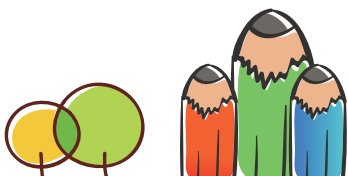


5

迴圈

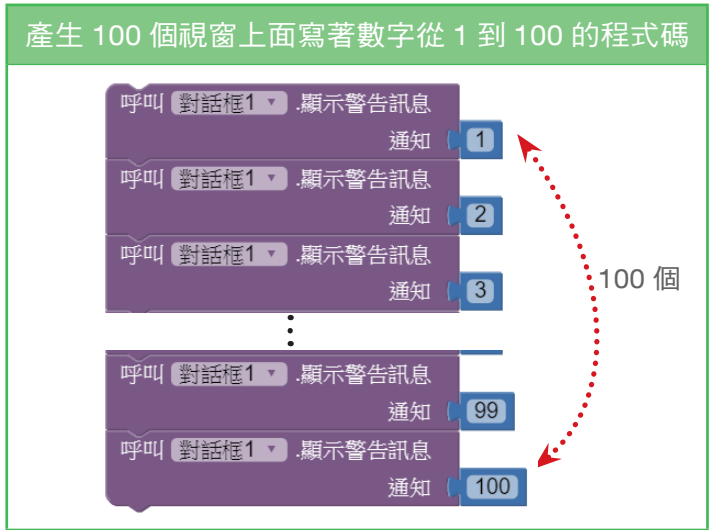
學習重點

- ★ 5-1 迴圈結構—使用「對於任意 數字」
- ★ 5-2 迴圈結構—使用「當 滿足條件」

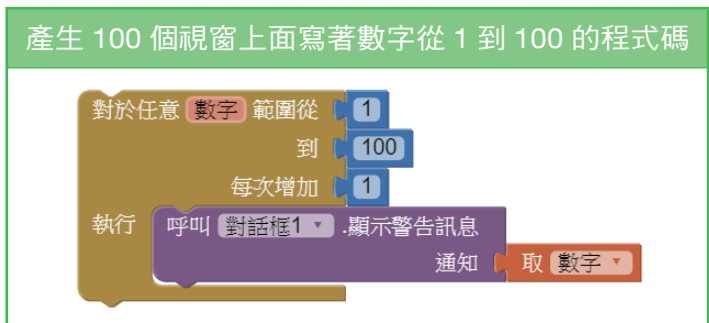




手機或平版的中央處理器（CPU）每秒鐘可執行幾億個指令，中央處理器適合用於運算大量的資料，也適合使用重複結構重複執行程式以獲得結果。迴圈結構是重複執行程式的結構，程式中設定迴圈結構的起始值、增減值與終止值。



解決問題的過程中經常會使用迴圈結構，例如：搜尋、找最大值、找最小值、累加等，使用迴圈結構才能善用中央處理器的運算能力。假設寫一個程式能夠答數，產生列出 100 個視窗，上面有數字從 1 到 100，若不使用迴圈結構，需寫 100 個「呼叫 對話框1 顯示警告訊息 通知 1」後面串接數字 1 到 100，如左圖。



相同功能的程式使用迴圈結構可以簡化程式碼，如左圖。



App Inventor 的迴圈結構有「對於任意 數字」與「當 滿足條件」兩種，迴圈結構會給定迴圈變數初始值，再測試迴圈變數是否到達終止值，若測試迴圈變數未達終止值，則進行迴圈程式拼塊，迴圈程式拼塊執行結束後，迴圈變數進行遞增或遞減，會再次測試迴圈變數是否到達終止值，若未到終止值就繼續執行；超過終止值就跳出迴圈，執行迴圈的下一行程式。這兩種迴圈結構都在「內建方塊」的「流程控制」內。



5-1 ♡ 迴圈結構—使用「對於任意 數字」



「對於任意 數字」迴圈結構用於已知重複執行次數的迴圈結構，迴圈結構中指定迴圈變數的初始值、終止值、遞增或遞減值，迴圈變數將由初始值變化到終止值，迴圈執行一次後，迴圈變數將依照遞增或遞減值變化。

