

学籍番号 \_\_\_\_\_ 氏名 \_\_\_\_\_

## 1. 基礎(各1点)

### 1.1 コンピューター

[ア] プログラム [イ] ソフトウェア [ウ] ハードウェア [エ] アルゴリズム [オ] マシン語

### 1.2 プログラムの作成

[ア] コーディング [イ] ソースプログラム [ウ] コンパイル [エ] リンク [オ] コンパイラー  
[カ] リンカー [キ] 実行プログラム [ク] 実行ファイル [ケ] 実行ファイル名 [コ] デバッグ

## 2. UNIX のコマンド(各1点)

### 2.1 ファイル

- (1) /D2/D5/D7/f1
- (2) ../../D2/D5/D7/f1

### 2.2 コマンド

- (1) rm hoge
- (2) mkdir hoge
- (3) ls
- (4) cd ..
- (5) cd
- (6) mv hoge ../huga
- (7) rm -rf hoge
- (8) pwd
- (9) rmdir hoge
- (10) cd hoge

### 2.3 コンパイル・実行

- (1) 次の例のように、ファイル名の最後に、.c が必要である。

sample.c

- (2) cc -o hogerun hoge.c
- (3) ターミナル上で、hogerun とタイプした後、[enter]キーを押す。

## 3. C 言語の文法(各3点)

### 3.1 基礎

- (1) 書きたいコメント文を /\* と \*/ で囲む。
- (2) プログラムの内容をわかりやすくするために書く。

### 3.2 printf() 関数

- (1) デイスプレイに文字や数値を書き出す。
- (2) printf 関数のダブルクォーテーションで囲まれた部分で、改行したい位置に、\n を書く。
- (3) `printf("i=%6d\n", i);`
- (4) `printf("x=%.5f\n", x);`

### 3.3 変数

- (1) 変数は、値 (数値や文字など) を記憶するために用いる。
- (2) `int k,m;`
- (3) `double a,b;`
- (4) `z=-4.321;`
- (5) 代入文の使い方が間違っている。ii=23 とすべきである。

### 3.4 scanf() 関数

- (1) キーボードから値 (数値や文字など) を読み込み、変数に格納する。
- (2) `scanf("%d", &n);`
- (3) `scanf("%lf", &z);`

## 4. プログラムの作成 (各 14 点)

### 4.1 メッセージの表示

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    printf("What a pretty flower!\n\n\n");
    printf("No folwer is so beautiful as this.");

    return(0);
}
```

### 4.2 ラーメン屋会計プログラム

```
#include <stdio.h>

int main()
{
    int miso, shoyu, gyoza;
    int zairyo, uriage;

    zairyo = 10000;

    printf("味噌ラーメンの売り上げ[杯]? \n");
    scanf("%d", &miso);

    printf("醤油ラーメンの売り上げ[杯]? \n");
    scanf("%d", &shoyu);

    printf("餃子の売り上げ[皿]? \n");
    scanf("%d", &gyoza);

    uriage = 480*miso+450*shoyu+300*gyoza;

    printf("----- 利益 ----- \n");
    printf("%d 円 \n", uriage-zairyo);

    return(0);
}
```