

# 計算機プログラミング

学際科学科 松島慎 2024 年 4 月 24 日



# この講義（前半）の進め方

この講義の目標は複雑な問題を解くためのアルゴリズムを実装する力を身につけることである。初回はオンライン講義なので、進め方の説明が主な目標である。

与えられた問題の解決手段としてアルゴリズムを理解する力も重要であるが、理解しているアルゴリズムを実装し（＝動作するプログラムに書き下すこと）実行する力も重要である。プログラミングは自分で試行錯誤をすることで覚えるものなので、この講義では DOMjudge を使って十分な試行回数を確保することを試みる。

DOMjudge は設定した問題の解法となるプログラムを提出（submit）すると自動で採点することができるシステムである。この講義を受講する学生は<http://163.220.176.180:9000/> にアクセスし User の登録を済ませること。（Register now? をクリック）

- Username：学生証番号。半角ハイフンあり（例：J3-220465）
- Full name (optional)：氏名。学生証の記述の通り（例：東大太郎）
- Email address (optional)：空欄（連絡は UTOL を通じて行う）
- Team name：任意だが他の人とかぶらないようにする（公開情報となるので注意。例：J3-220465）
- Affiliation：**Use existing affiliation を選択**し、自分の学年科類を選択
- Password：任意（教員に見られても問題ないものを使うこと。**忘れないように!**）

## 第 0 章

# Python の実行環境

### 0.1 python2 と python3

この講義で扱う言語は Python であるが、Python は Python 3.0 系と Python 2.0 系では大きく仕様が異なるので注意が必要である。この講義では Python 3.0 系を用いたプログラミングを習得する。

### 0.2 インタラクティブモードと標準モード

Python のプログラムを実行する方法は二通りある。一つは**インタラクティブモード**と呼び、インタプリタがセルと呼ばれる部分ごとにプログラムを処理し、その都度出力を受け取れることを繰り返す方法である。もう一つは**標準モード**と呼びインタプリタがファイルに書かれた文を上から一つずつ処理して最後の文を処理したら終了する方法である。

python3 のプログラムの仕様を理解するためにはインタラクティブモードで実行するのが手軽で便利

である。少し長いプログラムの場合は標準モードで実行すると良い。

## 0.3 インタラクティブモードの実行環境

インタラクティブモードの実行環境としては Python Notebook があげられる。情報教育棟の iMac を使う場合はすでにインストールされている Anaconda Navigator を使う方法がある。Finder からアプリケーションの下にある Anaconda Navigator を起動して、そこから Jupyter Notebook を選択する。またはターミナル<sup>\*1</sup>から以下のコマンドを実行する。ここではプロンプト文字列は\$としてあり、\$以降が実際に入力する文字列である（今後も実行例については同様に黒字は入力、灰色字は計算機の出力を表す。）

```
1 $ jupyter-notebook
```

より単純にインタラクティブモードを使う方法として、ターミナルから以下を実行することもできる：

```
1 $ python3
```

すると以下のような python3 のプロンプト文字列「>>>」が表示されるので、その後に入力される文は python3 のプログラムと解釈されて実行される。例えば 1+2 を入力して Enter キーを押すとこの式の評価結果が出力される

---

<sup>\*1</sup> ターミナルがわからない時は<https://hwb.ecc.u-tokyo.ac.jp/wp/information-2/cui/>をみよ。

## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>> 1+2  
2 3
```

自分のPCが使いたい場合は<https://utokyo-ipp.github.io/index.html>を参考にしてGoogle Colaboratoryを使うのが簡単である。Google ColaboratoryでJupyter Notebookが使えて、Pythonを動かすことができる。または自分のPCにAnacondaをインストールする。次にAnaconda Navigatorを起動して、そこからJupyter Notebookが使用することができる。

## 0.4 標準モードの実行環境

標準モードではプログラムはテキストファイルとして編集・保存し、この段階ではプログラムは実行されない。単純なテキストエディタとしてはVim, Emacs<sup>\*2</sup>の使用を勧めるが統合開発環境としてVisual StudioCode (VSCoDe) やpyCharmなどを使うのも便利である。例えば、`hello.py`<sup>\*3</sup>という名前でテキストファイルを作成し、内容を以下のように「`print('Hello World!')`」という一行だけにして保存すれば、これはHello World!と出力するだけのプログラムである。

## hello.py の内容

```
1 print('Hello World!')
```

標準モードでは**標準入力**を受けとり、**標準出力**を返すことでプログラムを実行する。おおざっぱには、標準入力とはキーボードから入力された文字列であり標準出力とはスクリーンに現れる文字列である。ターミナル上でプログラム `hello.py` を実行するには以下のようにコマンドを入力する。

<sup>\*2</sup> Emacs の使い方は HWB の説明<http://hwb.ecc.u-tokyo.ac.jp/current/literacy/editor/emacs/>参照

<sup>\*3</sup> Python のプログラムは拡張子を `.py` とするのが慣例である。

## 標準モード（ターミナル）での実行例

```
1 $ python3 hello.py
2 Hello World!
```

この例では標準入力を受けとらず、標準出力にHello World!という文字列を出力する。カレントフォルダに hello.py がないとこのコマンドはエラーとなるので注意すること。

### 0.4.1 標準入力と標準出力

標準入力を受け取るためには**input 関数**を用いることができる。a=input() をターミナル上から実行するとプログラムはキーボードから入力された文字列を a という変数に格納する。

標準出力を返すには**print 関数**を用いることができる。print("hello") を実行すると引数の値である hello を標準出力に出力し、最後に改行文字を出力する。最後に出る文字を改行文字以外に指定したい場合はprint("hello",end="XX")とすると、最後に XX を出力する。特に、end="" とすれば改行せずに標準出力のみを出力することができる。

例えば、以下のような関数は標準入力として得られた文字列を2回繰り返して出力するプログラムである。

## repeat.py の内容

```
1 a = input() # aに標準入力の内容を文字列として格納する
2 print(a) # aに格納された内容を標準出力に出力する
3 print(a) # 再びaに格納された内容を標準出力に出力する
```

これは文字列を入力として受け取り、同じ文字列を二回改行して出力するプログラムである<sup>\*4</sup>。この

---

<sup>\*4</sup> 行の中で # 以降はコメントであり、インタプリタはこれを処理しない。

内容を `repeat.py` という名前のファイルに保存してターミナル上で以下のように実行することができる。

#### 標準モードでの `repeat.py` の実行例

```
1 $ python repeat.py
2 aaaa
3 aaaa
4 aaaa
```

1 行目がプログラムを実行する命令であり、2 行目がプログラムが入力として受け取る文字列 `aaaa` である。どちらもキーボードから入力して最後に Enter を押す。3 行目と 4 行目がプログラムの標準出力として出力されたものである。すなわちこれは

#### 入力例

```
aaaa
```

#### 出力例

```
aaaa
aaaa
```

に対応するプログラムの例である。



# 目次

第 0 章	Python の実行環境	2
0.1	python2 と python3	2
0.2	インタラクティブモードと標準モード	2
0.3	インタラクティブモードの実行環境	3
0.4	標準モードの実行環境	4
0.4.1	標準入力と標準出力	5
第 1 章	基本の文法	9
1.1	分岐処理 (if 文)	11
1.2	反復処理 (for 文・while 文)	14
1.3	モジュールのインポートと利用	15
1.4	リスト	16
1.4.1	リストの複製	19
1.5	鉄道路線の駅名リスト	21

1.5.1	リストの入力と出力 (split メソッド)	21
1.5.2	直通運転 (reverse メソッド)	26
1.5.3	リストを用いた反復処理	27
1.5.4	リストの延伸 (append メソッド)	28
<b>第 2 章</b>	<b>関数とクラス</b>	<b>34</b>
2.1	関数の定義と呼び出し	34
2.2	局所変数と大域変数	37
2.3	関数による副作用	39
2.4	関数の再帰呼び出し	41
2.5	クラス	43
2.6	クラスの継承	46
2.6.1	Python の特殊メソッド ( <code>__eq__</code> メソッド・ <code>__gt__</code> メソッド )	49
2.6.2	exec 関数	51
<b>第 3 章</b>	<b>木</b>	<b>52</b>
3.1	再帰的計算・ <code>__str__</code> メソッド	54
3.2	式木の構成	56
3.3	式木の走査	57
3.4	式木の計算	61

## 第 1 章

# 基本の文法

**変数**は値の入れ物である。「変数名 = 式」を実行すると、式の値が計算され、指定された変数に**代入**される。代入の効果は、式のなかで再び変数名が出てきたときに代入された値として使われることである。

### インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>a=3
2 >>>a*a
3 9
```

/は実数の割り算、//は整数の商、%は余り、\*\*は冪乗となる。以下の様に行うと複数の変数を同時に代入することができる。

### インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>a,b,c=1,10,100
2 >>>a+b+c
3 111
```

変数名としては一般的に英字の後に英数字か「\_」を並べたものを用いるが、変数名に使える文字はアルファベット以外にもある。例えばひらがなやギリシャ文字なども使用可能である。詳しくは[リフレンス](#)を参照のこと。一方、構文で使う for などのキーワード（予約語）は変数名としては使えない。定義されているキーワードは keyword.kwlist に格納されており以下のようにして確認できる。

#### インタラクティブモードでの動作例

```
1 >>> import keyword
2 >>> keyword.kwlist
3 ['False', 'None', 'True', 'and', 'as', 'assert', 'break', 'class', 'continue', 'def', 'del', 'elif',
  'else', 'except', 'finally', 'for', 'from', 'global', 'if', 'import', 'in', 'is', 'lambda', '
  nonlocal', 'not', 'or', 'pass', 'raise', 'return', 'try', 'while', 'with', 'yield']
```

変数には**型**があり、型によって内部で行われる演算も変わってくるので、意識しておく必要がある。型により整数と実数（浮動小数）は区別される。変数を初期化する場合は小数点のあるなしで整数と実数が区別される。例えば、`a=1`と書くとこれは整数型の1となり、`a=1.0`と書くと浮動小数型の1となる。変数の型は `type` 関数で確かめることができる。

#### インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>> a=1
2 >>> type(a)
3 <class 'int'>
4 >>> b=1.0
5 >>> type(b)
6 <class 'float'>
7 >>> c="1"
8 >>> type(c)
9 <class 'str'>
```

`<class 'int'>`はその変数が整数型であることを意味しており、`<class 'float'>`はその変数が浮動小数型であることを意味している。`<class 'str'>`はその変数が文字列型であることを意味している。

実数型を整数型に変換するには「int(「」)」で囲む。数値を文字列に変換するには「str(「」)」で囲む。一般にデータを、ある「型」に変換するには「型(「」)」で囲む。"Hello"のように「"」で囲まれたものは文字列である。「"」の代わりに「'」を使うこともできる。

## 1.1 分岐処理 (if 文)

条件分岐による分岐処理は以下の形式で書くことができる。

```
1  if 条件:  
2     文1  
3     ...  
4  else:  
5     文2  
6     ...
```