「對於任意 數字」程式語法	程式範例 (印出 1 到 100)
說明	
<p>「對於任意 數字」內迴圈變數「數字」由起始值 (從) 變化到終止值 (到)，每執行一次迴圈程式拼塊，迴圈變數就會遞增 (減) 值 (每次增加)，重複執行迴圈內程式拼塊，直到超過終止值 (到) 後停止執行。本範例迴圈變數「數字」由 1 變化到 100，每次遞增 1，經由「對話框」物件的「顯示警告訊息」函式顯示「數字」到螢幕。</p>	

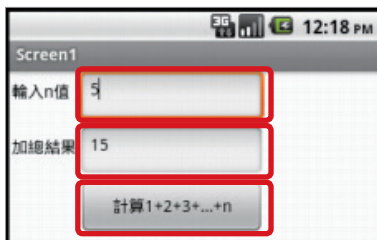
5-1-1 加總

檔案名稱：ch05\Sum.aia

請寫一個程式，給定一個正整數 n ，求計算 $1+2+3+\dots+(n-1)+n$ 的結果。

(一) 預覽執行結果

在 n 值欄位輸入「5」，點選「計算 $1+2+3+\dots+n$ 」，輸出加總結果為「15」。



(二) 建立使用者介面

在 Screen1 新增一個表格配置，在表格配置元件內加入兩個標籤、兩個文字輸入盒與一個按鈕。

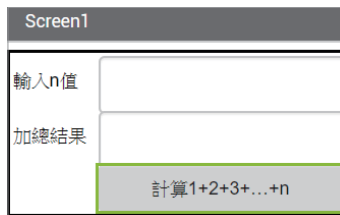


Screen1 的畫面	「元件清單」視窗中顯示所有元件間關係

(三) 屬性設定

物件	屬性	屬性值
表格布局 1	行數 (因為將 row 翻譯成行數，所以實際上是設定列數)	3
標籤 1	文字	輸入 n 值
標籤 2	文字	加總結果
按鈕 1	文字	計算 1+2+3+...+n

設定後，結果如圖。



(四) 建立程式拼塊與程式解說

在 Screen1 新增以下程式拼塊。

程式拼塊 與 程式解說



	(1) 當按鈕 1 按下時，區域變數 sum 初始化為 0。
	(2) 迴圈變數「數字」從 1 開始，每次遞增 1 變化到文字輸入盒 1 所輸入的 n 值為止。
	(3) 累加變數「數字」到變數 sum。
	(4) 將迴圈計算加總結果顯示到文字輸入盒 2。

使用「」進行加總的原理，舉例說明如下表，在 App Inventor 2 中「」的右邊「」先運算，再將相加結果回存到左邊「」。

	<table border="1"> <thead> <tr> <th>數字</th> <th>sum 加總過程</th> <th>sum 加總後</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>數字 =1</td> <td>sum=0+1</td> <td>sum=1</td> </tr> <tr> <td>數字 =2</td> <td>sum=1+2</td> <td>sum=3</td> </tr> <tr> <td>數字 =3</td> <td>sum=3+3</td> <td>sum=6</td> </tr> <tr> <td>數字 =4</td> <td>sum=6+4</td> <td>sum=10</td> </tr> <tr> <td>數字 =5</td> <td>sum=10+5</td> <td>sum=15</td> </tr> </tbody> </table>	數字	sum 加總過程	sum 加總後	數字 =1	sum=0+1	sum=1	數字 =2	sum=1+2	sum=3	數字 =3	sum=3+3	sum=6	數字 =4	sum=6+4	sum=10	數字 =5	sum=10+5	sum=15
數字	sum 加總過程	sum 加總後																	
數字 =1	sum=0+1	sum=1																	
數字 =2	sum=1+2	sum=3																	
數字 =3	sum=3+3	sum=6																	
數字 =4	sum=6+4	sum=10																	
數字 =5	sum=10+5	sum=15																	

