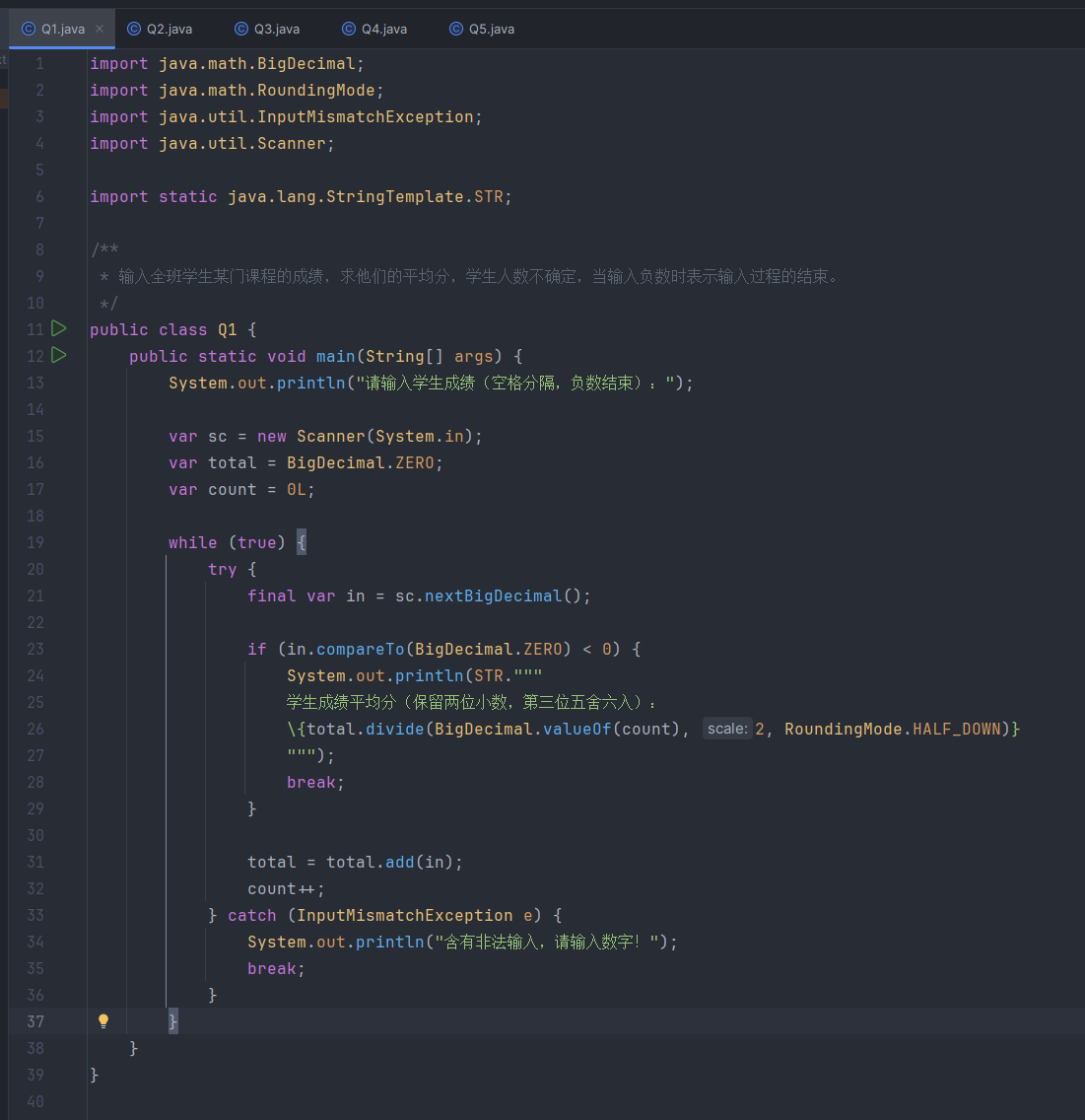
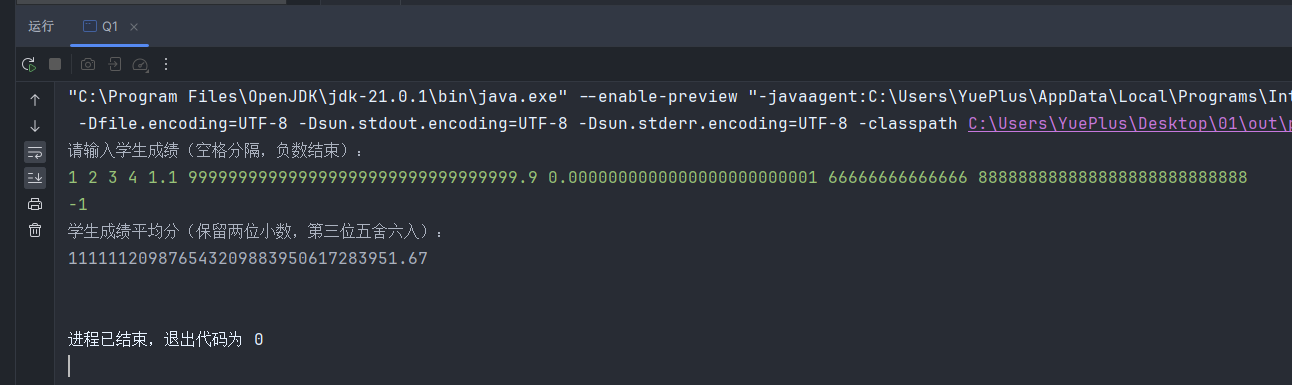
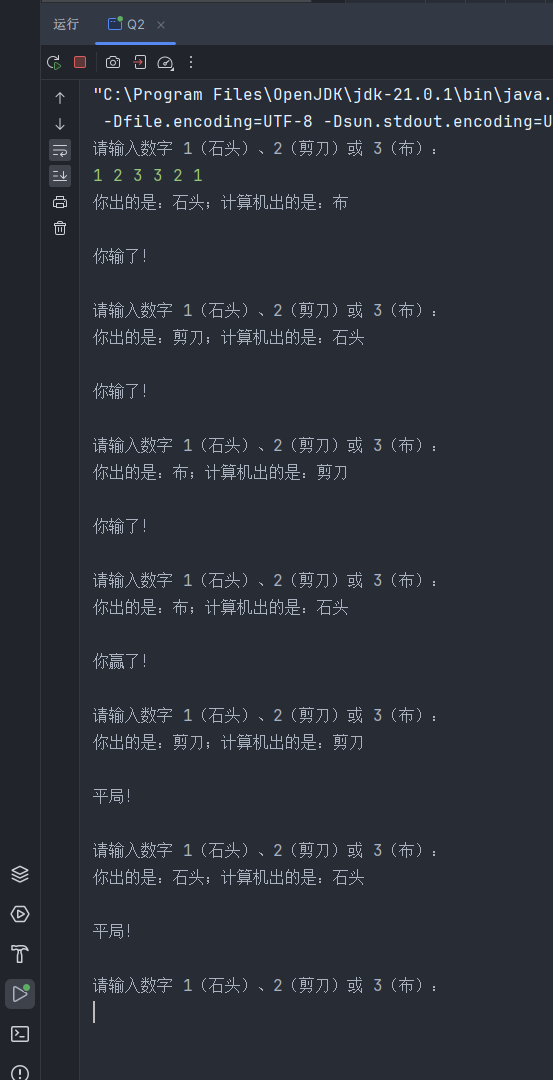
1. 输入全班学生某门课程的成绩，求他们的平均分，学生人数不确定，当输入负数时表示输入过程的结束。