上の例ではまず1行目の条件が評価され、True（真）が返ってきた場合は文1からはじまるブロック、False（偽）が返ってきた場合文2からはじまるブロックが実行される。ブロックの範囲はインデントにより指定されるので、2行目以降 else までを全てインデントして書く必要がある。インデントとは行頭に配置されているスペースあるいはタブのことである。ファイル中で一貫していればスペースの数はいくつでもよい。数値の比較などに便利な条件の文法として以下の文法がある。

Python の文法	数学記号	意味
<code>x &gt; y</code>	$>$	x が y より大きい
<code>x &gt;= y</code>	$\geq$	x が y 以上
<code>x == y</code>	$=$	x と y が等しい*1
<code>x &lt; y</code>	$<$	x が y より小さい
<code>x &lt;= y</code>	$\leq$	x が y 以下
<code>x != y</code>	$\neq$	x と y が異なる
条件 1 and 条件 2	$\wedge$	条件 1 かつ条件 2
条件 1 or 条件 2	$\vee$	条件 1 または条件 2
<code>not</code> 条件 1	$\neg$	条件 1 ではない

実行例を以下に示す：

#### インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>> print((1 >= 0))
2 True
3 >>> print((0 >= 1))
4 False
5 >>> print((3 != 3))
6 False
7 >>> print(False or True)
8 True
9 >>> print(True and False)
10 False
11 >>> print(False and True)
12 False
13 >>> print(not True)
14 False
15 >>> print(not False)
16 True
```

例えば2つの変数の値の大小による分岐処理は以下のように書ける。

## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>x,y = 1,2
2 >>>if x > y:
3 ...     print("x is larger than y")
4 ...else:
5 ...     print("x is smaller than or equal to y")
6 ...
7 x is smaller than or equal to y
```

3つ以上の分岐は `if ... elif .. else ...` を組合せて実現する。例えば、符号を判定するプログラムは以下のように書ける。

## sign.py

```
1 input_string = input()
2 x = float(input_string)
3 if x < 0 :
4     print("x is negative")
5 elif x > 0:
6     print("x is positive")
7 else:
8     print("x is zero")
```

## 標準モード（ターミナル）での実行例

```
1 $python3 sign.py
2 23
3 s is positive
4 $python3 sign.py
5 -23
6 s is negative
```

`input()`は0.4.1節で説明したように標準入力を文字列として返すので、1行目で`input_string`には標準入力の内容が一つの文字列として格納される。

例えば  $-1 \leq x \leq 1$  の時は `x`、それ以外の場合は `0` とするには次のように書くことができる。不等式は連結して評価することができる。[リファレンス](#)にあるように「`x < y <= z`」は「`x < y and y <= z`」

と等価になる。

## 1.2 反復処理 (for 文・while 文)

Python での反復処理は for 文または while 文を使ってかける。for 文は繰り返しの指定を以下のように行う。繰り返す部分は直後でインデントしたブロックである。

```
1 for 変数 in range(開始, 終了+1):  
2     文  
3     ...
```

「range(開始, 終了+1)」の部分に関して「開始」の値が0である場合は0を省略でき、「range(終了+1)」とすることができる。

以下は for 文を用いて 1 から 10 までの和を計算する例である。

### インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>s = 0  
2 >>>for i in range(1,11):  
3     ...     s = s+i  
4     ...  
5 >>>print(s)  
6 55
```

for 文のなかに for 文を入れることもできる。この場合インデントの深さにより for の繰り返しの範囲を判断する。



## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>s = 0
2 >>>for i in range(1,3):
3 ...     for j in range(1,3):
4 ...         s = s+i*j
5 ...         print(s)
6 ...
7 1
8 3
9 5
10 9
```

何回くりかえすかはわからないが、ある条件が真となるまである処理を繰り返したい場合もある。このような反復処理は、While 文を用いて書くことができる。

```
1 while 条件:
2     文
3     ...
```

While を用いる反復処理では、反復する文において条件の評価が変わるような処理を行わないと無限ループあるいは何も実行しないプログラムになるので注意が必要である。

## 1.3 モジュールのインポートと利用

モジュールは意味がまとまったいくつかの関数や変数の定義などの文からなるプログラムであり、必要に応じて自分の実行環境に取り込む（インポートする）ことができる。Python には豊富な標準ライブラリが用意されており、これらのモジュールを適宜インポートすることができる。標準ライブラリの一覧は[リファレンス](#)を参照のこと。

```
1 import math # math モジュールのインポート
2 import copy # copy モジュールのインポート
```

$\sqrt{x}$ ,  $\sin(x)$ ,  $\cos(x)$ ,  $\log x$ ,  $\log_2 x$ ,  $e^x$ ,  $\pi$  を計算するには、`import math`を実行してから、`math.sqrt(x)`、`math.sin(x)`、`math.cos(x)`、`math.log(x)`、`math.log2(x)`、`math.exp(x)`、`math.pi`を使う。

#### インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>> import math
2 >>> math.pi
3 3.141592653589793
4 >>> math.exp(10.0)
5 2.6881171418161356e+43
```

2.6881171418161356e+43は  $2.6881171418161356 \times 10^{43}$  の意味である。

## 1.4 リスト

リストは要素となるデータの並びであり不特定数の要素を一つの変数で制御する**抽象データ型**の一つである。リストはプログラミング言語によらない概念であるがここではPythonのリストを学ぶ。

Pythonではリストは「[値, 値,...]」のように可変個の値を指定することで定義することができる。このようにして作成したリストを変数に代入することで、リストを値にもつ変数を作ることができる。リストのに格納している各値は要素とよばれ、0番目の値、1番目の値などと呼ぶ。リストは次のように操作できる。

## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>> a = [0,1] # 2 個の整数値で初期化。
2 >>> print(a) # リスト全体を表示
3 [0, 1]
4 >>> print(a[0]) # リストの指定した要素を表示
5 0
6 >>> print(a[1]) # リストの指定した要素を表示
7 1
8 >>> print(len(a)) # リストの長さ。要素数。
9 2
```

len はリストを引数とする関数で、リストに含まれる要素の数を返す。

以下の形で変数*i*が0から*n*-1まで変化していく反復処理により式を評価し、それぞれの結果を要素とするリストが*a* に格納される。このような表記をリストの**内包表記**という。

```
1 a = [ 式 for i in range(n)]
```

例えば以下のようにすると *a* にはリスト [0,0,0,0,0,0,0,0,0,0] が格納される。

## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>> a = [0 for i in range(10)]
2 >>> print(a)
3 [0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]
```

あるいは偶数のリストなどは以下のように作成することができる。

## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>> b = [ 2*i for i in range(5)]
2 >>> print(b)
3 [0, 2, 4, 6, 8]
```

2次元リストを作るには、リストの中身をリストにすればよい<sup>\*2</sup>。(for の後の変数 (i や j) は異なるものを使うこと)

#### インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>> b = [[0 for i in range(3)] for j in range(3)]
2 >>> print(b)
3 [[0, 0, 0], [0, 0, 0], [0, 0, 0]]
```

リストの連続する一部分を **部分リスト** という。このような部分リストの指定は、Python では **スライス** によって実現できる。b がリストである時

```
1 b[i:j]
```

は b のスライスとよばれ、i 番目から j-1 番目までの部分リストを指す。先頭から j-1 番目までの部分リストは b[0:j] で表現できる。i==0 の時はこれを省略でき、b[:j] と表現できる。一方、i 番目から末尾までの部分リストは b[i:len(b)] であるが j==len(b) の時はこれを省略でき、b[i:] と表現できる。上の 2 つの省略形を組み合わせると、b の先頭から末尾までの部分リストを b[:] で指定できる。

#### インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>> c = [ i for i in range(7) ]
2 >>> print(c[3:4])
3 [3]
4 >>> print(c[:4])
5 [0, 1, 2, 3]
6 >>> print(c[4:])
7 [4, 5, 6]
```

<sup>\*2</sup> 以下の例では [0 for i in range(10)] は 10 回実行される。b = [a for j in range(10)] ではうまくいかない (理由は後で)。

### 1.4.1 リストの複製

リストの複製は Python では `copy` モジュールの `copy` 関数により行う。使用例を以下に示す。

#### インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>import copy
2 >>>a = [1, 2, 3, 4, 5]
3 >>>a2 = copy.copy(a) # aの内容を複製する
4 >>>a2[0] = 100
5 >>>print(a)
6 [1, 2, 3, 4, 5]
7 >>>print(a2)
8 [100, 2, 3, 4, 5]
```

`a1` は変更されていない一方で `a2` だけが変更されていることに注意する。`copy` 関数を使う代わりに `=` を使うと以下のようなになる

#### インタラクティブモードでの実行例（つづき）

```
9 >>>b = [1, 2, 3, 4, 5]
10 >>>b2 = b # bの内容を複製するわけではない
11 >>>b2[0] = 100
12 >>>print(b)
13 [100, 2, 3, 4, 5]
14 >>>print(b2)
15 [100, 2, 3, 4, 5]
```

`b2` だけが変更されているわけではなく `b1` も値が変更されていることに注意する。各自結果を確認してみること。

リスト同士を「`==`」で比較すると各要素が等しいかどうかを評価する。「`is`」を使うと、リストが同じ実態を指しているかどうかを評価する。例えば、上の二つの例の続きで以下のように動作する。

## インタラクティブモードでの実行例 (つづき)

```
16 >>>print(a == a2)
17 False
18 >>>print(b == b2)
19 True
20 >>>a2[0] = 1
21 >>>print(a)
22 [1, 2, 3, 4, 5]
23 >>>print(a2)
24 [1, 2, 3, 4, 5]
25 >>>print(a2 is a)
26 False
27 >>>print(b2 is b)
28 True
```

`b[:]` は要素の並びは元と同じリストであるが、元のリストのコピーが作られるので、`copy` 関数の代わりに使われることがある。

## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>c = [1, 2, 3, 4, 5]
2 >>>c2 = c[:] # copy関数と同じ動作
3 >>>c2[0] = 100
4 >>>print(c)
5 [1, 2, 3, 4, 5]
6 >>>print(c2)
7 [100, 2, 3, 4, 5]
```

リストを要素とするリストなどの多次元リストを複製したい場合は `deepcopy` 関数を使う。

## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>import copy
2 >>>d = [ [i+j for i in range(3) ] for j in range(3) ]
3 >>>d2 = copy.deepcopy(d)
4 [[0, 1, 2], [1, 2, 3], [2, 3, 4]]
```

## 1.5 鉄道路線の駅名リスト

鉄道路線の駅名のリストから、指定した駅名を探したり、新しい駅を追加するような操作を考えてみよう。この例題を扱いながらリストの操作を慣れつつ、必要な Python の知識を得ることがねらいである。まず、渋谷、新泉、駒場東大前、という鉄道路線の駅名は順番に並んでいるのでリストで表現することにする。

### 1.5.1 リストの入力と出力 (split メソッド)

まずはいくつかの鉄道路線を定義しておこう。