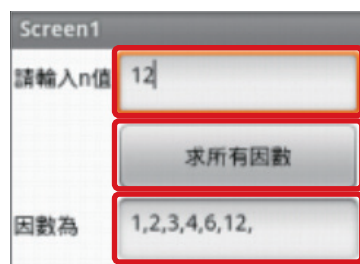
5-1-2 求因數

檔案名稱：ch05\Factor.aia

請寫一個程式，輸入一正整數 n，列出該數的所有因數。

(一) 預覽執行結果

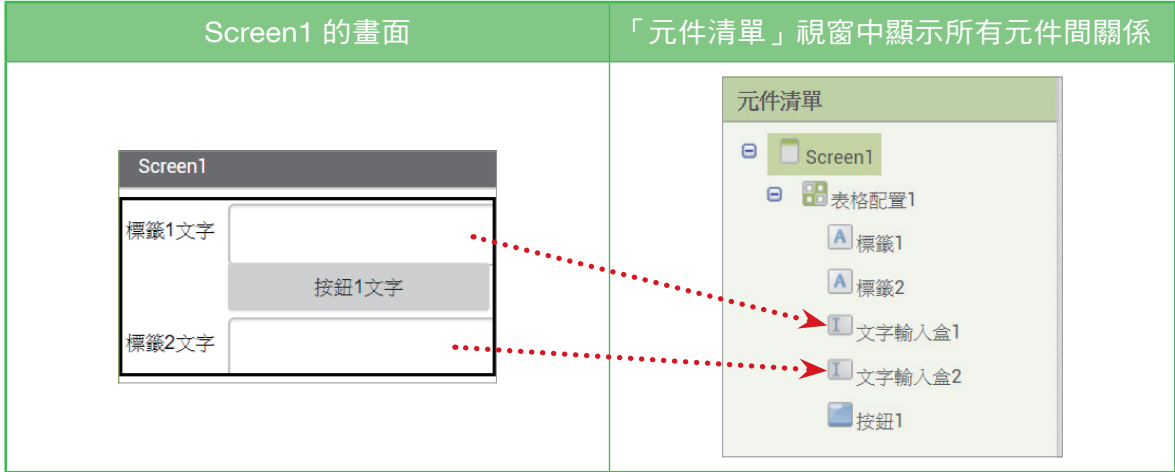
在 n 值欄位輸入「12」，點選「求所有因數」，輸出所有因數結果為「1,2,3,4,6,12」。





(二) 建立使用者介面

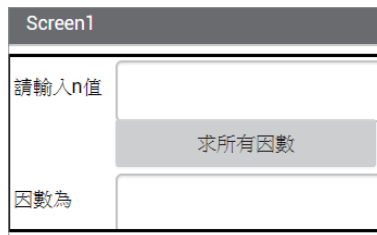
在 Screen1 新增一個表格配置，在表格配置元件內加入兩個標籤、兩個文字輸入盒與一個按鈕。



(三) 屬性設定

物件	屬性	屬性值
表格配置	行數 (因為將 row 翻譯成行數，所以實際上是設定列數)	3
標籤 1	文字	請輸入 n 值
標籤 2	文字	因數為
文字輸入盒 2	允許多行	True 或打勾
按鈕 1	文字	求所有因數

設定後，結果如圖。





(四) 建立程式拼塊與程式解說

在 Screen1 新增以下程式拼塊。

程式拼塊 與 程式解說	
	<p>(1) 當按鈕 1 按下時，初始化文字輸入盒 2 為空字串。</p>
	<p>(2) 迴圈變數「數字」由 1，每次遞增 1，直到到達文字輸入盒 1 所輸入的值，意即迴圈變數「數字」的值分別為 1、2、3、...、到文字輸入盒 1 所輸入的值為止。</p>
	<p>(3) 測試文字輸入盒 1 所輸入值是否被「數字」所整除。</p>
	<p>(4) 可以整除表示「數字」是文字輸入盒 1 輸入值的因數，將「數字」串接到文字輸入盒 2 並加上「,」。</p>


