内容

[**前書き　Visual Studioの使い方** 2](#_Toc511599219)

[**プログラムの作成手順** 2](#_Toc511599220)

[**・章末テスト** 8](#_Toc511599221)

[**Lesson 1 はじめの一歩** 9](#_Toc511599222)

[**1.1 C++のプログラム** 9](#_Toc511599223)

[**1.2 コードの入力** 9](#_Toc511599224)

[**1.3プログラムの作成** 9](#_Toc511599225)

[**1.Ex C言語の標準出力関数を知ろう(補足)** 10](#_Toc511599226)

[**Lesson 1 章末テスト** 10](#_Toc511599227)

[**Lesson 2 C++の基本** 11](#_Toc511599228)

[**2.1 画面への出力** 11](#_Toc511599229)

[**2.2 コードの内容** 11](#_Toc511599230)

[**2.3 文字と数値** 12](#_Toc511599231)

[**Lesson 2 章末テスト** 14](#_Toc511599232)

[**Lesson 3 変数** 15](#_Toc511599233)

[**3.3 型** 15](#_Toc511599234)

[**3.5 変数の利用** 15](#_Toc511599235)

[**3.5ex(補足) printf関数を使用して、変数の値を出力する。** 16](#_Toc511599236)

[**Lesson 3 中間テスト1** 16](#_Toc511599237)

[**3.6 キーボードからの入力** 17](#_Toc511599238)

[**3.6.ex(補足) C言語の標準入力関数scanf\_s** 18](#_Toc511599239)

[**3.7 定数** 18](#_Toc511599240)

[**Lesson 3 章末テスト** 18](#_Toc511599241)

[**Lesson 4 式と演算子** 19](#_Toc511599242)

[**4.1 式と演算子** 19](#_Toc511599243)

[**Lesson4 中間テスト１** 20](#_Toc511599244)

[**4.2 演算子の種類** 20](#_Toc511599245)

[**Lesson 4 中間テスト２** 21](#_Toc511599246)

[**Lesson 4 中間テスト3** 24](#_Toc511599247)

[**4.3 演算子の優先順位** 24](#_Toc511599248)

[**4.4 型変換** 24](#_Toc511599249)

[**Lesson 4 中間テスト４** 27](#_Toc511599250)

[**Lesson 4 章末テスト** 28](#_Toc511599251)

[**Lesson 5 場合に応じた処理** 29](#_Toc511599252)

[**5.1　関係演算子と条件** 29](#_Toc511599253)

[**5.2　if文** 29](#_Toc511599254)

[**5.2 実習** 29](#_Toc511599255)

[**5.3 if～else文** 29](#_Toc511599256)

[**5.3 実習** 29](#_Toc511599257)

[**5.4 if～else if～else** 30](#_Toc511599258)

[**5.4 実習** 30](#_Toc511599259)

[**5.ex\_1** 30](#_Toc511599260)

[**Lesson 5 中間テスト１** 32](#_Toc511599261)

[**5.5 switch文** 32](#_Toc511599262)

[**5.6　論理演算子** 32](#_Toc511599263)

[**Lesson 5 章末テスト** 34](#_Toc511599264)

[**Lesson 6 何度も繰り返す** 35](#_Toc511599265)

[6.1 for文 35](#_Toc511599266)

[**Lesson 6 中間テスト１** 36](#_Toc511599267)

# **前書き　Visual Studioの使い方**

## **プログラムの作成手順**

プロジェクトLesson0を作ってみましょう。大文字の入力はshiftキーを押しながらで行えます。

１. プロジェクトの作成

StartメニューからVisualStudioを起動する。



ファイル→新規作成→プロジェクトを選択



ドキュメントの下にc\_purapura\_1というフォルダを作って、そこにプロジェクトを作りましょう。\_(アンダースコア)はshift + /で入力できます。図１の赤枠を参照。