```
1 inokashira = ["渋谷駅", "神泉駅", "東大前駅", "駒場駅", "池ノ上駅", "下北沢駅", "新代田駅", "東松原駅", "明大
   前駅", "永福町駅", "西永福駅", "浜田山駅", "高井戸駅", "富士見ヶ丘駅", "久我山駅", "三鷹台駅", "井の頭公
   園駅", "吉祥寺駅"]
2 yamanotesen = ["品川駅", "大崎駅", "五反田駅", "目黒駅", "恵比寿駅", "渋谷駅", "原宿駅", "代々木駅", "新宿駅",
   "新大久保駅", "高田馬場駅", "目白駅", "池袋駅", "大塚駅", "巣鴨駅", "駒込駅", "田端駅", "西日暮里駅", "
   日暮里駅", "鶯谷駅", "上野駅", "御徒町駅", "秋葉原駅", "神田駅", "東京駅", "有楽町駅", "新橋駅", "浜松町
   駅", "田町駅", "高輪ゲートウェイ駅"]
3 odakyuusen = ["新宿駅", "南新宿駅", "参宮橋駅", "代々木八幡駅", "代々木上原駅", "東北沢駅", "下北沢駅", "世
   田谷代田駅", "梅ヶ丘駅", "豪徳寺駅", "経堂駅", "千歳船橋駅", "祖師ヶ谷大蔵駅", "成城学園前駅", "喜多見
   駅", "狛江駅", "和泉多摩川駅", "登戸駅", "向ヶ丘遊園駅", "生田駅", "読売ランド前駅", "百合ヶ丘駅", "新百
   合ヶ丘駅", "柿生駅", "鶴川駅", "玉川学園前駅", "町田駅", "相模大野駅", "小田急相模原駅", "相武台前駅", "
   座間駅", "海老名駅", "厚木駅", "本厚木駅", "愛甲石田駅", "伊勢原駅", "鶴巻温泉駅", "東海大学前駅", "秦野
   駅", "渋沢駅", "新松田駅", "開成駅", "栢山駅", "富水駅", "螢田駅", "足柄駅", "小田原駅"]
4 isesakisen = ["浅草駅", "業平橋駅", "押上駅", "曳舟駅", "東向島駅", "鐘ヶ淵駅", "堀切駅", "牛田駅", "北千住駅
   ", "小菅駅", "五反野駅", "梅島駅", "西新井駅", "竹ノ塚駅", "谷塚駅", "草加駅", "松原団地駅", "新田駅", "蒲
   生駅", "新越谷駅", "越谷駅", "北越谷駅", "大袋駅", "せんげん台駅", "武里駅", "一ノ割駅", "春日部駅", "北
   春日部駅", "姫宮駅", "宮代町", "東武動物公園駅"]
5 touyoko = ["渋谷駅", "代官山駅", "中目黒駅", "祐天寺駅", "学芸大学駅", "都立大学駅", "自由が丘駅", "田園調布
   駅", "多摩川駅", "新丸子駅", "武蔵小杉駅", "元住吉駅", "日吉駅", "綱島駅", "大倉山駅", "菊名駅", "妙蓮寺
   駅", "白楽駅", "東白楽駅", "反町駅", "横浜駅", "新高島駅", "みなとみらい駅", "馬車道駅", "日本大通り駅",
   "元町・中華街駅"]
6 fukutoshin = ["渋谷駅", "明治神宮前駅", "北参道駅", "新宿三丁目駅", "東新宿駅", "西早稲田駅", "雑司が谷駅",
   "池袋駅", "要町駅", "千川駅", "小竹向原駅", "氷水台駅", "平和台駅", "地下鉄赤塚駅", "地下鉄成増駅", "和
```

```

    光市駅"]
7 denentoshisen = ["渋谷駅", "池尻大橋駅", "三軒茶屋駅", "駒沢大学駅", "桜新町駅", "用賀駅", "二子玉川駅", "二
    子新地駅", "高津駅", "溝の口駅", "梶が谷駅", "宮崎台駅", "宮前平駅", "鷺沼駅", "たまプラーザ駅", "あざみ
    野駅", "江田駅", "市が尾駅", "藤が丘駅", "青葉台駅", "田奈駅", "長津田駅", "つくし野駅", "すすかけ台駅",
    "南町田グランベリーパーク駅", "つきみ野駅", "中央林間駅"]
8 oomachi = ["大井町駅", "下神明駅", "戸越公園駅", "中延駅", "荏原町駅", "旗の台駅", "北千束駅", "大岡山駅", "
    緑が丘駅", "自由が丘駅", "九品仏駅", "尾山台駅", "等々力駅", "上野毛駅", "二子玉川駅", "溝の口駅"]
9 nikkosen = ["東武動物公園駅", "杉戸高野台駅", "幸手駅", "南栗橋駅"]
10 hanzomosen = ["渋谷駅", "表参道駅", "青山一丁目駅", "永田町駅", "半蔵門駅", "九段下駅", "神保町駅", "大手町
    駅", "三越前駅", "水天宮前駅", "清澄白河駅", "住吉駅", "錦糸町駅", "押上駅"]

```

井の頭線の渋谷駅～下北沢駅間には、渋谷駅、神泉駅、東大前駅、駒場駅、池ノ上駅、下北沢駅の駅があったが、駒場駅と東大前駅が統合して、駒場東大前駅となった。この変化を駅名のリストの操作で表してみよう。まず、東大前駅の位置を探す。Python のリストでは、index メソッドを使うと、リスト中の何番目に指定した要素があるかを調べることができる。index メソッドは要素 e がリスト x の何番目にあるかを探すのを `index(x, e)` と書かずに、`x.index(e)` のように書く。単に引数の 1 つが前に来ただけであるが、それにより「x に対して定義された index を使う」という指定になる。このようなメソッドを **インスタンスメソッド** という。

index メソッドの実行例を以下に示す。以下を実行すると、inokashira 中の「駒場東大前駅」の位置を変数 i に格納することができる。index メソッドで検索した駅が存在してない場合はエラーとなってしまう。



## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>> inokashira = ["渋谷駅", "神泉駅", "東大前駅", "駒場駅", "池ノ上駅", "下北沢駅", "新代田駅", "東松原駅", "明大前駅", "永福町駅", "西永福駅", "浜田山駅", "高井戸駅", "富士見ヶ丘駅", "久我山駅", "三鷹台駅", "井の頭公園駅", "吉祥寺駅"]
2 >>> i = inokashira.index("東大前駅")
3 >>> print(i)
4 2
5 >>> i = inokashira.index("駒場東大前駅")
6 Traceback (most recent call last):
7   File "<stdin>", line 1, in <module>
8   ValueError: '駒場東大前駅' is not in list
```

リスト `a` について `in` 演算子を使うと、「`i in a`」という構文により、`i`が`a`に入っているかを評価することができる。

## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>> b = [0,2,4,6]
2 >>> i = 0
3 >>> print( i in b )
4 True
5 >>> print( (i+1) in b )
6 False
```

「`"駒場東大前駅" in inokashira`」により、「駒場東大前駅」が `inokashira` に入っているかを調べることができるので、調べた結果が `True` の時だけ操作するようにすればエラーが避けられる。

```
1 if "駒場東大前駅" in inokashira:
2     i = inokashira.index("駒場東大前駅")
```

次に、「東大前駅」と「駒場駅」を除き、そこに「駒場東大前駅」を入れる。一つのやり方はリスト `inokashira` の「東大前駅」の前までと、リスト `inokashira` の「駒場駅」の次以降を求めておき、「駒場東大前駅」を途中に挟んで繋げるというものである。

リスト `inokashira` の「東大前駅」の前までは、「東大前駅」が `i` 番目なので、`inokashira[0:i]` で取

り出すことができる。`[0:i]`は0番目(先頭)から*i*番目の前(*i*番目は含まない)という指定である。リスト`inokashira`の”駒場駅”の次以降は、”駒場駅”が*i*+1番目で、”駒場駅”の次は*i*+2番目となるので、`inokashira[i+2:]`で取り出すことができる。2つのリストを繋げるのは「+」でできる。「+」は数値の場合は加算の意味になるが、リストの場合は連結の意味となる。

Pythonではスライスに別のリストを代入することにより、スライスの要素の数も変えることができる。すなわち、以下のようにすれば`inokashira`が所望の通りに書き換わる

```
1 inokashira[i:i+2] = ["駒場東大前駅"]
```

このように元のデータを変更してしまう操作を**破壊的**という。それに対して元のリストを変更せずに計算結果を新しいリストとして返すような操作を**非破壊的**という。整数や実数の計算は非破壊的だった。例えば、`a+1`の計算をしても、`a`の値は変わらなかった。一方、`a+=6`などの操作は破壊的である。リストなどこれから扱うデータの操作には一見そうは見えないが破壊的なものも多いので注意する。破壊的操作をなるべく行わないでプログラムを書くのはバグを防ぐために有効な方法である。

例えば今回の場合、新しい変数 `inokashirasen_new` を以下のように導入することで破壊的な操作をさけることができる<sup>\*3</sup>。

```
1 inokashira_new = inokashira[:i]+["駒場東大前駅"]+inokashira[i+2:]
```

+でリストとリストの結合をさせるためには`["駒場東大前駅"]`のように要素が1つでもリストにしておかなければならない。これを`inokashira[:i]+["駒場東大前駅"]`とすると、リストに文字列を加算することになってうまくいかない。

キーボードから上記のようなリストを入力するのはとても煩雑であるため、バグが混入しやすい(=

---

<sup>\*3</sup> 同じ `a=6` という文でも初めて変数を導入する際の文は初期化と呼び破壊的とは呼ばない。二回目以降は代入と呼び、破壊的である。

間違えやすい) プログラムの典型例であるといえる。より一次ソースに近いような形として以下のようなファイル `inokashira.txt` が存在する場合を考える。

#### `inokashira.txt` の内容

```
1 渋谷駅,神泉駅,駒場東大前駅,池ノ上駅,下北沢駅,新代田駅,東松原駅,明大前駅,永福町駅,西永福駅,浜田山駅,
  高井戸駅,富士見ヶ丘駅,久我山駅,三鷹台駅,井の頭公園駅,吉祥寺駅
```

#### `yamanote.txt` の内容

```
1 品川駅,大崎駅,五反田駅,目黒駅,恵比寿駅,渋谷駅,原宿駅,代々木駅,新宿駅,新大久保駅,高田馬場駅,目白駅,池
  袋駅,大塚駅,巣鴨駅,駒込駅,田端駅,西日暮里駅,日暮里駅,鶯谷駅,上野駅,御徒町駅,秋葉原駅,神田駅,東京駅,
  有楽町駅,新橋駅,浜松町駅,田町駅,高輪ゲートウェイ駅
```

この時各駅が要素になっているようなリストをプログラム上で扱う方法を説明する。まず、`list_stdin_example.py`という名前のプログラムの標準入力にこのファイルの内容を与えるには以下のようにプログラムを実行すればよい。

#### `list_stdin_example.py` のターミナルでの実行例

```
1 $ python3 list_stdin_example.py < inokashira.txt
```

#### `example_stdin_example.py` の内容