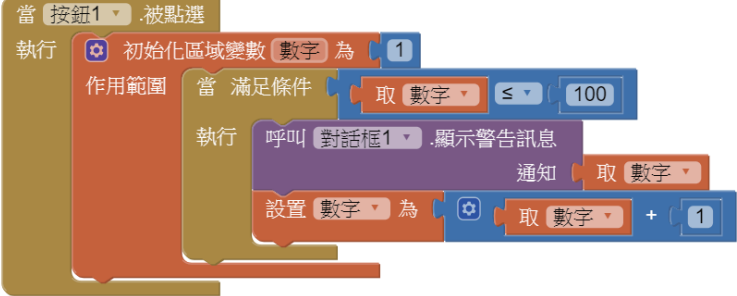


5-2 ♡ 迴圈結構—使用「當 滿足條件」



「當 滿足條件」迴圈結構與「對於任意 數字」迴圈結構都是迴圈結構，「當 滿足條件」迴圈結構用於執行次數不固定的迴圈結構，由迴圈中測試條件的結果決定是否繼續執行，測試條件為真時繼續執行迴圈；當測試條件為假時結束迴圈。為何需要不固定執行次數的迴圈？某些問題的解決過程無法確定執行的次數，例如：猜數字遊戲，假設有兩人（小明與小華）玩猜數字遊戲，小明先想一個數，小華去猜，小明就小華所猜數字回答「猜大一點」或「猜小一點」，直到小華猜到小明所想數字，這樣的猜數字遊戲就是不固定次數的問題，這樣的問題適合使用「當 滿足條件」迴圈結構。

「當 滿足條件」迴圈結構「滿足條件」後面所接條件測試，若測試結果為真時會不斷做迴圈內動作，直到測試結果為假時跳出「當 滿足條件」迴圈。

「當 滿足條件」迴圈語法 (「數字」由 1 變化到 100，每次加 1)	說明
	
<p>程式範例（印出 1 到 100）</p> 	<p>「當 滿足條件」迴圈外需使用「初始化區域變數 變數名稱 為」宣告迴圈變數並設定初始值，「當 滿足條件」迴圈變數由起始值變化到終止值，終止值由「滿足條件」後面的條件判斷決定，每重複執行一次程式，迴圈變數就會遞增（減）值，遞增（減）值設定在「設 變數名稱 為」，重複執行迴圈內程式拼塊，直到超過終止值後停止執行。</p>

5-2-1 求小於 n 的級數和

檔案名稱：ch05\Series.aia

請寫一個程式輸入 n，求最小的 k，使得「 $1+2+3+4+\dots+(k-1)+k \geq n$ 」。



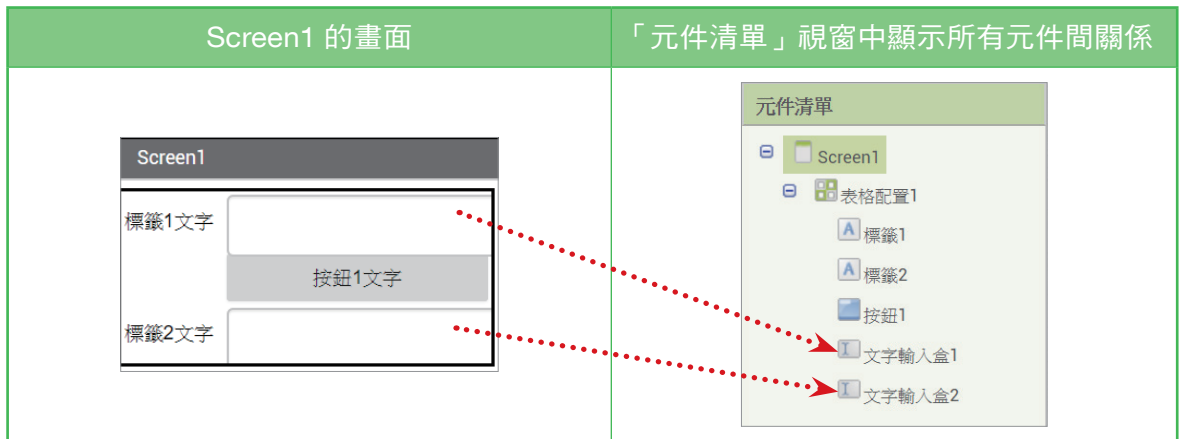
(一) 預覽執行結果

在請輸入 n 值欄位輸入「10」，點選「求最小 k 值」，輸出 k 值為「4」，如右圖。



(二) 建立使用者介面

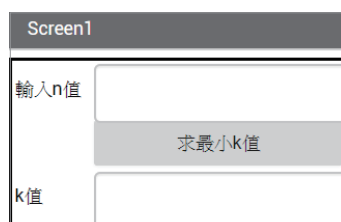
在 Screen1 新增一個表格配置，在表格配置元件內加入兩個標籤、兩個文字輸入盒與一個按鈕。