図１



2. プロジェクトのプロパティを変更する。

ソリューションエクスプローラーでプロジェクトを選択→右クリック→プロパティ



3.ソースファイルの追加

ソリューションエクスプローラーでプロジェクトを選択→右クリック→追加→新しい項目を選択。



4. ソースコードの入力

　追加したソースファイルを選択。



選択が出来たら、下記のようにコードを入力する。



次の４点に注意する。

①　スペースは半角。入力を忘れないように。図２，３の青枠。

　②　大文字、小文字に注意。

　③　#　、<　、（　、)、{ 、}、”(ダブルクォーテーション)などはShiftキーを押しながら入力する。図２，３の赤枠。

　④　;(セミコロン)を忘れない。上記コード、図２，３の緑枠。

⑤ 日本語入力→英字入力は半角/全角ボタンで切り替えることができる。図２の黄色枠。

**図２**



**図３**



5. ソースコードのビルド→実行

　Ctrl+F5でデバッガなしで実行できます。下記図の赤枠。



６. コマンドプロンプト(黒いウィンドウ)がすぐに消える

　　この現象が発生した場合は、2をやり直す。

## **・章末テスト**

下記のURLのテストを行いなさい。

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfWXuo1SqrWla4WEOIGEVUOJlqHg_vBP6p-5FZtuyqzRLNs5A/viewform?usp=sf_link>

# **Lesson 1 はじめの一歩**

## **1.1 C++のプログラム**

機械語(p.3)

　　→こんなの。



## **1.2 コードの入力**

統合環境を使ってみる(p.5)

本校の授業ではVisual Studio(統合環境)を使います。

テキストエディタにコードを入力する。(p.6)

　新しいプロジェクト、Lesson1を作成して、ソースファイルを追加して、p.7のSample1.cppの内容を入力する。

コンパイルエラーを起こしてみる

コードを書くことができて、実行出来たら、わざとコンパイルエラーを起こしてどうなるか確認してみましょう。

## **1.3プログラムの作成**

コンパイラを実行する(P9)

オブジェクトファイルを確認してみる。

オブジェクトファイルをリンクする(P9)

実行ファイルができていることを確認する。

## **1.Ex C言語の標準出力関数を知ろう(補足)**

printf関数

　coutはC++の標準出力関数ですが、printfはC言語の標準出力関数となります。C++はC言語のスーパセット言語となっており、C言語の機能はすべて使えます。では、下記のコードを入力してみてください。

|  |
| --- |
| #include <stdio.h>  int main()  {  printf(“ようこそ C++へ！”);  return 0; } |

C言語検定では標準出力関数として、printf関数が使用されていることと、ほかの言語でも似たようなprint関数が用意されてるので、こちらを使えるようになることも重要です。

## **Lesson 1 章末テスト**

下記のURLのテストを行いなさい。

<https://docs.google.com/forms/d/1NPbcFTvH37P5kJ3pHvOIB0GWXZoNYUG93aCOaEYAXYA/edit>

# **Lesson 2 C++の基本**

## **2.1 画面への出力**

新しいコードを入力する(p.16)

新しいプロジェクトLesson2を作成して、Sample.1.cppの内容を入力して実行してください。

色々な出力方法を知る(p.18)

Sample2.cppの内容を入力して実行してください。

改行には\nを使う

　テキストにも書かれていますが、重要です。しっかりと覚えましょう。

## **2.2 コードの内容**

main()関数

　main関数はエントリーポイントと呼ばれる特殊な関数です。プログラムのスタート地点となる関数です。

#include <iostream>をコメントアウトしてみる。

#include <iostream>をコメントアウトして、コンパイルしてみましょう。下記のようなエラーが表示されたと思います。



エラーをダブルクリックすると、エラーが起きている箇所にジャンプできます。試してみてください。

using namespace std;をコメントアウトしてみる。

こちらもコメントアウトしてコンパイルしてみてください。先ほどと同様のエラーが表示されたと思います。



重要

　エラーをダブルクリックするとコンパイルエラーが起きている箇所にジャンプできることをしっかりと覚えましょう。

## **2.3 文字と数値**

数値リテラル

　123、579、30.0など

文字リテラル

　‘A’、’B’、’c’など。**シングルクォーテーションで囲まれたもの。**一文字を表す。文字列とは違う！！！

文字列リテラル

　“ABC”、”ようこそC++”など。**ダブルクォーテーションで囲まれたもの。**

エスケープシーケンス

　全部を覚える必要はない。重要なのは下記の３点です。

　\n 改行コード

　\0 文字列の終わり(詳細はLesson9.7)