```
1 input_string=input()
2 inokashira=input_string.split(',')
```

この時標準入力として与えられるのは「,」を含むひとつながりの文字列であり自然にリストになるわけではない。`inokashira`という名前の変数にリストとして格納するには以下のようにすればよい。文字列型の変数Xに対して`X.split(',')`は文字列を「,」で区切ってそれぞれの部分文字列をそれぞれの要素とするリストを返す。そのため、実行例の通りに実行した場合、2行目では各駅名が要素となるリストが変数 `inokashira` に格納される。ただし、このプログラムではその後何もしないので、標準出力に

は何も出力されない。

### 1.5.2 直通運転 (reverse メソッド)

東急東横線は副都心線と直通運転を始めた。fukutoshin と touyoko を連結すれば良いのだが、fukutoshin が渋谷発となっているのでそのままでは連結できない。そこでリストを反転させる reverse メソッドを使う。reverse メソッドは破壊的なので適用する前にコピーしておく。あとは重複する渋谷駅を除いた touyoko[1:] を連結すれば良い。

reverse\_example.py の内容

```
1 import copy
2 fukutoshin = ["渋谷駅", "明治神宮前駅", "北参道駅", "新宿三丁目駅", "東新宿駅", "西早稲田駅", "雑司が谷駅",
3              "池袋駅", "要町駅", "千川駅", "小竹向原駅", "氷水台駅", "平和台駅", "地下鉄赤塚駅", "地下鉄成増駅", "和光市駅"]
4
5 touyoko = ["渋谷駅", "代官山駅", "中目黒駅", "祐天寺駅", "学芸大学駅", "都立大学駅", "自由が丘駅", "田園調布駅", "多摩川駅", "新丸子駅", "武蔵小杉駅", "元住吉駅", "日吉駅", "綱島駅", "大倉山駅", "菊名駅", "妙蓮寺駅", "白楽駅", "東白楽駅", "反町駅", "横浜駅", "新高島駅", "みなとみらい駅", "馬車道駅", "日本大通り駅", "元町・中華街駅"]
6
7 f = copy.copy(fukutoshin)
8 f.reverse()
9 direct = f + touyoko[1:]
10 print(fukutoshin)
11 print(touyoko)
12 print(direct)
```

## reverse\_example.py の実行例

```

1 $ python3 reverse_example.py
2 ['渋谷駅', '明治神宮前駅', '北参道駅', '新宿三丁目駅', '東新宿駅', '西早稲田駅', '雑司が谷駅', '池袋
  駅', '要町駅', '千川駅', '小竹向原駅', '氷水台駅', '平和台駅', '地下鉄赤塚駅', '地下鉄成増駅', '和光
  市駅']
3 ['渋谷駅', '代官山駅', '中目黒駅', '祐天寺駅', '学芸大学駅', '都立大学駅', '自由が丘駅', '田園調布駅',
  '多摩川駅', '新丸子駅', '武蔵小杉駅', '元住吉駅', '日吉駅', '綱島駅', '大倉山駅', '菊名駅', '妙蓮
  寺駅', '白楽駅', '東白楽駅', '反町駅', '横浜駅', '新高島駅', 'みなとみらい駅', '馬車道駅', '日本大通
  り駅', '元町・中華街駅']
4 ['和光市駅', '地下鉄成増駅', '地下鉄赤塚駅', '平和台駅', '氷水台駅', '小竹向原駅', '千川駅', '要町駅',
  '池袋駅', '雑司が谷駅', '西早稲田駅', '東新宿駅', '新宿三丁目駅', '北参道駅', '明治神宮前駅', '渋谷
  駅', '代官山駅', '中目黒駅', '祐天寺駅', '学芸大学駅', '都立大学駅', '自由が丘駅', '田園調布駅', '多
  摩川駅', '新丸子駅', '武蔵小杉駅', '元住吉駅', '日吉駅', '綱島駅', '大倉山駅', '菊名駅', '妙蓮寺駅',
  '白楽駅', '東白楽駅', '反町駅', '横浜駅', '新高島駅', 'みなとみらい駅', '馬車道駅', '日本大通り駅',
  '元町・中華街駅']

```

## 1.5.3 リストを用いた反復処理

反復処理を行う for 文の別の文法として「for 変数名 in リスト」のように指定すると、変数名へリストの各要素を代入して反復処理を実行することができる。

## インタラクティブモードでの実行例

```

1 >>>for x in inokashira:
2 ...     print(x,end=" ")
3 ...
4 ...
5 渋谷駅 神泉駅 東大前駅 駒場駅 池ノ上駅 下北沢駅 新代田駅 東松原駅 明大前駅 永福町駅 西永福駅 浜田山駅 高井戸駅 富士見ヶ丘駅 久我山駅 三鷹台駅 井の頭公園駅 吉祥寺駅>>>
6 >>>for x in inokashira:
7 ...     print(x,end=",")
8 ...
9 ...
10 渋谷駅,神泉駅,東大前駅,駒場駅,池ノ上駅,下北沢駅,新代田駅,東松原駅,明大前駅,永福町駅,西永福駅,浜田山駅,高井戸駅,富士見ヶ丘駅,久我山駅,三鷹台駅,井の頭公園駅,吉祥寺駅,>>>

```

実引数は並べられた順序に仮引数に渡されるが、end=","では、endと名付けられた引数に値","を渡

す。このような引数を Python では**キーワード引数**と呼ぶ。

末尾に「,」を表示させないようにするためには if 文を用いて末尾であるかを条件にして分岐処理を行うこともできるが、join メソッドを使っても行うことができる。join メソッドは引数のリストに対して途中で指定された文字列 (この例では「,」) を挟んだ文字列を作って、これを返り値とする。挟む文字列に対して、join メソッドを適用することに注意する。

#### インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>> x=",".join(inokashira)
2 >>> print(x)
3 渋谷駅,神泉駅,東大前駅,駒場駅,池ノ上駅,下北沢駅,新代田駅,東松原駅,明大前駅,永福町駅,西永福駅,浜田山
4 駅,高井戸駅,富士見ヶ丘駅,久我山駅,三鷹台駅,井の頭公園駅,吉祥寺駅
>>>
```

### 1.5.4 リストの延伸 (append メソッド)

路線が伸びる場合を考えてみよう。横浜市営地下鉄ブルーラインはあざみ野から新百合ヶ丘まで延伸することが決定している。まず、現在のブルーラインをリスト `blueline` に保存しよう。

```
1 blueline = ["湘南台駅","下飯田駅","立場駅","中田駅","踊場駅","戸塚駅","舞岡駅","下永谷駅","上永谷駅",
"港南中央駅","上大岡駅","弘明寺駅","蔦田駅","吉野町駅","阪東橋駅","伊勢佐木長者町駅","関内駅","桜木町
駅","高島町駅","横浜駅","三ツ沢下町駅","三ツ沢上町駅","片倉町駅","岸根公園駅","新横浜駅","北新横浜駅",
"新羽駅","仲町台駅","センター南駅","センター北駅","中川駅","あざみ野駅"]
```

リストの末尾への要素の追加は `append` メソッドでできる。

```
1 blueline.append("あざみ野")
2 blueline.append("磯山付近")
3 blueline.append("すすき野付近")
4 blueline.append("ヨネッティ王禅寺付近")
5 blueline.append("新百合ヶ丘")
```

## 演習

DOMjudge の Contest 「prog\_1」にある問題へプログラムを提出せよ<sup>\*4</sup>。問題 1-1,1-2,1-3,1-4,... はそれぞれ以下の問 1, 問 2, 問 3, 問 4,... に対応している。

問題で指定された入力を標準入力として受け付けて、問題で指定された出力を標準出力とするようなプログラムを作成できれば、今回はどのような形でも構わない。テストケースがすべて通るようになったら、より一般的な入力に対しても正しく出力できるような書き方を考えてみると良い。pdf からコピー・貼り付けを行うと予期せぬエラーが発生することがあるので注意すること。

問 1 Hello World! を出力するプログラムを提出せよ。

入力例（入力なし）

出力例

Hello World!

問 2 与えられた文字列をそのまま返すプログラムを提出せよ。

入力例 1

Hello, World!

出力例 1

Hello, World!

入力例 2

Hello, World?

---

<sup>\*4</sup> DOMjudge にログインすると現在いる Contest 名が右上に表示されているので、表示されている Contest 名をクリックした後、提出したい問題がある Contest 名をクリックして Contest を移動する。Contest 名の 2 つ左に Submit ボタンがあるのでこれをクリックして表示されるインターフェースから hello.py を submit する。

出力例 2

```
Hello, World?
```

問 3 与えられた文字列の末尾に「?」を加えて返すプログラムを提出せよ。

入力例 1

```
Hello, World!
```

出力例 1

```
Hello, World!?
```

入力例 2

```
Hello, World?
```

出力例 2

```
Hello, World??
```

問 4 与えられた文字列を 9 回くり返して末尾に「!」を加えて返すプログラムを提出せよ。

入力例 1

```
OK
```

出力例 1

```
OKOKOKOKOKOKOKOKOK!
```

入力例 2

```
?
```

出力例 2

```
?????????!
```

問 5 inokashira.txt の内容が標準入力として与えられたとき、駒場東大前駅が駒場駅と東大前駅に分裂したリストを構成し、これを表示する（すなわちこのリストを引数として `print()` を実行する）プログラムを作成せよ。入力： 駅を列挙した文字列。要素は「,」で区切られ、二つのリストの間には「boundary」という文字列があるとする。



出力： 駅のリスト

#### 入力

渋谷駅, 神泉駅, 駒場東大前駅, 池ノ上駅, 下北沢駅, 新代田駅, 東松原駅, 明大前駅, 永福町駅, 西永福駅, 浜田山駅, 高井戸駅, 富士見ヶ丘駅, 久我山駅, 三鷹台駅, 井の頭公園駅, 吉祥寺駅

#### 出力

['渋谷駅', '神泉駅', '駒場駅', '東大前駅', '池ノ上駅', '下北沢駅', '新代田駅', '東松原駅', '明大前駅', '永福町駅', '西永福駅', '浜田山駅', '高井戸駅', '富士見ヶ丘駅', '久我山駅', '三鷹台駅', '井の頭公園駅', '吉祥寺駅']

- 問6 ある路線の全駅の文字列と急行が止まる駅の文字列を入力とし、急行に止まらない駅のリストの内容を返すプログラムを作成せよ。

入力： ある路線の駅列挙した文字列とその路線の急行が止まる駅を列挙した文字列をつなげた文字列。要素は「,」で区切られ、二つのリストの間には「boundary」という文字列があるとする。

出力： 急行が止まらない駅のリスト

#### 入力

渋谷駅, 神泉駅, 駒場東大前駅, 池ノ上駅, 下北沢駅, 新代田駅, 東松原駅, 明大前駅, 永福町駅, 西永福駅, 浜田山駅, 高井戸駅, 富士見ヶ丘駅, 久我山駅, 三鷹台駅, 井の頭公園駅, 吉祥寺駅, boundary, 渋谷駅, 下北沢駅, 明大前駅, 永福町駅, 久我山駅, 吉祥寺駅