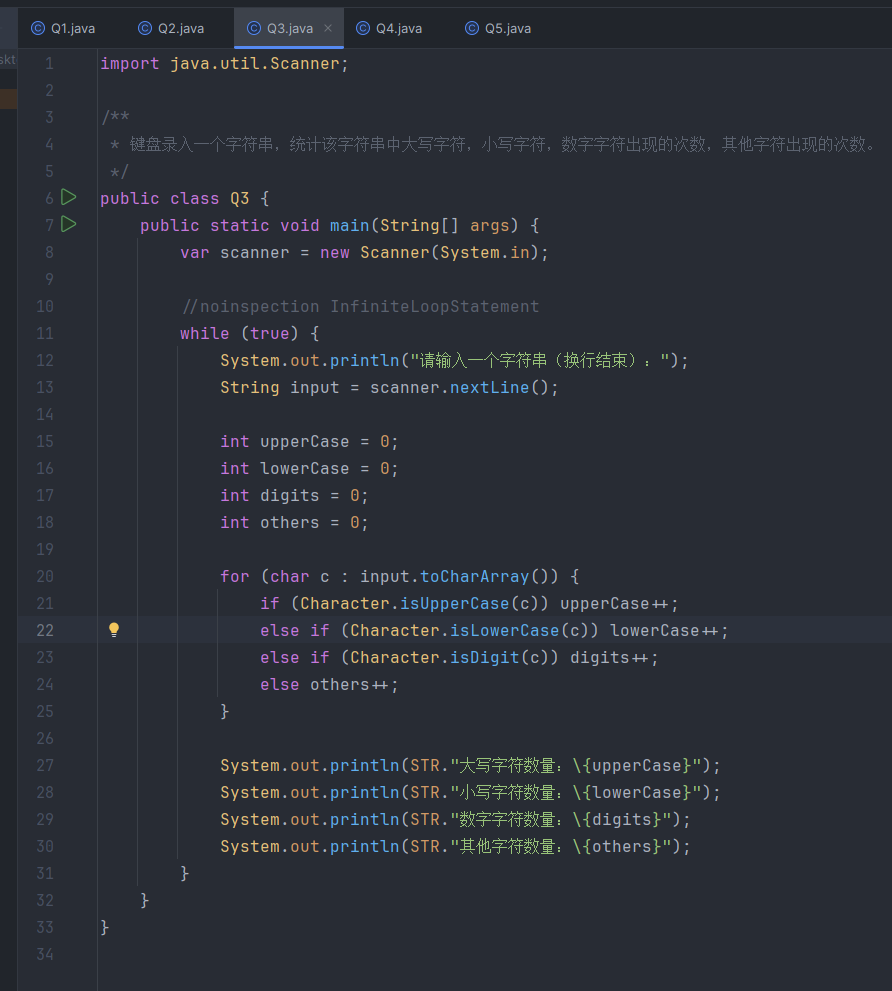


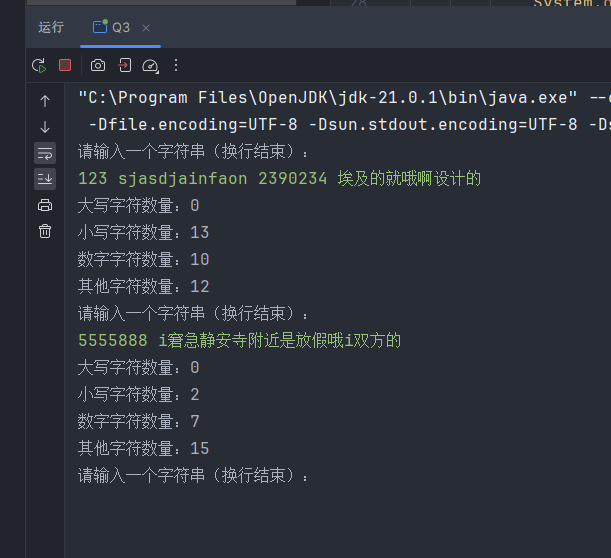
1. 石头剪刀布游戏（用户从键盘上输入数字1、2、3分别代表石头剪刀布，计算机由随机数产生1、2、3，判定用户和计算机的输赢）