\マークをつけることで、\や’や”などの特殊文字を文字列に組み込むことができる。

　　→どういうこと？

例えば、下記のような文字列を表示する場合を考えてみましょう。



ダブルクォーテーションは文字列リテラルを囲むものという、特殊文字となっているため、下記のようなプログラムではコンパイルエラーになります。



文字としてダブルクォーテーションを出力したい場合は、下記のように記述する必要があります。



その他のエスケープシーケンスが必要になったら、ネットで検索をすればＯＫです。ググりましょう。

実習1 (時間 5分)

　一度のcoutの実行で下記のような表示ができるようにしてみよう。



printf関数でも同じ

　エスケープシーケンスのルールはprintf関数でも同じです。



実習２(時間 5分)

一度のprintf関数の実行で下記のような表示ができるようにしてみよう。



８進数

10を8とする表記法。

16進数

10を16とする表記法

## **Lesson 2 章末テスト**

下記のURLのテストを行いなさい。

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdNjkkwZ4M0L5_ujSSc-GULWBWXiA_dRPSHZ8ct2XpUrocsjg/viewform?usp=sf_link>

# **Lesson 3 変数**

## **3.3 型**

数が多くて、いきなり覚えるのは難しいと思いますが、今は下記の4点を覚えてください。

　整数型　 　　　　int

浮動小数点型 　　　　float

文字型 　　　　char

unsignedをつけると　 符号なしになる。(頭の隅の方にでも置いておいてください。)

|  |
| --- |
| int hoge = －10; //hogeは符号付き整数型。負数も記憶できる。  unsigned int hoge2 = 20; //hoge2は符号なし整数型。負数は記憶できない。 |

## **3.5 変数の利用**

変数に値を代入する

|  |
| --- |
| int num;  num = 3; |

＝が代入であることに注意してください。数学であればイコールですが、プログラムでは代入です。右辺の値を左辺に代入します。簡単に思えるかもしれませんが、実は、ここの理解で躓く人が多いです。

p.50のコードを入力して結果を確認しよう

　新しいプロジェクトLesson3を作成して、p.50のコードを入力して確認しましょう。

変数を初期化する

　変数は宣言することで、数値を記録するための領域がメモリ上に確保されます。では下記のようなコードの場合、どのような値が表示されるのでしょうか？

|  |
| --- |
| int num; //numという変数を用意する。  cout << num << “\n”; 何が表示される？ |

変数の値を変更する

　p.53のコードを入力して、動作を確認しましょう。

他の変数の値を代入する

　p.55のコードを入力して、動作を確認しましょう。

値の代入についての注意

　p.56のコードを入力して、動作を確認しましょう。

　doubleはfloatでもＯＫです。

## **3.5ex(補足) printf関数を使用して、変数の値を出力する。**

coutを使用して変数の中身を出力する方法は見てきましたが、printf関数も変数の値を出力することができます。int型の変数の値を出力する場合は下記のように記述します。



また、下記のように記述することで、複数の変数の値を出力できます。



## **Lesson 3 中間テスト1**

下記のURLのテストを行いなさい。

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScDqY-iHav90m71Sr1uTCXsHrTW1t5TJLkW1oNA0xNZUAtfmg/viewform?usp=sf_link>

## **3.6 キーボードからの入力**

キーボードから入力する

最近使ったプロジェクトからLesson3を起動して、P.60のSample5.cppの内容を打ち込んで下さい。



C++標準入力関数 cin

cinを実行するとキーボードからの入力待ちになります。

二つ以上の数値を入力する

　p.61のSample6の内容を打ち込んでください。

## **3.6.ex(補足) C言語の標準入力関数scanf\_s**

C++の標準入力関数はcinですが、C言語にも同様の関数のscanf\_sがあります。下記のようなコードを入力することで、cinと同じ動作になります。入力して確認してください。



(注意)正確には、C言語の標準入力関数はscanf関数なのですが、この関数はセキュリティホールが存在しているため、マイクロソフトがより安全なscanf\_s関数を用意しています。使い方はscanfと同じなので、混乱しないようにしてください。