#### 出力

['神泉駅', '駒場東大前駅', '池ノ上駅', '新代田駅', '東松原駅', '西永福駅', '浜田山駅', '高井戸駅', '富士見ヶ丘駅', '三鷹台駅', '井の頭公園駅']

- 問7 2つの路線の路線を乗り継いで最初の路線の始発駅から2番目の路線の終着駅までの駅リストを表示するプログラムを作成せよ。乗り継ぎ駅が複数ある場合、始発駅から最も近い駅で乗り継ぐとする。

入力： 1つ目の路線の駅と2つ目の路線の駅をつなげた文字列。要素は「,」で区切られ、二つの路線の間には「boundary」という文字列があるとする。

出力： 最初の路線の始発駅から 2 番目の路線の終着駅までの駅のリスト

#### 入力例 1

品川駅,大崎駅,五反田駅,目黒駅,恵比寿駅,渋谷駅,原宿駅,代々木駅,新宿駅,新大久保駅,高田馬場駅,目白駅,池袋駅,大塚駅,巣鴨駅,駒込駅,田端駅,西日暮里駅,日暮里駅,鶯谷駅,上野駅,御徒町駅,秋葉原駅,神田駅,東京駅,有楽町駅,新橋駅,浜松町駅,田町駅,高輪ゲートウェイ, **boundary**, 渋谷駅, 神泉駅, 駒場東大前駅, 池ノ上駅, 下北沢駅, 新代田駅, 東松原駅, 明大前駅, 永福町駅, 西永福駅, 浜田山駅, 高井戸駅, 富士見ヶ丘駅, 久我山駅, 三鷹台駅, 井の頭公園駅, 吉祥寺駅

#### 出力例 1

['品川駅', '大崎駅', '五反田駅', '目黒駅', '恵比寿駅', '渋谷駅', '神泉駅', '駒場東大前駅', '池ノ上駅', '下北沢駅', '新代田駅', '東松原駅', '明大前駅', '永福町駅', '西永福駅', '浜田山駅', '高井戸駅', '富士見ヶ丘駅', '久我山駅', '三鷹台駅', '井の頭公園駅', '吉祥寺駅']

問 8 ある路線の全駅の文字列と急行が止まる駅の文字列を入力とし、各区間の通過する駅の数を求めるプログラムを作成せよ。

入力： 全駅と急行の止まる駅のリストをつなげた文字列。要素はカンマ「,」で区切られ、二つのリストの間には「boundary」という文字列があるとする。

出力： 間の駅の数のリスト

#### 入力例 1

渋谷駅,池尻大橋駅,三軒茶屋駅,駒沢大学駅,桜新町駅,用賀駅,二子玉川駅,二子新地駅,高津駅,溝の口駅,梶が谷駅,宮崎台駅,鷺沼駅,たまプラーザ駅,あざみ野駅,江田駅,市が尾駅,藤が丘駅,青葉台駅,田奈駅,長津田駅,つくし野駅,すずかけ台駅,南町田グランベリーパーク駅,つきみ野駅,中央林間駅, **boundary**, 渋谷駅, 三軒茶屋駅, 二子玉川駅, 溝の口駅, 鷺沼駅, たまプラーザ駅, あざみ野駅, 青葉台駅, 長津田駅, 南町田グランベリーパーク駅, 中央林間駅

#### 出力例 1

[1, 3, 2, 3, 0, 0, 3, 1, 2, 1]

#### 入力例 2

渋谷駅,神泉駅,駒場東大前駅,池ノ上駅,下北沢駅,新代田駅,東松原駅,明大前駅,永福町駅,西永福駅,浜田山駅,高井戸駅,富士見ヶ丘駅,久我山駅,三鷹台駅,井の頭公園駅,吉祥寺駅, **boundary**, 渋谷駅, 下北沢駅, 明大前駅, 永福町駅, 久我山駅, 吉祥寺駅

## 出力例 2

```
[3, 2, 0, 4, 2]
```

問9 リストの  $i$  番目から  $j$  番目だけを反転させるプログラムを作成せよ。

入力： $i, j, x$  へ代入する 3 つの値をカンマでつなげた文字列。 $0 \leq i \leq j < \text{len}(x)$  であると仮定する。 $i$  と  $j$  には整数値、 $x$  には整数（一桁とは限らない）を要素とするリストが与えられる。

出力：リスト  $x$  の  $i$  番目から  $j$  番目の前までを反転させたリストの内容。

## 入力例 1

```
0,2,[1,2,3,4,5,6]
```

## 出力例 1

```
[3, 2, 1, 4, 5, 6]
```

## 第 2 章

# 関数とクラス

### 2.1 関数の定義と呼び出し

関数は以下の文法で定義することができる。

```
1 def 関数名(引数1, 引数2, ...):  
2     ...  
3     ...  
4     return 返り値
```

def に続けて関数名と「(」を書き、その中に**引数** (ひきすう) を「,」で区切り必要な回数繰り返す。その後「):」を入れる。関数の定義中では引数を**仮引数**とよび、関数を呼び出す際の引数と区別することがある。この文脈で、関数を呼び出す際の引数を**実引数**という。仮引数は関数の定義中で変数として抽象的に扱われる。関数の内容はその次の行からインデントして書き、ブロックとする。関数を呼び出して、評価した結果を**返り値**という。返り値は return 文で定義される。return 文がない場合は、ブロックが終了した時点で None という特別な値が返り値となる。

定義された関数は以下を含む文が評価されると呼び出される。

1 関数名(引数1, 引数2,...)

関数を呼び出す時の引数と関数の定義の引数は原則として左から順に対応する。関数を呼び出す時の引数は実引数は仮引数とは異なる名前の変数でもよいし、式でも良い。関数が呼び出される際に実引数の値が計算され、その値が仮引数に代入されて、関数の定義の中のブロックが実行される。

半径  $r$  の円の面積を計算する `area` 関数を定義してみよう。

#### インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>import math
2 >>>def area(r):
3 ...     return math.pi*(r**2)
4 ...
5 >>>
```

`area` 関数を呼び出して半径 10.0 の円の面積を計算した結果を変数 `a` に格納する文は以下のようになる。

#### インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>a=area(10.0)
2 >>>print(a)
3 314.1592653589793
```

ヘロンの公式は三角形の三辺  $a, b, c$  に対しその三角形の面積が  $S = \sqrt{s(s-a)(s-b)(s-c)}$  で表されるというものである。ここで  $s = \frac{a+b+c}{2}$  である。これを用いて三辺の情報から面積を計算する関数を以下のように書くことができる。

## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>import math
2 >>>def heron(a,b,c):
3 ...     s=0.5*(a+b+c)
4 ...     return math.sqrt(s*(s-a)*(s-b)*(s-c))
5 ...
6 >>>t=1
7 >>>u=1
8 >>>v=1
9 >>>heron(t,u,v)
10 0.4330127018922193
```

上の二つの例で実引数はそれぞれ10.0とt,u,vである。仮引数はrとa,b,cである。ここからわかるように実引数と仮引数は左から順に対応する。

関数を定義する際、仮引数の後に「= 値」を書くと対応する実引数が指定されなかった場合の値を指定することができる。この値をデフォルト引数値という。

## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>def f(a=0,b=1,c=2):
2 ...     print(a,b,c)
3 ...
4 >>>f()
5 0 1 2
```

関数の呼び出しの際は一部の引数はデフォルト引数値を利用しながら一部の引数だけ実引数により指定したいときは「仮引数名 = 実引数」により仮引数を指定することでどの仮引数に対応する実引数かを指定できる（実引数でなく式を書いてもよい）。このような引数を**キーワード引数**という<sup>\*1</sup>。一方左からの順番で対応させる引数のことを**位置引数**という。

---

\*1 キーワード引数は順不同である。より詳細は[リファレンス](#)を参照

```
6 >>>f(c=-2)
7 0 1 -2
```

## 2.2 局所変数と大域変数

関数の中で定義された変数は関数の外からはアクセスできない。このような変数は **局所変数** (ローカル変数) と呼ばれる。また、局所変数がアクセスできる範囲をその変数の **スコープ** という。

global\_local\_example1.py の内容

```
1 # ここでは変数 a は未定義
2 def f():
3     a = 1 # 局所変数 a を定義した
4     print(a) # 局所変数 a の値を表示する
5     # ここまでが a のスコープであり、ここで変数 a が使えなくなる。
6     # (f の定義おわり) = 局所変数 a のスコープはここまで
7 f() # f が呼び出される。1 が表示される
8 print(a) # 関数の外では定義されていないので未定義のエラーとなる。
```

global\_local\_example1.py の実行例

```
1 $ python3 global_local_example1.py
2 1
3 Traceback (most recent call last):
4   File "global_local_example.py", line 8, in <module>
5     print(a)
6 NameError: name 'a' is not defined
```

一番外の (=どの関数の中でもない) 文で定義した変数は **大域変数** (グローバル変数) と呼ばれる。グローバル変数はどこからでも参照できる。

## global\_local\_example2.py の内容

```
1 a=2 # 大域変数aを定義した。
2 def f():
3     print(a) # 大域変数aの値を表示する
4     # (fの定義おわり)
5 f() # fが呼び出される。 2が表示される。
6 print(a) # 大域変数aの値が表示される。
```

## global\_local\_example2.py の実行例

```
1 $ python3 global_local_example2.py
2 2
3 2
```

関数の中で大域変数に代入(しようと)すると同じ変数名の局所変数ができ、代入は局所変数に対して行われる。

## global\_local\_example3.py の内容

```
1 a=3 # 大域変数aを定義した。
2 def f():
3     a=1 # 局所変数aが新しく定義され、1が格納される。
4     print(a) # 局所変数aの値が表示される。
5     # (fの定義おわり) = 局所変数aの範囲はここまで
6 f() # 1が表示される
7 print(a) # 大域変数aの値が表示される。
```

## global\_local\_example3.py の実行例

```
1 $ python3 global_local_example3.py
2 1
3 3
```

関数の中で「global 変数名」を実行すると大域変数に代入できるようになる。同じ変数名の大域変数と局所変数がある場合は、その変数名では局所変数の方(よりスコープの短い方)が参照される。

大域変数はいつどこで値が変更されたかがわかりにくい。特に ipython notebook などの実行の順番



が判然としない場合は特に注意が必要である。

## 2.3 関数による副作用

関数の中で仮引数の値を変更しても、実引数の値は変わらない。

### インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>def f(a): # 仮引数a
2 ...     a=1 # 仮引数aに代入する
3 ...     print(a) # 関数fのなかではaの値は1
4 ...
5 >>>a=0
6 >>>f(a) # aを実引数として呼び出し
7 1
8 >>>print(a) # 実引数の値は0のままである。
9 0
```

値渡しの場合、仮引数への代入が実引数に影響しないのは、引数がリストでも同じである。

### インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>def f(a): # 仮引数a
2 ...     a=[1,1] # 仮引数aに代入する
3 ...     print(a) # 関数fのなかではaの値は[1,1]
4 ...
5 >>>a=[0,0]
6 >>>f(a)
7 [1, 1]
8 >>>print(a) # 実引数の値は[0,0]のままである。
9 [0, 0]
```

