

ch22 算法設計一

設計合適的用戶界面

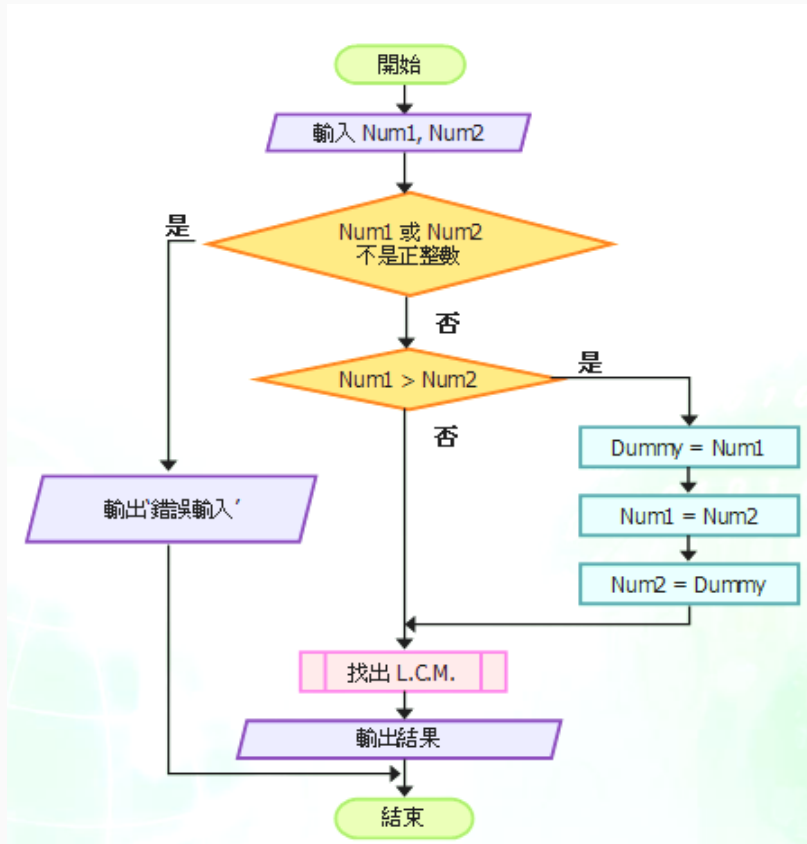
1. 顏色運用, 對齊各欄位
2. 使用簡潔及合適的字詞
3. 適當地使用控制物件
如: 單選按鈕, 下拉式選單
4. 用戶界面的一致性
5. 不同用戶提供不同版本
6. 表單欄位驗證

偽代碼

```

10  輸入 Num1, Num2
20  若 Num1 或 Num2 不是正整數 則
30  輸出 '錯誤輸入'
40  則
50  若 Num1 > Num2 則
60   Dummy = Num1
70  Num1 = Num2
80  Num2 = Dummy
90  找出 L.C.M.
100 輸出結果
    
```

流程圖



數據使用的類型- 數字(整數/實數), 字符(單一字符/字串), 邏輯(布爾)

數據類型	例子	理由
實數(包括小數)	汽水售價如 2.5	會用作計算並出現小數
字串	帳戶號碼 S882288	帳戶號碼可包含字母及數字 (若只有數字但非用作計算)
整數	學生人數 986	人數可作計算及必為整數
布爾	條件檢查 true/false	條件只為「是/否」或「真/假」

使用常數及變量

	常數	變量
功能	利用記憶體位置儲存被賦值程序的輸入/輸出/其他的值	
值的變化	不能改變	隨程序執行而改變

識別問題的輸入和輸出

題目: 某程序的目的為取得兩個數字, 並列印它們的和。試以 IPO 圖表示

輸入 Input	處理 Process	輸出 Output
number_1	讀取 number_1	總和
number_2	讀取 number_2	
	把 number_1 和 number_2 相加	
	打印總和	