## **3.7 定数**

P.63のSample7.cppのコードを入力してみてください。

変更することのできない変数にconstをつける。

プログラマのミスで値を変更してしまうヒューマンエラーをなくす。

今、定数の利点を理解するのは難しいと思うので、これは後期に詳しくやります。

## **Lesson 3 章末テスト**

下記のURLのテストを行いなさい。

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfgUfWrA1P6vhlj-UqzQr3CBhHYmOxpzsFYOo0mdsmuQpSU9A/viewform?usp=sf_link>

# **Lesson 4 式と演算子**

## **4.1 式と演算子**

式の値を出力する(p.71)

新しいプロジェクトLesson4を作成して、Sample1.cppを入力して実行してください。

プログラムの世界では＊が掛け算になります。＊はshift＋：、と+はshift＋；で入力できます。下記の図の赤枠を参照。



色々な演算をする(p.71)

下記の２点をしっかりと意識しながら、Sample2.cppのコードを入力してください。

・ 変数と変数の演算を行える。

* 変数と数値リテラルとの演算を行える。

変数num1の値に１を足し、その値を再度num1に代入する(p.73)

　下記のコードに注目してください。

|  |
| --- |
| num1 = num1 + 1; |

数学的にはおかしな式です。 = の記号が等しいではなく、代入であったことを思い出してください。右辺の結果(num1+1)を左辺に代入しているため、このような記述が可能になります。

キーボードから入力した値を足し算する(p.74)

Sample3.cppの内容を入力して、実行してください。

実習 1(10分)

Lesson4の内容を改造して、下記のような表示をできるようにしなさい。

また、除算の演算子は / です。



## **Lesson4 中間テスト１**

下記のURLのテストを行いなさい。

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfyMQIL4RSN9mjOLdaeRnAJv2mDBi4U-WjkY4mywBdxOnw-uQ/viewform?usp=sf_link>

## **4.2 演算子の種類**

いろいろな演算子(p.76)

非常に多くの演算子があります。残念なことに、ここに記載されている演算子はすべて重要です。世のプログラマーはすべてを覚えていると思います。でも、安心してください。覚えようとしなくてもプログラムを書いていると、自然と覚えてしまいます。

　まずは四則演算(＋－×÷)+αをマスターしましょう。

では、Lesson4を最近使ったプロジェクトから開いて、p.77のSample4.cppのコードを入力して、実行してください。

実習2(10分)

Lesson4を改造して、次の動画のような挙動になるプログラムを作成しなさい。

出席番号で０～４のグループに振り分けるプログラム。

<https://www.youtube.com/watch?v=lRwpa-nbEuI&feature=youtu.be>

インクリメント・デクリメント演算子(p.79)

これも四則演算子なのですが、少し変わっています。よく使う演算子なのでしっかりと覚えましょう。

インクリメント・デクリメントの前置と後置(p.80)

前置と後置で実行結果が変わることがあります。普段プログラムを書くときは、この規則を意識しなくてもいいように書く方が優れている場合がほとんどですが、資格・検定の試験でこれを問う問題がでることがあるので、覚えましょう。

Lesson4にp.81のSample.cppのコードを入力して、実行してください。

下記が前置と後置の挙動の違いの覚え方です。

**・前置なので、代入する前にインクリメント・デクリメントする。**

**・後置なので、代入した後でインクリメント・デクリメントする。**

ただし、これに依存するようなコードを書くことは可読性を下げることになるので、下記のようなコードを書くことを推奨します。

代入する前にインクリメントしたい場合

|  |
| --- |
| a++; 　//インクリメントしてから  b = a; //代入する。 |

代入した後でインクリメントしたい場合

|  |
| --- |
| b = a; //代入してから、  a++; //インクリメントする。 |

## **Lesson 4 中間テスト２**

下記のURLのテストを行いなさい。

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdAUAv0FP5S5zUoNbznYQUhUVoGBl82IVA6wdh3LZrc0I-oRA/viewform?usp=sf_link>

代入演算子(p.83)