ただし、実引数としてリストを渡し、関数の中でリストの要素に代入すると、実引数のリストの要素も変わる。

## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>def f(a): # 仮引数a
2 ...     a[0]=100 # 仮引数aの要素を変更する。
3 ...     a[1]=200 # 仮引数aの要素を変更する。
4 ...     print(a) # 関数fのなかではaの値は[1,1]
5 ...
6 >>>a=[0,0]
7 >>>f(a) # aの値は[100,200]に変更された。
8 [100, 200]
9 >>>print(a)
10 [100, 200]
```

関数にリストを渡して要素を書き換えてもらい、返り値以外の方法で、呼び出し側が書き換えられた値を利用することも多いので、副作用の利用は意外に使う。ただし、呼び出す側からすると値がどこで変更されたのか分かりにくいので注意が必要である。

関数の副作用を使うと典型的な例として、リストの  $i$  番目と  $j$  番目の要素を入れ替える `swap` 関数の例がある。副作用を使わずにリスト `a` から入れ替えたリストを計算するようにすると以下ようになる。

```
1 def swap(a,i,j):
2     if i == j:
3         return a[:] # 他の場合と合わせてコピーを作る。
4     elif i < j:
5         return a[:i]+a[j]+a[i+1:j]+a[i]+a[j+1:]
6     else:
7         return a[:j]+a[i]+a[j+1:i]+a[j]+a[i+1:]
```

この方法は非破壊的であるという点では良いのだが、入力とほとんど同じリストを新たに作るので効率が悪い。元のリストを関数の中で変更し副作用を利用する場合は以下のように書ける。

```
1 def swap(a,i,j):
2     a[i], a[j] = a[j], a[i]
```

## 2.4 関数の再帰呼び出し

関数の定義の中で自分自身を呼び出すことが、無限ループに陥らないように設計されている限り、可能である。もっとも簡単な例の一つは以下のようなものである。

recursion\_example.py の内容

```
1 def recursion_example(i):
2     if i == 0:
3         print("recursion_finished.")
4     else:
5         print("This is", i, "th recursion.")
6         recursion_example(i-1)
7
8 recursion_example(4)
```

recursion\_example.py の実行結果

```
1 $python3 recursion_example.py
2 This is 4 th recursion.
3 This is 3 th recursion.
4 This is 2 th recursion.
5 This is 1 th recursion.
6 recursion_finished.
```

$n$  番目のフィボナッチ数  $F_n$  は次のような関係を満たす。

$$F_n = \begin{cases} 1 & n = 1 \\ 1 & n = 2 \\ F_{n-1} + F_{n-2} & n \geq 3 \end{cases}$$

これを使って  $F_n$  を求める関数 `Fibonacci(n)` は次のように再帰的に定義することができる。以下はこれを定義およびテストするプログラムである。

## Fibonacci\_example.py の内容

```
1 def Fibonacci(n):
2     """n 番目のフィボナッチ数を再帰計算により行う関数
3     Args:
4         n(int): 1以上の整数値
5     Returns:
6         int: n 番目のフィボナッチ数
7     Examples:
8         >>>Fibonacci(1)
9         1
10        >>>Fibonacci(6)
11        10
12    """
13    if n == 1:
14        return 1
15    elif n == 2:
16        return 1
17    else:
18        return Fibonacci(n-1)+Fibonacci(n-2)
19 X=int(input())
20 print(Fibonacci(X))
```

## Fibonacci\_example.py の実行例

```
1 $python3 Fibonacci_example.py
2 10
3 55
```

「"""」で囲まれた部分は複数行にまたがってコメントを書くことができる。2 行目から 12 行目は要件を定義を行うためのコメントであり、人がこれを読んで関数の仕様を理解するためのものである。

もう少し複雑な例としてハノイの塔の問題を解くプログラムを考えよう。スタートの棒、ゴールの棒、作業用の棒があり、問題はスタートの棒に積まれた  $n$  枚の板をからゴールの棒に移すのだが、積まれた板は下に向かって大きくなり、小さな板の上に大きな板を乗せてはいけないというものである。

入力  $n$  に対し、手順の長さは指数的に長くなるが、この手順を書き出す関数は再帰呼び出しを利用することで簡単に書ける。すなわち、入力  $n$  に対するハノイの塔を解く手順は以下のように書き下せる：

1. 入力  $n-1$  に対するハノイの塔の手順を用いて  $n-1$  枚の積まれた板を棒  $a$  から棒  $b$  まで移す
  2.  $n$  番目の板を棒  $a$  から棒  $c$  へ移す
  3. 入力  $n-1$  に対するハノイの塔の手順を用いて  $n-1$  枚の積まれた板を棒  $b$  から棒  $a$  まで移す
- これを利用した解法は以下のような形である。

```
1 def hanoi(n,a,b,c):
2     """任意の枚数の板に対してハノイの塔の問題を解く（手順を出力する）関数
3
4     Args:
5         n (int) : 板の数
6         a (str) : スタートの棒の名称
7         b (str) : 作業用の棒の名称
8         c (str) : ゴールの棒の名称
9
10    Returns:
11        None（標準出力に手順を出力する）
12
13    Examples:
14        >>> hanoi(3,"a","b","c")
15        1 番目の板を a から c に移動する。
16        2 番目の板を a から b に移動する。
17        1 番目の板を c から b に移動する。
18        3 番目の板を a から c に移動する。
19        1 番目の板を b から a に移動する。
20        2 番目の板を b から c に移動する。
21        1 番目の板を a から c に移動する。
22    """
23    if n == 1:
24        print(n,"番目の板を",a,"から",c,"に移動する。")
25    else:
26        hanoi(n-1,a,c,b)
27        print(n,"番目の板を",a,"から",c,"に移動する。")
28        hanoi(n-1,b,a,c)
```

## 2.5 クラス

クラスは関数と変数の集まりを一つの変数で扱う仕組みであり、クラスを定義することによって変数や配列よりも複雑なデータ構造を表現し、操作することができる。クラスを用いて定義した変数はオブ

ジェクトと呼ばれ様々な機能を持つとみなすことができる。クラスはそのようなオブジェクトを初期化・複製をする機能を持っており、さらにオブジェクトを操作する関数として**インスタンスメソッド**が定義され、オブジェクトが管理する変数として**インスタンス変数**が定義される。

クラスは次のように定義する。クラスの名前は先頭を大文字にするのが普通である。

```
1 class クラスの名前:# クラスの定義
2     def __init__(self, 引数1, 引数2,...): # 初期化メソッドの定義
3         self.インスタンス変数名1 = インスタンス変数1の初期値
4         self.インスタンス変数名2 = インスタンス変数2の初期値
5         ...
6         # (初期化メソッドの定義おわり)
7     def インスタンスメソッド名1(self, 引数1, 引数2,...):# 1つ目のインスタンスメソッドの定義
8         インスタンスメソッド1の定義
9         ...
10        # (1つ目のインスタンスメソッドの定義おわり)
11    def インスタンスメソッド名2(self, 引数1, 引数2,...):# 2つ目のインスタンスメソッドの定義
12        インスタンスメソッド2の定義
13        ...
14        # (2つ目のインスタンスメソッドの定義おわり)
15        ...
16    # (クラスの定義おわり)
```

例えば、年月日を扱うクラス Date を以下の様に定義することができる。

#### Date.py の内容

```
1 class Date:
2     def __init__(self,y,m,d):
3         self.year = y
4         self.month = m
5         self.day = d
6     def is_new_year_day(self):
7         return (self.month == 1) and (self.day == 1)
8     def print(self):
9         print("今日は"+str(self.year)+"年"+str(self.month)+"月"+str(self.day)+"日です。")
10        return
```

この Date クラスはインスタンス変数として年 (year) と月 (month) と日 (day) を持つ。

`__init__(self, 引数1, 引数2,...)`は初期化メソッド（コンストラクタ）と呼ばれるすべてのクラスが共通して持つ特殊なメソッドである。ここまでのプログラムを実行しただけではクラスが定義されているだけで実際のオブジェクトは生成されない。初期化メソッドは以下のような文法で呼び出して、クラスのインスタンスを返り値とする関数のように実行することができる。

```
インスタンス名=クラス名(引数1, 引数2,...)
```

初期化メソッドの定義では第一引数として存在した「`self`」は呼び出しの際には現れないことに注意。クラスで扱うインスタンス変数は初期化メソッド内で定義するのが典型的である。

以下の文を実行すると `year,month,day` を一つのスコープで制御している `today` というオブジェクトが初期化される。

Date.py の内容 (つづき)

```
11 today = Date(2022,5,2)
```

仮引数は `self` を加えて 4 つであるが、実引数は 3 つであることに注意。 `today` というオブジェクトの中で `year,month,day` のインスタンス変数はそれぞれ 2022,5,2 で初期化されている。これらインスタンス変数の値は以下の文法でアクセスすることができ、値を評価および変更することができる。

```
1 インスタンス名.インスタンス変数
```

Date.py の内容 (つづき)

```
12 print("今年は"+str(today.year)+"年です。")
13 print("今月は"+str(today.month)+"月です。")
14 print("今日は"+str(today.day)+"日です。")
15 today.day = 31
16 print("今日は"+str(today.day)+"日です。")
```

## Date.py の実行例

```
1 $python3 Date.py
2 今年は2022年です。
3 今月は5月です。
4 今日は2日です。
5 今日は31日です。
```

インスタンスメソッドはインスタンスに対して以下のような文法により呼び出す。

```
1 インスタンス名.インスタンスメソッド(引数1, 引数2, ...)
```

`self`は書かないことに再度注意する。元日であるかを判定するインスタンスメソッド (`is_new_year_day`) とインスタンスの内容を表示するインスタンスメソッド (`print`) を持つ。オブジェクト `today` に対し `is_new_year_day` メソッドを使う際は以下ようになる。

```
1 today.is_new_year_day()
```

## 2.6 クラスの継承

サブクラスというのはあるクラス (スーパークラスと呼ばれる) の変数やメソッドを受け継いで定義するクラスのことである。あるクラスの変数やメソッドを受け継ぐことをクラスの**継承**と呼ぶ。サブクラスではスーパークラスの変数とメソッドを受け継ぐだけでなく、新しいメソッドを定義することやスーパークラスで定義されているメソッドをサブクラスで新たに定義することができる。これを**オーバーライド**と呼ぶ。

サブクラスを定義する際は、以下のようにクラス名の後の `()` 中にスーパークラスとして利用したいクラス名を入れてそのサブクラスを定義する。

```
1 class クラス名(スーパークラス名):
```



スーパークラスとして使いたいクラスはこの文よりも上で `Date` が定義されているか、`Date` が定義されているファイルがインポートされている必要がある。

例として、`Date` のサブクラスとして、和暦のクラス `JDate` を作ってみる。サブクラスを定義する場合は `class` のところで以下のように定義する。

