

## ch22 算法設計一

### 設計合適的用戶界面

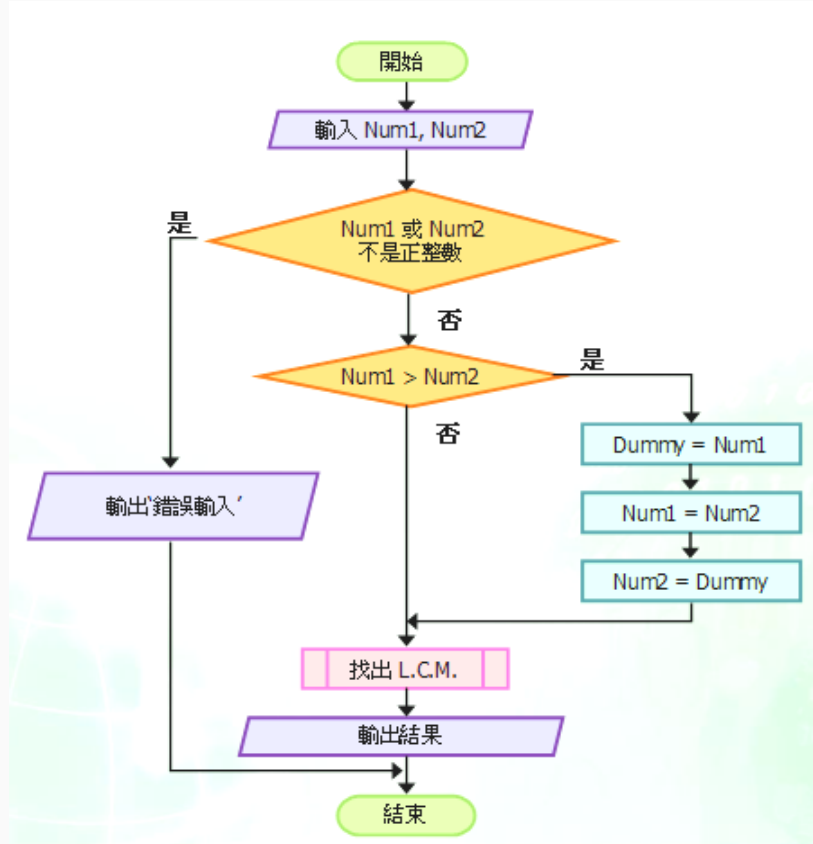
1. ( )
  2. 使用簡潔及合適的字詞
  3. ( )
- 如: 單選按鈕, 下拉式選單
4. 用戶界面的一致性
  5. 不同用戶提供不同版本
  6. ( )

### 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
( )	汽水售價如 2.5	會用作計算並出現小數
( )	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)
( )	學生人數 986	人數可作計算及必為整數
( )	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
( )	( )	( )
( )	( )	( )
	( )	( )
	( )	( )