Lesson4にp.85のSample6.cppを入力して実行してください。

sizeof演算子

　この演算子は、配列(Lesson9)の要素数を調べるときなどに使用されることがあります。国家試験でもよく出てくる演算子です。例えば下記のように使います。

|  |
| --- |
| int num = sizeof(int); |

この演算子は読んで字のごとく、「size of int」int型 の(of) サイズ(size)を求めてくれます。

では、int型のサイズはいくつだったでしょうか？教科書のp.43に戻って確認してみましょう。

確認テスト

　下記のプログラムの実行結果を答えなさい。

|  |
| --- |
| int main()  {  int hoge = 0;  int size = sizeof(hoge);  cout << size << “\n”;  return 0;  } |

答え

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |
| --- |
| int main()  {  char hoge = ‘w’;  int size = sizeof(hoge);  cout << size << “\n”;  return 0;  } |

答え

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4Hands-On 2

Lesson 4に下記のコードを入力して動作を確認しなさい。



シフト演算子(p.88)

下記の２点を覚える。

　・１ビット左にシフトすると値は倍になる。

　・１ビット右にシフトすると値は半分になる。

Hands-On 3

Lesson4に下記のコードを入力して動作を確認しなさい。



## **Lesson 4 中間テスト3**

下記のURLのテストを行いなさい。

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScoCxdw4wk-kCYEglROeYF9pFD-tRO5MOZj9S-LSrc4pMY2Jw/viewform?usp=sf_link>

## **4.3 演算子の優先順位**

演算子の優先順位とは(P.90)

下記の２点を抑えましょう。

**・四則演算の優先順位は数学と同じ。**

**・優先順位が分からなかったら()を使えば良い。**

この２点を押さえておけば、p.91～p92の表は覚える必要はありません。この表を答えられるプログラマーなどいないのですから。

同じ優先順位の演算子を使う(P93

これも難しいことを考える必要はありません。抑える点は同じです。

**・四則演算の優先順位は数学と同じ。**

**・優先順位が分からなかったら()を使えば良い。**

## **4.4 型変換**

大きなサイズの型に代入する(P.94)

Lesson4にSample8.cppの内容を入力して実行してください。

小さなサイズの型に代入する(P.95)

小さなサイズの型に代入すると、値が失われるのは正しいですが、このテキストに書かれている内容は、ちょっと不正確です。このSample9は正しくは、**浮動少数点型の変数の値を整数型の変数に代入すると、小数点の値が失われる**です。

Lesson4に下記のコードを入力して実行してください。

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using namespace std;  int main()  {  float fnum = 50.5f;　 //floatは32bitの浮動小数点。  int inum = fnum; 　　 //intも32bitなので、値は失われないはず？  cout << inum << '\n'; //教科書の説明は正しくない。小数点は失われる！  return 0;  } |

では、「小さなサイズの型に代入すると値が失われる」の正しい説明となるコードを見てみましょう。

Lesson4に下記のコードを入力して実行してください。

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using namespace std;  int main()  {    int inum = 100000; //intは32bitは符号付きの整数型。  //表現できる範囲は、-2,147,483,648 ～ 2,147,483,647  short snum; 　　　　　　//shortは16bitの符号付きの整数型。  //表現できる値の範囲は、-32,768 ～ 32,767  snum = inum; //snumに100000という値は表現できないので、代入すると・・・  cout << snum << '\n'; //値が失われる！  return 0;  } |

キャスト演算子を使う(P.96)

明示的な型変換を行う。

→教科書に書かれていることをしたところで、結果は何も変わらない。

　→え？じゃぁキャストってなんのためにするの？

型変換を行うと、小さなサイズの型に代入すると値が失われてしまいます。つまり下記のようなコードを書いてしまった場合、致命的な不具合を生み出すことがあります。

(このコードは書かなくていい)

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using namespace std;  int g\_playerHp = 100000; //int型のプレイヤーのHPを表すグローバル変数。  int main()  {  short playerHp = g\_playerHp; //プレイヤーのHPをshort型のローカル変数に代入！  playerHp -= 100; //プレイヤーのHPを100減らすことが目的なのだが・・・。  g\_playerHp = playerHp; //変更したHPを書き戻す。  cout << g\_playerHp << '\n'; //なんてこった。  return 0;  } |