```
1 #既に上でDateクラスが定義されているとする
2 class JDate(Date):
3     def __init__(self,g,y,m,d):
4         if g == "令和":
5             self.year = y + 2018
6         elif g == "平成":
7             self.year = y + 1988
8         elif g == "昭和":
9             self.year = y + 1925
10        elif g == "大正":
11            self.year = y + 1911
12        elif g == "明治":
13            self.year = y + 1867
14        else: # "西暦"を想定
15            self.year = y
16            self.month = m
17            self.day = d
```

`JDate` クラスで `__init__` メソッドをオーバーライドしたので、`Date` クラスで定義した `__init__` メソッドは `JDate` クラスでは使えない。以下のようにして和暦の表記で年月日を指定してインスタンスを初期化することになる。(簡単のため元号の開始月日は考えず、年単位となっている。)

```
1 someday = JDate("昭和",43,12,21)
```

この `JDate` クラスには `print` メソッドが定義されていないが `someday.print()` という文を評価すると `Date` クラスに定義されている `print` メソッドを `someday` が `self` に代入された形で実行される。したがって、`someday.print()` を実行した場合の出力は「このインスタンスは 2001 年 1 月 1 日です。」という形になる。

一方、JDate クラスに対するインスタンスメソッドprintが以下のように定義されている場合はオーバーライドが起きる。したがって、someday.print()を実行した場合、JDate クラスに定義されているprintメソッドが実行される。したがって出力は「このインスタンスは平成13年1月1日です。」という形になる。

```
1 #class JDate(Date):のスコープで以下のようなインスタンスメソッドが定義されているとする
2     def print(self):
3         if (self.year > 2019) or (self.year == 1989 and self.month > 5 ) or (self.year == 1989 and
4             self.month == 5 and self.day >= 1):
5             gengo = "令和"
6             jyear = self.year - 2018
7         elif (self.year > 1989) or (self.year == 1989 and self.month > 1) or (self.year == 1989 and
8             self.month == 1 and self.day >= 8):
9             gengo = "平成"
10            jyear = self.year - 1988
11        elif (self.year > 1926) or (self.year == 1926 and self.month == 12 and self.day >= 25):
12            gengo = "昭和"
13            jyear = self.year - 1925
14        elif (self.year > 1912) or (self.year == 1912 and self.month > 7) or (self.year == 1912 and
15            self.month == 7 and self.day >= 30):
16            gengo = "大正"
17            jyear = self.year - 1911
18        elif (self.year > 1868) or (self.year == 1868 and self.month > 1) or (self.year == 1868 and
19            self.month == 1 and self.day >= 25):
20            gengo = "明治"
21            jyear = self.year - 1867
22        else:
23            gengo = "out-of-range"
24            jyear = self.year
25        print("このインスタンスは"+str(gengo)+str(jyear)+"年"+str(self.month)+"月"+str(self.day)+"日
26        です。")
27        return
```

以下の用例を見てみよう。

```
1 new_century_day=JDate(2001,1,1)
2 new_century_day.print() # このインスタンスは平成13年1月1日です。
```

変数 `new_century_day` には `JDate` クラスのインスタンスが格納されているので、`new_century_day.print()` と実行すると `JDate` クラスの `print` が呼び出される。一方変数 `today` には `Date` クラスのインスタンスが格納されているので、`today.print()` と実行すると `Date` クラスの `print` が呼び出される。このようにオブジェクトに応じて異なるメソッドが呼びだされる。これが可能であるのは Python 言語が **多相性** (ポリモーフィズム) をもつためであり、詳述はしないがその実現は**動的結合**により行われている。

### 2.6.1 Python の特殊メソッド (`__eq__` メソッド・`__gt__` メソッド)

`Date` クラスも `JDate` クラスも年月日を表すので、時間の前後関係という意味でインスタンス間の大小関係が比較可能である。そこで、年月日が等しいかを判定するメソッド `==` を定義してみよう。`__eq__` という名前の特殊なインスタンスメソッドを定義することにより `d==d2` が評価できるようになる<sup>\*2</sup>。同様に `__gt__` という名前のインスタンスメソッドを定義することにより `d>d2` が評価できるようになる。

---

<sup>\*2</sup> 実はクラスのデフォルトの `==` は `is` で定義されるので `==` は定義しなくても実行できる。しかし、これはオブジェクトの実体としての比較をしてしまうので、同じ年月日でも違うものと判定されてしまう。

## eq\_ge\_example.py の内容

```
1 from functools import total_ordering
2 @total_ordering
3 class Date:
4     def __init__(self, year, month, day):
5         self.year = year
6         self.month = month
7         self.day = day
8     def __eq__(self, other):
9         return (self.year == other.year) and (self.month == other.month) and (self.day == other.day)
10    def __gt__(self, other):
11        if self.year > other.year:
12            return True
13        elif self.year == other.year:
14            if self.month > other.month:
15                return True
16            elif self.month == other.month:
17                if self.day > other.day:
18                    return True
19        return False
20
21    class JDate(Date):
22        def __init__(self, g, y, m, d):
23            if g == "昭和":
24                self.year = y + 1925
25            else:
26                self.year = 9999
27            self.month = m
28            self.day = d
29
30    d1 = JDate("昭和", 3, 3, 3)
31    d2 = JDate("昭和", 3, 3, 3)
32    print(d1 == d2)
33
34    p1 = Date(1981, 2, 8)
35    p2 = JDate("昭和", 29, 6, 7)
36    print(p1 > p2)
```

1 行目と 2 行目はここで定義した `__eq__` と `__gt__` から残りの 4 つ、`__ne__`、`__ge__`、`__lt__`、`__le__` を自動的に生成するための指定である。

## 標準モード（ターミナル）での実行例

```
1 $ python3 eq_ge_example.py
2 True
3 True
```

このように Date クラスに定義しておけば、JDate クラスのオブジェクト同士でも JDate オブジェクトと Date オブジェクトの間でも使えるようになる。

### 2.6.2 exec 関数

**exec 関数**は文字列を受け取るとその文字列を Python のプログラムの式または文として評価を行う。すなわち、`exec(X)`がある場所にあたかも `X` がプログラム中に書かれているかのように振る舞う。今回の演習の入力と出力は全てその入力プログラム中で実行可能な文字列とそれがプログラム中に書かれているときに想定される出力の組になっている。そのため、適切にプログラムを書いた後、最終行に `exec(input())` と書けば課題に正解することができる。

## 第3章

# 木

木<sup>\*1</sup>は 節点<sup>\*2</sup>と呼ばれる有限個の要素の集合が階層構造を持つ場合にその構造を表現するデータ構造である<sup>\*3</sup>。本章では節点に数値か演算子を値として持たせることで一つの木が一つの数式（の項）を表す式木<sup>\*4</sup>を題材に、木に関する操作のアルゴリズムを学ぶ。

節点の集合が空集合である場合も特別に木とみなし空木と呼ぶことにする。木が空木でない場合、根<sup>\*5</sup>と呼ばれる特別な節点が存在する。根でない節点には必ず親<sup>\*6</sup>と呼ばれる節点が存在し、親と呼ばれる節点は対象の節点よりも一つ階層が上であることを意味する。節点  $n$  が節点  $n'$  の親であるとき、節

---

\*1 ツリー, tree

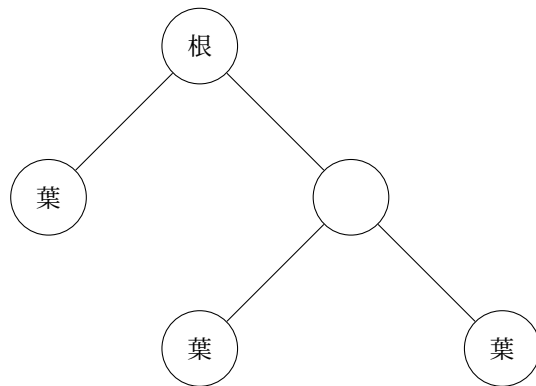
\*2 node

\*3 木の応用としては、検索木、ヒープ木、ハフマン木、trie、splay tree などがある。

\*4 expression tree

\*5 root

\*6 parent



点  $n'$  は節点  $n$  の子<sup>\*7</sup>であるという。

子がない節点は葉<sup>\*8</sup>という。節点と節点の関係の構造を指すときは木構造<sup>\*9</sup>、親、子、孫の層構造を指すときは階層構造<sup>\*10</sup>という。根から葉までの世代交替の回数を、木の葉全てについて考えて、その最大値を木の高さ<sup>\*11</sup>という。根だけの木の高さは0、根の下に葉がある木の高さは1となる。

人間の親子関係の構造（家系図）では、親が二人いたり、「いとこ婚」があるので、厳密には木構造にはならないが、かなり木構造に近いので、木に関する用語の一部には家系図由来のものがある。例え

---

\*7 child

\*8 leaf

\*9 tree structure

\*10 hierarchical structure

\*11 height

ば、共通の親を持つ子同士を**兄弟姉妹**<sup>\*12</sup>、子、孫、... をまとめて**子孫**<sup>\*13</sup>、親、祖親、... をまとめて**祖先**<sup>\*14</sup>という。

節点に対して、その節点の子の数を**出次数**<sup>\*15</sup>という。出次数は節点によって違う。葉は出次数が0の節点である。葉以外の出次数が2の木を**二分木**<sup>\*16</sup>と呼ぶ。

木のなかの任意の節点に対し、その節点と子孫全体は、その節点を根とする木になる。この木を元の木の**部分木**<sup>\*17</sup>という。これはファイルシステムを木構造と見た時のサブフォルダに該当する。

子の間に順序が定められている木を**順序木**<sup>\*18</sup>、子の間に順序が定められていない木を**非順序木**<sup>\*19</sup>という。

### 3.1 再帰的計算・\_\_str\_\_ メソッド

ここでは本章で必要となる Python とプログラミングに関する基本知識を先に説明する。関数やメソッドの定義のなかで、その関数やメソッド自身を呼び出すことができる。そのような関数の呼び出し方を **再帰呼び出し** という。例えば再帰呼び出しを使うことによって for 文と同様に反復処理を表現することができる。以下のようなプログラムは同じものが for 文でも簡単に表現できる。再帰的計算の確認として動作例を以下に示す。

---

\*12 sibling  
\*13 descendant  
\*14 ancestor  
\*15 out degree  
\*16 binary tree  
\*17 subtree  
\*18 ordered tree  
\*19 unordered tree



## recursion\_example.py の内容

