

我的東西

+ 新增專案 + 新增創作坊

排列依據

- 全部的專案 (42)
- 分享的專案 (4)
- 未分享專案 (38)
- 我的創作坊 (168)
- 回收桶

	<p>二元搜尋法2進階版 隨機取數不重複</p> <p>最後修改日期：大約 19 小時 前</p> <p>觀看程式頁面</p>	<p>加入到</p>	<p>2 0</p> <p>0 0</p> <p>0 0</p> <p>取消分享</p>
	<p>循序搜尋法進階版 隨機取數不重複</p> <p>最後修改日期：30 May 2023</p> <p>觀看程式頁面</p>	<p>加入到</p>	<p>2 0</p> <p>0 0</p> <p>0 0</p> <p>取消分享</p>
	<p>亂數不重複</p> <p>最後修改日期：19 Apr 2023</p> <p>觀看程式頁面</p>		<p>刪除</p>
	<p>插入排序</p> <p>最後修改日期：12 Apr 2023</p> <p>觀看程式頁面</p>	<p>加入到</p>	<p>4 0</p> <p>0 0</p> <p>0 0</p> <p>取消分享</p>

動作

- 移動 10 點
- 外觀
- 右轉 15 度
- 音效
- 左轉 15 度
- 事件
- 定位到 隨機 位置
- 控制
- 定位到 x: 174 y: -105
- 偵測
- 滑入 1 秒到 隨機 位置
- 運算
- 滑入 1 秒到 x: 174 y: -105
- 變數
- 面朝 90 度
- 面朝 鼠標 向
- x 改變 10
- x 設為 174
- y 改變 10
- y 設為 -105
- 碰到邊緣就反彈
- 迴轉方式設為 左右

當角色被點擊

詢問 請輸入要搜尋的數字 (1-100) : 並等待

二元搜尋法 詢問的答案

定義 二元搜尋法 目標

變數 開始位置 設為 1

變數 結束位置 設為 50

變數 二分位置 設為 0

重複直到 目標 = 已排序資料 的第 二分位置 項 或 二分位置 = 結束位置 - 1

變數 二分位置 設為 無條件捨去 數值 開始位置 + 結束位置 / 2

如果 已排序資料 的第 二分位置 項 < 目標 那麼

變數 開始位置 設為 二分位置

如果 已排序資料 的第 二分位置 項 > 目標 那麼

變數 結束位置 設為 二分位置

如果 目標 = 已排序資料 的第 二分位置 項 那麼

說出 字串組合 找到了, 位於第 字串組合 二分位置 個數字 持續 2 秒

否則

說出 沒有符合的數字 持續 2 秒

原始資料	已排序資料
1 39	1 1
2 9	2 6
3 66	
4 79	
5 21	
6 65	
7 60	
+ 長度 48	+ 長度 2 =

開始位置 0

結束位置 0 二分位置 0



角色 Sprite1 x: 174 y: -105

顯示 尺寸 100 方向 -90

舞台

背景 1

程式 造型 音效

動作

- 移動 10 點
- 外觀
- 右轉 15 度
- 左轉 15 度
- 事件
- 定位到 隨機 位置
- 控制
- 定位到 x: 174 y: -105
- 偵測
- 滑動 1 秒到 隨機 位置
- 運算
- 滑動 1 秒到 x: 174 y: -105
- 變數
- 面朝 90 度
- 函式積木
- 面朝 鼠標 向
- x 改變 10
- x 設為 174
- y 改變 10
- y 設為 -105
- 碰到邊緣就反彈
- 迴轉方式設為 左右

當 被點擊

- 刪除 原始資料 的所有項目
- 刪除 已排序資料 的所有項目
- 重複直到 清理 原始資料 的長度 = 50
- 變數 隨機數 設為 隨機取數 1 到 100
- 如果 清理 原始資料 包含 隨機數 ? 那麼
- 等待 0.1 秒
- 否則
- 添加 隨機數 到 原始資料

選擇排序法

- 定義 選擇排序法
- 重複 50 次
- 找出最小值位置
- 添加 原始資料 的第 最小值位置 項 到 已排序資料
- 刪除 原始資料 的第 最小值位置 項

定義 找出最小值位置

- 變數 資料位置 設為 1
- 變數 最小值位置 設為 1
- 重複 清理 原始資料 的長度 次
- 如果 原始資料 的第 資料位置 項 < 原始資料 的第 最小值位置 項 那麼
- 變數 最小值位置 設為 資料位置
- 變數 資料位置 改變 1

原始資料		已排序資料	
1	39	1	1
2	9	2	6
3	66		
4	79		
5	21		
6	65		
7	60		
+	長度 48	+	長度 2

開始位置 0 結束位置 0 二分位置 0



角色 Sprite1 x: 174 y: -105

顯示 尺寸 100 方向 -90

舞台

背景 1

Sprite1