(三) 屬性設定

物件	屬性	屬性值
表格配置 1	行數 (因為將 row 翻譯成行數，所以實際上是設定列數)	3
標籤 1	文字	輸入 n 值
標籤 2	文字	k 值
按鈕 1	文字	求最小 k 值

設定後，結果如圖。





(四) 建立程式拼塊與程式解說

在 Screen1 新增以下程式拼塊。

程式拼塊 與 程式解說

The screenshot shows the following code blocks:

- When button 1 is clicked:
 - Initialize variable k to 0
 - Initialize variable sum to 0
 - Loop: When condition is met (sum < text input 1):
 - Set k to k + 1
 - Set sum to sum + k
 - Set text input 2 to k

The explanation is provided in three parts:

- (1) 當按鈕 1 按下時，初始化區域變數 k 為 0，區域變數 sum 為 0。
- (2) 利用「當 滿足條件」迴圈計算 sum(級數和) 是否小於文字輸入盒 1 的輸入值，若是則繼續「當 滿足條件」迴圈，k 值遞增 1，累加 k 到 sum。
- (3) 將 k 值顯示到文字輸入盒 2。

程式碼在 App Inventor 2 中，k 值與 sum 值的變化如下表。

k 值	sum 相加過程	sum 相加後
k=1	sum=0+1	sum=1
k=2	sum=1+2	sum=3
k=3	sum=3+3	sum=6
k=4	sum=6+4	sum=10
...

Exercise

課後練習

一、選擇題

- () 1. 下列何者適合用於重複結構？
(A) 如果 則 (B) 關閉畫面 (C) 開啟畫面 (D) 「對於任意 數字」。
- () 2. 求以下程式執行完畢，文字輸入盒印出幾個「*」？
(A)3 (B)4 (C)5 (D)6。



```
對於任意 數字 範圍從 1 到 10 每次增加 2 執行 設 文字輸入盒1 . 文字 為 合併文字 文字輸入盒1 . 文字 " * "
```

- () 3. 求以下程式完畢，sum 值等於？ (A)5 (B)10 (C)15 (D)20。



```
初始化區域變數 sum 為 0 作用範圍 對於任意 數字 範圍從 2 到 10 每次增加 3 執行 設置 sum 為 取 sum + 取 數字
```

Exercise

二、程式實作

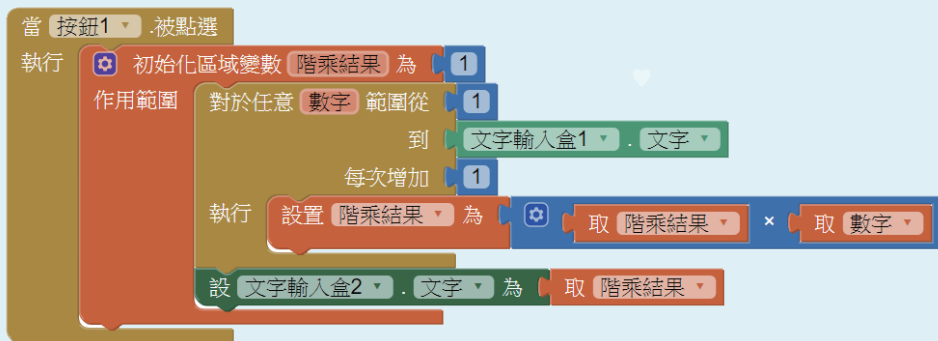
階乘計算 (檔案名稱 : ch05\ex_Fac.aia)

請輸入正整數 n ，求 n 的階乘， n 階乘等於 $1*2*3*\dots*(n-1)*n$ 。
版面配置如下圖。

Screen1

請輸入n值	<input type="text"/>
	求n階乘
n階乘為	<input type="text"/>

1. 參考程式區塊



2. 程式執行結果

在請輸入 n 值欄位輸入「10」，點選「求 n 階乘」，則顯示「3628800」。

Screen1

請輸入n值	10
	求n階乘
n階乘為	3628800