このようなヒューマンエラーを防ぐために、明示的ではない、小さな型への変換を行うコードを書いた場合にコンパイルエラーにすることができます。

次の設定を行ってから、コンパイルを行ってみてください。

プロジェクトのプロパティを開く



プロパティページ/C++/全般/警告レベルを4にする。



プロパティページ/C++/全般/警告をエラーとして扱うを「はい」にする。



この設定でLesson4のコンパイルを行うと、下記のようなエラーと警告が出てくると思います。



こうすることで、意図していない型変換を行うコードを書いてしまった場合はコンパイルエラーとなって、ヒューマンエラーをなくすことができます。そして、このエラーは下記のように明示的にキャストすることによって、消すことができます。

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using namespace std;  int main()  {  int inum = 100000; //intは32bitは符号付きの整数型。  //表現できる範囲は、-2,147,483,648 ～ 2,147,483,647  short snum; //shortは16bitの符号付きの整数型。  //表現できる値の範囲は、-32,768 ～ 32,767  snum = **(short)**inum; //snumに100000という値は表現できないので、代入すると・・・  cout << snum << '\n'; //値が失われる！  return 0;  } |

つまり、キャストというのは「小さな型変換で、値が失われるのは知ってるけど、これは正しいコードだから、黙ってコンパイルしろ！」ということをコンパイラーに教えてやる行為となります。

## **Lesson 4 中間テスト４**

　下記のURLのテストを行いなさい。

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScNMpAM-h4_Bek28g8_-tVNiXn8Rj-bos_NAHbE0QlagOpyTA/viewform?usp=sf_link>

異なる型どうしで演算する(P.98)

この説明もちょっと正しくありません。例えば下記のコードの場合、結果は小さい型の浮動小数点となります。

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using namespace std;  int main()  {  long long llValue = 10; //long longは64bitの整数型。  float fValue = 0.5f; //floatは32bitの浮動小数点型。  long long llResult = llValue \* fValue; //教科書の説明なら64bitの整数型になるはずが、  　 //32bitの小数点型になっている！！！  return 0;  } |

型変換のルールは下記です。

　・どちらか一方のオペランドが浮動所数点なら、結果は浮動小数点になる。

　・オペランドが両方とも整数型　or　浮動小数点型なら、型サイズの大きい方になる。

## **Lesson 4 章末テスト**

　下記のURLのテストを行いなさい。

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeDBBADoB0WS-1l8sT8foEhJoobCE0-_bRu_UVdXioWAZqWgA/viewform?usp=sf_link>

# **Lesson 5 場合に応じた処理**

## **5.1　関係演算子と条件**

条件の仕組みをしる(p.106)

例えばゲームであれば、「**もしも**、コントローラーのＡボタンが押されたら」

　　　　　　　　　　　　　　→ジャンプする

条件を記述する(p.107)

　C++では==が数学の＝と同じになる。左辺と右辺が等しければtrueを返す演算子。

関係演算子は、条件が成立する時にtrue、成立しなければfalseを返してくる演算子です。

## **5.2　if文**

if文の仕組みを知る(p.111)

新しいプロジェクトLesson5を作成して、Sample1.cppの内容を入力して、実行してください。

if文で複数の分を処理する(p.113)

Lesson5を改造して、Sample2.cppのコードを入力して、実行してください。

ブロックにしないと(p.116)

if文を使うときは、条件を満たすときの処理が、たとえ１文であったとしても、必ず{}で囲むのをお勧めします。ただし、{}で囲んでいないコードを読むこともあるので、知識として知っておくことは重要です。

## **5.2 実習**

下記の動画のようなプログラムを実装しなさい。

<https://www.youtube.com/watch?v=EM0hp-jT15I&feature=youtu.be>

## **5.3 if～else文**

Lesson5を改造して、Sample3.cppの内容を入力して、実行してください。

## **5.3 実習**

下記の動画のようなプログラムを実装しなさい。

<https://www.youtube.com/watch?v=qEYbe7RDEkg&feature=youtu.be>

## **5.4 if～else if～else**

if～else if～elseの仕組みを知る(p.122)