```
1 def repeat_by_recursion(n):
2     if n==0:
3         return
4     else:
5         #繰り返ししたい処理をここに書く
6         print("Hello World!")
7         repeat_by_recursion(n-1)
8         return
9 repeat_by_recursion(4)
```

## recursion\_example.py の動作例

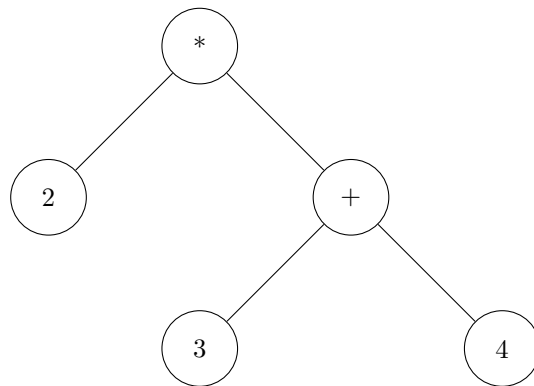
```
1 $ python3 recursion_example.py
2 Hello World!
3 Hello World!
4 Hello World!
5 Hello World!
```

一方で、以下で見ていくような木に関する操作などの for 文では書くのが難しい処理を再帰呼び出しを使うと簡単に書けることがある。

`__str__` は返り値を文字列に持つインスタンスメソッドでありそのクラスのインスタンスを `print` の引数にしたときに返す文字列を定義する関数である。

## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>> class MyClass:
2 ...     def __init__(self, variable):
3 ...         self.myvariable = variable
4 ...     def __str__(self):
5 ...         return "このインスタンスは" + self.myvariable + "です。"
6 ...
7 >>> myinstance = MyClass("ポテト")
8 >>> print(myinstance)
9 このインスタンスはポテトです。
```

図3.1  $2 * (3 + 4)$  を表す式木

## 3.2 式木の構成

数値と四則演算と括弧のみからなる数式を二分木で表すことを考える。 $+$  や  $-$  などの演算子を要素とする節点をつくり、被演算子をその子とする。 $-$  は左の子から右の子を引き算するものであり逆ではない。つまり、子の間に順序があるので、順序木で表す。式  $2 * (3 + 4)$  を式木で表すと図3.1のような木となる。

式木を Python で実装する場合以下のような方法が考えられる。まず、節点を表すオブジェクトはクラス `Node` のインスタンスとして表現し、節点をもつ値とともに、親と左の子と右の子をそれぞれ `left` と `right` という名前のインスタンス変数に持つようにする。そして、一つの木を表現するオブジェクトはクラス `Tree` のインスタンスとみなす。木はインスタンス変数として根に対応する節点のオブジェク

トのみを持つ。すなわち、以下のような Tree クラスと Node クラスを用意する。

#### インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>class Node:
2 ...     def __init__(self, value):
3 ...         self.value = value
4 ...         self.left = None
5 ...         self.right = None
6 ...
7 >>>class Tree:
8 ...     def __init__(self, root_node):
9 ...         self.root = root_node
```

図3.1に対応する式木は以下のようにして構成できる。

#### インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>n1 = Node('2')
2 >>>n2 = Node('*')
3 >>>n3 = Node('3')
4 >>>n4 = Node('+')
5 >>>n5 = Node('4')
6 >>>
7 >>>n2.left, n2.right = n1, n4
8 >>>n4.left, n4.right = n3, n5
9 >>>t = Tree(n2)
```

### 3.3 式木の走査

例えば、上のように構成した木が正しく構成されているかを確認する場合、あるいは式木の節点を全て辿って全体が示す数式を計算するプログラムを書きたい場合に、木のインスタンス  $t$  の根から全ての節点を辿りその情報を表示させたいことがある。木に対して全ての節点を辿ることを木を走査 (traverse) する、という。二分木の走査の方法は複数考えられるが、再帰により実装が簡単な木の走査方法の一つ

に **深さ優先探索** (depth first search) がある。深さ優先探索はある節点の子孫を葉に到達するまで辿って、子孫を辿りきって初めて節点の兄弟姉妹へ進む。深さ優先探索は以下のように再帰的に呼び出される関数 dfs によって実現される。

```
1 def dfs(n):
2     if n == None:
3         return
4     else:
5         dfs(n.left)
6         dfs(n.right)
```

ただし、この関数はただ節点を辿ることだけを行い、結果としても (dfs 関数を呼び出す以外のことは) 何もしない。上述した Tree クラスのインスタンスの根に関してこの dfs 関数を実行する (dfs(t.root) を実行する) と、最初に n2 に対する dfs 関数が呼ばれ、その中で実引数が n1 である dfs 関数が呼ばれる。この dfs 関数の中でさらに n1 の左の子である None に対して dfs 関数が呼ばれる。この dfs 関数の実行では n==None は真であり、None を返す。n1 が実引数である dfs 関数の最後の処理は n1 の右の子である None に対する dfs 関数の評価である。これも同様に None を返す。ここまでの処理で n2 に対する dfs 関数の 5 行目の実行が終了し、6 行目が実行される。図 3.2 に以降の処理も含め全体の流れを図示している。

深さ優先探索をしながら節点の値を出力する方法は、dfs が自分自身を引数とした呼び出しを 1) 行った直後に出力する場合、2) 終えて返り値を返す直前に出力する場合の二通りが考えられる。これらをそれぞれ **preorder** (行きがけ順)、**postorder** (帰りがけ順) という。木の節点を交差点とする道について全ての節点においてある宝物を探索する場合、早く宝物を見つけたければ行きがけ順がよいし、全ての宝物を持って帰る必要があれば帰りがけ順がよい。

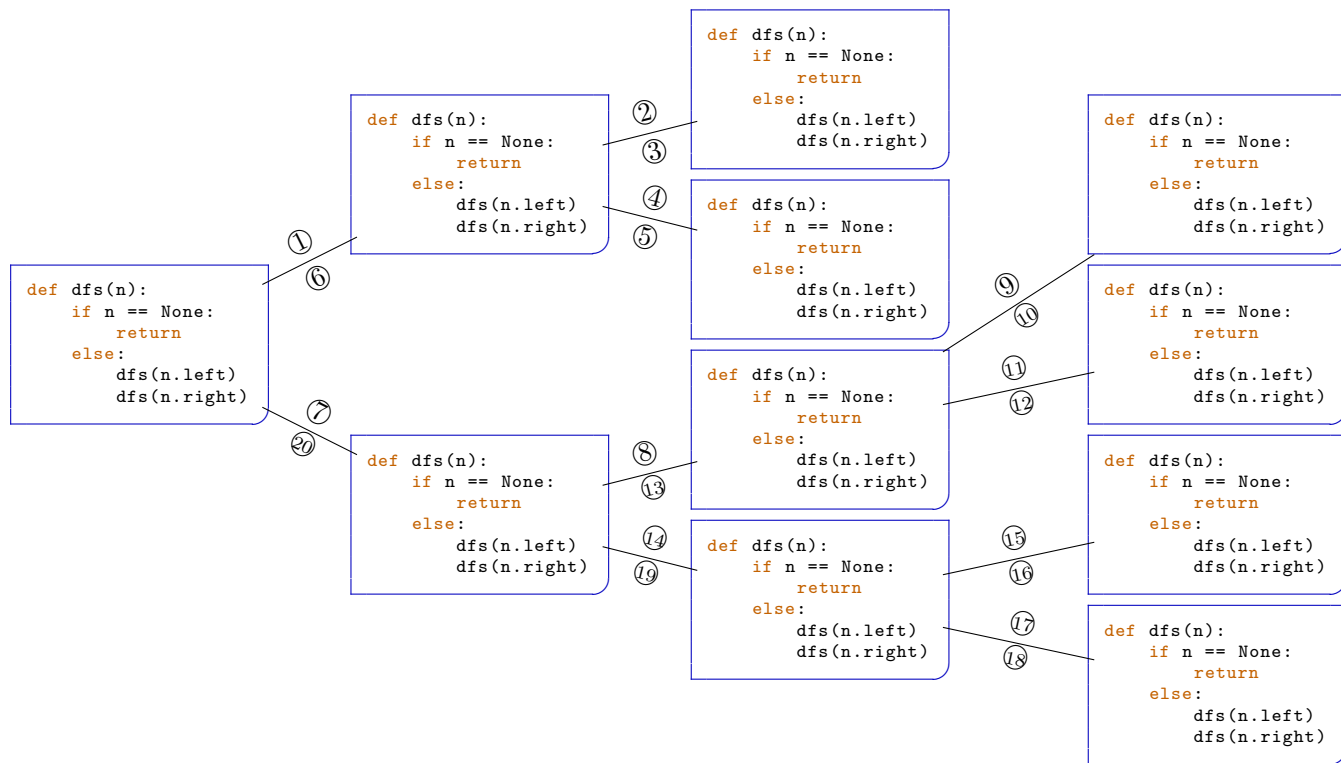


図3.2 式木  $2^*(3+4)$  に対する深さ優先探索の流れ。図中の番号は式木  $2^*(3+4)$  に対応する Tree オブジェクト  $t$  に対して  $\text{dfs}(t.\text{root})$  とした場合の関数呼び出しと関数終了の順番を示している。postorder で節点の情報を出力する場合は、例えば根の情報は①の直前に出力する。preorder の場合は②の直後に出力する。inorder の場合は⑥と⑦の間に出力する

## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>def preorder(n):
2 ...     if n == None:
3 ...         return
4 ...     else:
5 ...         print(n.value, end=" ")
6 ...         preorder(n.left)
7 ...         preorder(n.right)
8 ...
```

## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>def postorder(n):
2 ...     if n == None:
3 ...         return
4 ...     else:
5 ...         postorder(n.left)
6 ...         postorder(n.right)
7 ...         print(n.value, end=" ")
8 ...
```

さらに、dfs が自分自身を引数とした呼び出しを行い、左の子に関する呼び出しが評価され返り値を受け取り、右の子に関する呼び出す前に出力する方法も考えられ、これは **inorder**（通りがけ順）と呼ばれる。

## インタラクティブモードでの実行例

```
1 >>>def inorder(n):
2 ...     if n == None:
3 ...         return
4 ...     else:
5 ...         inorder(n.left)
6 ...         print(n.value, end=" ")
7 ...         inorder(n.right)
8 ...
```

さらに、dfs が自分自身を引数とした呼び出しを行い、左の子に関する呼び出しが評価され返り値を

受け取り、右の子に関する呼び出す前に出力する方法も考えられ、これは **inorder**（通りがけ順）と呼ばれる。

式木の場合を考えると、preorder や postorder の表現では括弧が不要となる。すなわち、二つの異なる式木が同じ表示となることはない。一方、inorder では二つの異なる式木が同じ表示となることがある。

#### インタラクティブモードでの動作例

```
1 >>> preorder(t.root)
2 * 2 + 3 4
3 >>> postorder(t.root)
4 2 3 4 + *
5 >>> inorder(t.root)
6 2 * 3 + 4
```

上記の例のような単純な実装では最後にも空白文字が表示されることに注意。

## 3.4 式木の計算

Tree に関してその式木の計算結果を求めるメソッド `evaluate()` を定義してみよう。計算結果を再帰的に辿ることで簡単に実装することができる。

```
1 class Node:
2     def evaluate(self): # 式の値を再帰的に計算する
3         if self.left == self.right == None: # 葉なら、
4             return float(self.value) # その値を返す（文字列を浮動小数点数へ変換）
5         else:
6             l = self.left.evaluate() # 左の子の値
7             r = self.right.evaluate() # 右の子の値
8
9             if self.value == "+":
10                 return l+r
11             elif self.value == "-":
12                 return l-r
```

```
13         elif self.value == "*":
14             return l*r
15         elif self.value == "/":
16             return l/r
17         else:
18             print("値が不正です。: ", self.value)
19 class Tree:
20     def evaluate(self):
21         return self.root.evaluate()
```