

ゴー・ピ スチーナ 01へ

概要 : THISdocument は、Go Piscine @ 42Tokyo のGo 01 モジュール
の主題である。

内容

I	取扱説明書	2
II	エクササイ ポインツ ズ00:	3
さん じゅ うろ く	練習問題01: 究極点	4
点滴	練習問題02: ディブモジュール	6
V	練習問題03: 終止符	8
六価	練習問題04: プリントストール	10
VII	練習問題 05: ストロング	11
VIII	練習問題06: スワップ	12
IX	練習問題 07: ストレブ	14
X	練習問題 08: ベーシックアトイ	15
XI	エクササイ ベーシックアトイ2 ズ09:	17
XII	練習問題10: アトイ	19
XIII	練習問題 11: ソートテガートテーブル	21


第一章 説明

- 噂を鵜呑みにせず、このページだけを参考にしてください。
- ご注意ください。この文書は、提出の1時間前までに変更される可能性があります。
- これらのエクササイズは、簡単なものから難しいものへと、難易度順に慎重に並べられています。簡単なエクササイズが完璧に機能しない場合、より難しいエクササイズを成功裏に完了させることは考慮されません。
- ファイルやディレクトリに適切なパーミッションが設定されていることを確認してください。
- 演習のたびに提出手続きを行う必要があります。
- 演習は、クラスメートによってチェックされ、採点されます。
- お題で指定されたファイル以外のファイルをディレクトリに残すことはできません。
- 質問がありますか？右側の仲間に質問してください。そうでなければ、左側の仲間に尋ねてください。
- あなたのリファレンスガイドは、Google / man / the Internet / ... と呼ばれています。
- 例題を十分に検討すること。例題に明示されていない内容が要求されることも大いにあり得ます...
- 他に明示的な情報が表示されない場合は、最新バージョンのGoを使用する必要があります。
- 各エクササイズのターンインディレクトリはこうになっているはずです。

```
ex[XX]の場合
|-- main.go
|-- ベンダー
    |-- ft
        |-- printrune.go
    |-- 水槽
    |-- [exercisename].go (エクササイズネーム)。
```

第二章

Exercise00: ポイントワン

	エクササイズ 00
提出先ディレクトリ:	ポイント
ex00/ 提出するファイル	
.* 許可されたパッケージ	
: fmt	
使用可能な組み込み関数:	なし

intへのポインタを引数にとり、このintに1を与える関数を作成しなさい。

- 期待される機能

```
}  
  
パッケージメイン  
  
輸入  
    "C:\ex00"  
    $ go mod init ex00  
    $ go run  
    .1  
func n$  
    n := 0  
    piscine.PointOne(&  
n) fmt.Println(n)  
}
```

第三章

Exercise01: アルティメット ポイントワン

	練習曲01 ultimatepointone
提出先ディレクトリ :	
ex01/ 提出するファイル	
:* 許可されたパッケージ	
: fmt	
使用可能な組み込み関数 : なし	

intへのポインタを引数にとり、このintに値1を与える関数を書いてください。

- 期待される機能

```
func UltimatePointOne(n **int){  
}
```

パッケージメイン

輸入

```
    "fmt"  
    "piscine"  
)
```

```
func main() {  
    a := 0  
    b := &a  
    n := &b  
    piscine.UltimatePointOne(&n)  
    fmt.Println(a)  
}
```


Go01

- 使用状況の出力

```
$ go mod init ex01
$ go run
.1
$
```


第四章

Exercise02: divmod

	演習02
	ディブ
提出先ディレクトリ:	モジュ
ex02/ 提出するファイル	ール
:* 許可されたパッケージ	
: fmt	

使用可能な組み込み関数 : なし

次のことを行う関数を書いてください。

- この関数は、int 型 a を別の int 型 b で割り算します。
- この除算の結果は、div が指す int に格納される。
- この除算の残りは mod が指す int に格納される。
- 期待される機能

```
func DivMod(a int, b int, div *int, mod *int) {  
}
```

Go01

- 使用方法

```
パッケージメイン
  

  輸入
    "fmt"
    $ go mod init ex02
  )
    $ go run
    .6
  func m1
    $
    viv int
    var mod int
    piscine.DivMod(a, b, & div, & mod)
    fmt.Println(div)
    fmt.Println(mod)
  }
```

第五章

Exercise03: アルティメット イヴモッド

	練習問題03 ultimatedivmod
提出先ディレクトリ:	
ex03/ 提出するファイル	
:* 許可されたパッケージ	
:fmt	
使用可能な組み込み関数:なし	

次のことを行う関数を書いてください。

- この関数は、`int` 型 `a` を別の `int` 型 `b` で割り算します。
- この除算の結果は、`a`が指す`int`に格納される。
- この除算の残りは、`b`の指す`int`に格納される。
- 期待される機能

```
func UltimateDivMod(a *int, b *int) {{  
  
}}
```

Go01

- 使用方法

パッケージメイン

輸入

```
"fmt"
$ go mod init ex03
) $ go run
.6
func m1
$
    piscine.UltimateDivMod(&a, &b)
    fmt.Println(a)
    fmt.Println(b)
}
```

第六章

Exercise04 : プリントスト ラ

	演習04
	プリン
提出ディレクトリ :	トスト
<i>ex04/</i> 提出するファイル	ール
:* 許可されたパッケージ	
なし	
使用可能な組み込み関数 :なし	

文字列の文字を1つずつ画面に表示する関数を書いてください。

- 期待される機能

```
func PrintStr(s string) {  
}
```


パッケージメイン

インポート

```
"piscin$ go mod init ex04  
$ go run . | cat -e Hello  
main(World!  
$  
,
```

