

プログラミング基礎 第5回

藤江 真也
2021年5月21日

第5回 課題

準 備

■ ファイル(0521k.tgz)をダウンロード

```
$ wget http://sites.fujielab.org/ip/files/0521k.tgz
```

■ ダウンロードしたファイルを展開

```
$ tar zxvf 0521k.tgz
```

■ 展開されたディレクトリに移動

```
$ cd 0521k
```

■ kadai1.cなどのファイルがあることを確認

```
$ ls
```

課題

■ 課題1

- コンピュータの中の実数(浮動小数点型)は, 誤差を含む. それを実感するために, プログラムで求めた $\sqrt{2}$ の平方がぴったり2にならないことを確かめてください.
- kadai1.c 中の指示に従いプログラムを完成させて提出してください.
- 提出するファイルのファイル名は,
20C1987_kadai1.c
のように, 学籍番号_kadai1.c にしてください.

課題

■ 課題2

- 簡単な一次方程式のクイズを出すプログラム作成してください.
- kadai2.c 中の指示に従いプログラムを完成させて提出してください.
- 提出するファイルのファイル名は, 20C1987_kadai2.c のように, 学籍番号_kadai1.c にしてください.

課題

■ 追加課題(できなくても減点しません)

- pingpong.c で, 点数が動いたときに適当な処理を加えることでゲーム性を高めてみよう
- 今回配布した pingpong.c の120行目のあたりに指示がります. 点数が動くと実行されるブロックはすでに用意されているので, ここで何らかの処理を実行することでゲーム性に変化をもたらしてみてください.
- 完成したプログラムを提出してください.
- 提出するファイルのファイル名は, 20C1987_pingpong.c のように, 学籍番号_pinpong.c にしてください.