Lesson5を改造して、Sample4.cppを入力して実行してください。

## **5.4 実習**

下記の仕様を満たすプログラムを実装しなさい。

・年齢の入力を促す。

・20歳未満なら、「未成年ですね」と表示する。

・20歳以上なら「成人ですね」と表示する。

・ただし、下記の年齢の場合は長寿の祝いを表示する。

60歳の場合は「還暦おめでとうございます。」

77歳の場合は「喜寿おめでとうございます。」

88歳の場合は「米寿おめでとうございます。」

99歳の場合は「白寿おめでとうございます。」

下記の動画を参考にして実装しなさい。

<https://www.youtube.com/watch?v=JmguNYN1aaU&feature=youtu.be>

## **5.ex\_1**

if文はbool型のtrue、falseの値によって分岐します。そのため、下記のようなコードも合法です。

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using namespace std;  int main()  {  int age;  cout << "年齢を入力してください。\n";  cin >> age;  bool result = age >= 20; //>=のような関係演算子はbool型の値を返す。  if (result){ //if文は単にbool型の値によって分岐するだけなので、これもＯＫ。  cout << "あなたは成人ですね。\n";  }    return 0;  } |

また、整数の０はfalseに０以外はtrueに暗黙的に変換されるため、下記のようなコードも合法です。

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using namespace std;  int main()  {  int age;  cout << "年齢を入力してください。\n";  cin >> age;  //int型の変数ageをif文にそのまま書く。  //整数型は暗黙的に、bool型に変換される。  if (age){  cout << "あなたは0歳ではないですね。\n";  }  else {  cout << "あなたは0歳ですね。\n";  }  return 0;  } |

！(否定演算子)を使うと、bool型の結果が反転します。

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using namespace std;  int main()  {  int age;  cout << "年齢を入力してください。\n";  cin >> age;  bool result = age >= 20; //>=のような関係演算子はbool型の値を返す。  　　　//resultの結果を反転しているので、このif文の条件が成立するということは、  //未成年だということになる。  if (!result){  cout << "あなたは未成年ですね。\n";  }  return 0;  } |

下記のようにも書ける。

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using namespace std;  int main()  {  int age;  cout << "年齢を入力してください。\n";  cin >> age;  　　　//age>=20の結果を反転しているので、このif文の条件が成立するということは、  //未成年だということになる。  if (!(age >= 20)){  cout << "あなたは未成年ですね。\n";  }  return 0;  } |

## **Lesson 5 中間テスト１**

下記のURLのテストを行いなさい。

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfu0l2a0RE_FFheu8jhl6mmcJVzDEyxFF6kIhvOvKfVe5RE6w/viewform?usp=sf_link>

## **5.5 switch文**

switch文の仕組みを知る(p.126)

switch文で出来ることは、if～else if ～else文でもできるので、どちらを使ってもＯＫ。

Lesson5を改造して、Sample5.cppを入力して実行してみてください。

break文が抜けていると(p.129)

break文がないと下のケースが実行されます。このようなことを意図して行うコードもありますが、慣れないうちは必ずbreakを書くようにしましょう。

## **5.6　論理演算子**

論理演算子の仕組みを知る(p.131)

(条件Ａ)　&& (条件Ｂ)

　　→条件Ａがtrue **かつ** 条件Ｂがtrue

(条件Ａ)　|| (条件Ｂ)

　　→条件Ａがtrue **または** 条件Ｂがtrue

では、&&(論理積)を使えるケースを見てみましょう。

例) 20歳以上かつ男性かどうかを判断する場合の条件式(論理演算を使わない場合)

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using namespace std;  int main()  {  int age, gender;  cout << "年齢を入力してください。\n";  cin >> age;  cout << "性別を入力してください。0 : 男性、1 : 女性\n";  cin >> gender;  //&&はif文のネストでも表現できるが・・・  if (age >= 20) {  if (gender == 0) {  cout << "あなたは２０歳以上で、男性ですね。\n";  }  }    return 0;  } |

例) 20歳以上かつ男性かどうかを判断する場合の条件式(論理演算を使う場合)

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using namespace std;  int main()  {  int age, gender;  cout << "年齢を入力してください。\n";  cin >> age;  cout << "性別を入力してください。0 : 男性、1 : 女性\n";  cin >> gender;  //&&を使って、条件をまとめることができる。  if (age >= 20 && gender == 0) {  cout << "あなたは２０歳以上で、男性ですね。\n";  }    return 0;  } |