第VII章 練習問題

05 : strlen

	演習05
提出先ディレクトリ :	スト
ex05/ 提出するファイル	ロン
.* 許可されたパッケージ	グ
: fmt	
使用可能な組み込み関数 : なし	

文字列のルーン文字を数えて、その数を返す関数を書いてください。


- 期待される機能

```
func StrLen(s string) int {  
}  
  
パッケージメイン  
輸入  
    "fmt"  
    $ go mod init ex05  
    $ go run  
    .12  
func ng  
    // println.StrLen(123456789)  ← 期待される機能  
    fmt.Println(l)  
}
```

第VIII章

Exercise0

6：スワップ

	エクササイ ズ06
提出先ディレクトリ:	スワ
ex06/ 提出するファイル	ップ
:* 許可されたパッケージ	
: fmt	

使用可能な組み込み関数 :なし

int (*int)へのポインタを2つ取り、その中身を入れ替える関数を書いてください。

- 期待される機能

```
func Swap(a *int, b *int) {  
}  
  
パッケージメイン  
輸入  
    "fmt"  
    "piscine"  
)  
  
func main() {  
    a := 0  
    b := 1  
    piscine.Swap(&a, &b)  
    fmt.Println(a)  
    fmt.Println(b)です。  
}
```


Go01

- 使用状況の出力

```
$ go mod init ex06
$ go run
.1
0
$
```


第IX章

Exercise07: ストレブ

	エクササイ ズ07
提出先ディレクトリ:	スト
ex07/ 提出するファイル	レブ
:* 許可されたパッケージ	
: fmt	
使用可能なビルトイン関数 :なし	


文字列を受け取り、その文字列を反転して返す関数を書いてください。

- 期待される機能

```
func StrRev(s string) string {  
}  
  
パッケージメイン  
  
輸入  
    "fmt"  
    $ go mod init ex07  
    $ go run .  
    !dlroW olleH  
func n$  
    s = piscine.StrRev(s)  
    fmt.Println(s)です。  
}
```

第X章

Exercise08: ベーシックア トイ

	エクササイズ 08
提出先ディレクトリ:	ベーシックアトイ
ex08/ 提出するファイル	イ
:* 許可されたパッケージ	
: fmt	
使用可能な組み込み関数: なし	

GoのAtoi関数の振る舞いをシミュレートする関数を書いてください。Atoi は文字列として定義された数値を int として定義された数値に変換します。

- Atoiは、文字列が有効な数字とみなされない場合、0を返します。この演習では、有効な文字列のみがテストされます。これらの文字列は、1桁または数桁の文字を含むだけです。
- この演習では、+や-の記号の扱いを考慮する必要はない。
- この関数は int を返すだけでよい。この演習では、Atoiのエラー返しは必要ありません。
- 期待される機能

```
func BasicAtoi(s string) int {  
  
}
```

Go01

- 使用方法

パッケージメイン

輸入

```
"fmt"  
$ go mod init ex08  
$ go run  
.12345  
func n12345  
0  
$  
fmt.Println(piscine.BasicHex(000000))  
}
```

第XI章

Exercise09: ベーシックアト

イ2

	
練習問題09	
basicatoi2	
提出先ディレクトリ:	
ex09/ 提出するファイル	

:* 許可されたパッケージ

:fmt

使用可能な組み込み関数:なし

GoのAtoi関数の振る舞いをシミュレートする関数を書いてください。Atoi は文字列として定義された数値を int として定義された数値に変換します。

- Atoiは、文字列が有効な数字とみなされない場合、0を返します。この演習では、有効でない文字列の連鎖がテストされます。数字以外の文字も含まれるでしょう。
- この練習問題では、+や-の記号の扱いを考慮する必要はありません。
- この関数は int を返すだけでよい。この演習では、Atoiのエラー返しは必要ありません。
- 期待される機能

```
func BasicAtoi2(s string) int {  
}
```

Go01

- 使用方法


パッケージメイン

輸入

```
"fmt"  
$ go mod init ex09  
$ go run  
.12345  
func m12345  
0  
0  
$  
fmt.Println(piscine.BasicAtoi("TENO WORLD"))  
}
```

第XII章 練習問

題10：アトイ

	エクササイ ズ10
提出先ディレクトリ:	アト
ex10/ 提出するファイル	イ
:* 許可されたパッケージ	
: fmt	
使用可能な組み込み関数 : なし	

GoのAtoi関数の振る舞いをシミュレートする関数を書いてください。Atoiは文字列で表現された数値をintで表現された数値に変換します。

- Atoiは、文字列が有効な数字とみなされない場合、0を返します。この演習では、有効でない文字列の連鎖がテストされます。数字以外の文字も含まれるでしょう。
- この演習では、+と-という記号の扱いを考慮する必要があります。
- この関数は int を返すだけでよい。この演習では、Atoiのエラー結果は必要ありません。
- 期待される機能

```
func Atoi(s string) int {  
      
}
```

Go01

- 使用方法

パッケージメイン

輸入

```
"fmt"
$ go mod init ex10
$ go run
.12345
func n12345
0
0
1234
-1234
0
0
$
fmt.Println(piscine.Xor(1234))
}
```


第十三章

練習11：テーブルの並べ替え

	練習問題11 sortintegertable
提出先ディレクトリ:	ex11/ 提出するファイル
:* 許可されたパッケージ	: fmt
: fmt	使用可能な組み込み関数: なし

intのスライスを昇順に並べ替える関数を書いてください。

- 期待される機能

```
func SortIntegerTable(table []int) {  
}  
  
パッケージメイン  
輸入  
    "fmt"  
$ go mod init ex11  
) $ go run .  
    [0 1 2 3 4 5]  
func n$  
    s := []int{5, 3, 2, 1, 0}.  
    piscine.SortIntegerTable(s)  
    fmt.Println(s)  
}
```