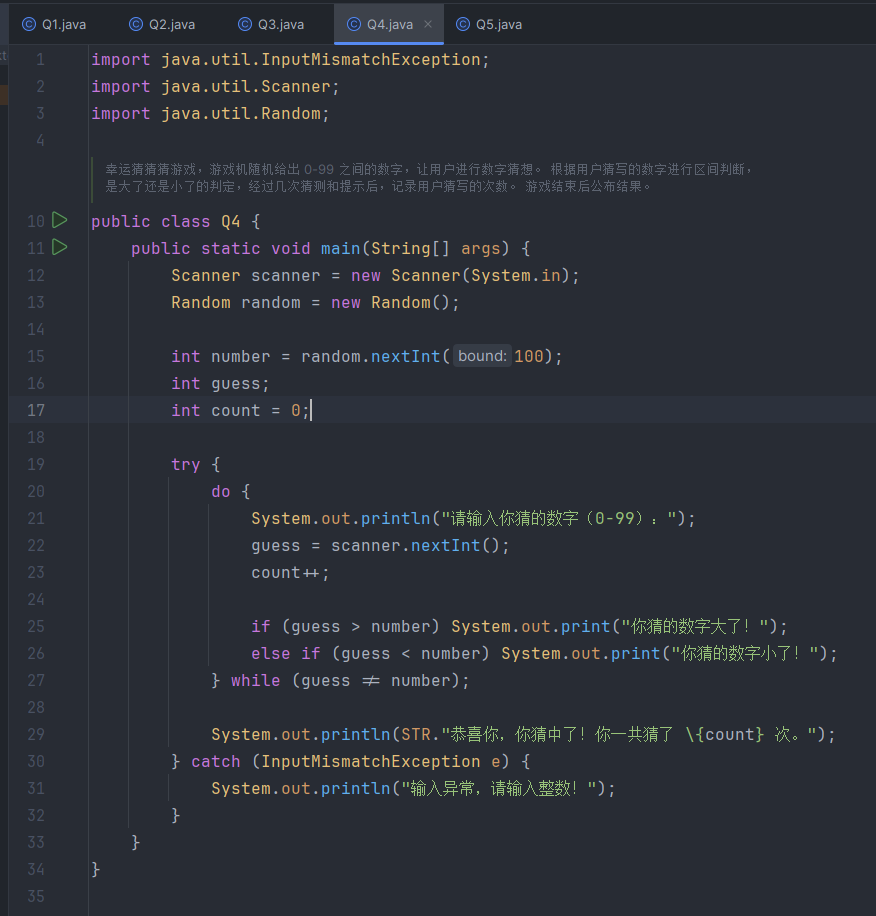


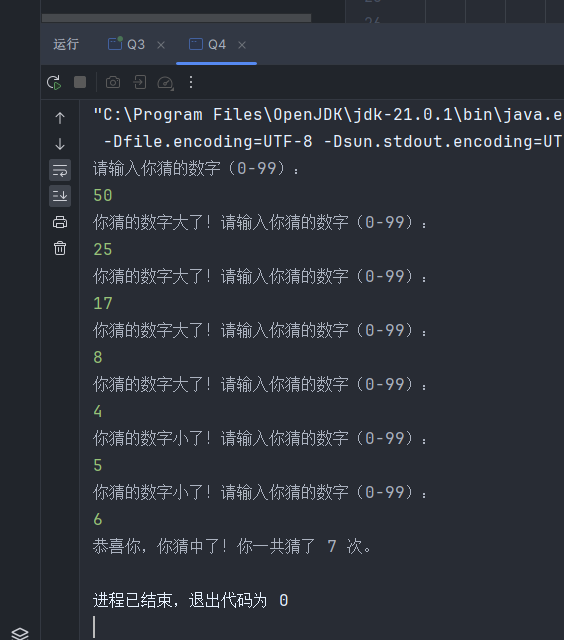
1. 键盘录入一个字符串，统计该字符串中大写字符，小写字符，数字字符出现的次数，其他字符出现的次数。





1. 幸运猜猜猜游戏：游戏机随机给出0-99之间的数字，让用户进行数字猜想，根据用户猜写的数字进行区间判断，是大了还是小了的判定，经过几次猜测和提示后，记录用户猜写的次数。游戏结束后公布结果。





5、程序随机出10道10以内的加法题，由用户输入答案，每答完一题，程序判断对错，并提示“答对了“，”答错了“。10题全部答完，系统提示10题中答对的题数以及打错的题数并计算总分。