続いて、||(論理和)を使えるケースを見てみましょう。

例)飲食店で女性と子供は2割引のサービスを行っている場合の条件式(論理演算を使わない場合。)

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using namespace std;  int main()  {  //例えば、飲食店で女性と子供は2割引のサービスを行っている場合。  int age, gender;  cout << "年齢を入力してください。\n";  cin >> age;  cout << "性別を入力してください。0 : 男性、1 : 女性\n";  cin >> gender;  //||は複数のif文でも表現できるが・・・  if (age < 13) {  cout << "あなたは２割引きのサービスを受けられます。\n";  }  if (gender == 1) {  cout << "あなたは２割引きのサービスを受けられます。\n";  }  return 0;  } |

例)飲食店で女性と子供は2割引のサービスを行っている場合の条件式(論理演算を使う場合。)

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using namespace std;  int main()  {  //例えば、飲食店で女性と子供は2割引のサービスを行っている場合。  int age, gender;  cout << "年齢を入力してください。\n";  cin >> age;  cout << "性別を入力してください。0 : 男性、1 : 女性\n";  cin >> gender;  //||を使って、条件をまとめる。  if (age < 13 || gender == 1) {  cout << "あなたは２割引きのサービスを受けられます。\n";  }    return 0;  } |

更に論理演算を組みあわせると、じゃんけんの勝敗判定も行えます。

|  |
| --- |
| //playerという変数にプレイヤーの手、comという変数にコンピュータの手の情報が入っている。  //0がグー、１がチョキ、２がパーです。  if (( player == 0 && com == 1 ) //プレイヤーがグー、コンピュータがチョキ。  || ( player == 1 && com == 2 ) //プレイヤーがチョキ、コンピュータがパー。  || ( player == 2 && com == 0 ) //プレイヤーがパー、コンピュータがグー。  ) {  cout << "あなたの勝ちです。\n";  } |

## **Lesson 5 章末テスト**

下記のURLのテストを行いなさい。

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScWLHDqPBaJc3ISuLyL13M93NhYJJwO010PPaCld7PK5EUltw/viewform?usp=sf_link>

# **Lesson 6 何度も繰り返す**

## 6.1 for文

for分の仕組みを知る(p.142)

VisualStudioでLesson\_6のプロジェクトを作成して、Sample1.cppを入力してください。

for文は一行に３つの処理が記述されていることに注意！

for( int i = 0 ; i < 5; i++)

ループブロックの処理を一度、実行した後で行われる処理。

ループの継続条件

変数 iの宣言と初期化

もう少し、見ていきましょう。下記のコードを見てください。

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using namespace std;  int main()  {  for (int i = 0; i < 5; i++) {  //ループ変数はループ内で使用できる。  cout << i << "番目の繰り返しです。\n";  }  return 0;  } |

このコードは下記のようなコードと同義です。

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using namespace std;  int main()  {  int i = 0; //変数iの宣言と初期化。  LOOP:  if (i < 5) { //ループの継続判定。  cout << i << "番目の繰り返しです。\n";  i++; //ループ変数のインクリメント。  goto LOOP; //goto文でラベルLOOPにジャンプする。  }  return 0;  } |

**注意！今回for文の説明のためにgoto文を使用しましたが、goto文はスパゲッティコード(読みづらいコード)を生み出しやすくするものとして、多くの開発で使用することが非推奨となっている構文です。絶対に使用しないように！！！**

for文の３つの式の意味が分かれば、下記のようなコードが書けることが分かります。

|  |
| --- |
| #include <iostream>  using namespace std;  int main()  {  //ループ変数は5で初期化することもできるし、  //ループの継続判定もi>=0などにもできる。  //ループブロックの処理が終わった後の処理もデクリメントでも良い。  for (int i = 5; i >= 0; i--) {  //ループ変数はループ内で使用できる。  cout << i << "\n";  }  return 0;  } |

変数をループ内で使う(p.145)

ここまでの例で見てきたように、ループ変数をループ内で使うことができます。Lesson\_6にSample2.cppを入力して実行してください。

for文を応用する(p.146)

Lesson\_6にSample3.cppとSample4.cppを入力して、動作を確認してください。

## **Lesson 6 中間テスト１**

下記のＵＲＬのテストを行いなさい。