➀正しい

➁誤り

Include の中でincludeを呼び出すことはできる。ただし、同じものを２重に呼び出しできないように、インクルードガードをつけるなど対策が必要

➂正しい

④誤り

atoi関数は,文字列データを整数に変換するだけ

⑤正しい

⑥正しい

⑦誤り

void型は戻り値を受け取らない

⑧誤り

外部変数名（グローバル変数）局所変数（ローカル変数）名前被りは可能。その場合は、局所変数が優先される

⑨ウ enum

列挙型の宣言はenum 列挙タグ　｛列挙定数のリスト｝　列挙変数；

⑩イ　０

⑪ウ　１

列挙型は、デフォルトだと０，１，２，３，４…のように、値が入る

⑫イ　デフォルトで１

⑬オ　ＳＡＩＴＡＭＡ＝１１から加算され１３

⑭ウ　ＯＫＩＮＡＷＡ　－　ＣＨＩＢＡ　→　４７　―　１２　＝　３５

⑮ア　strlen()関数は、文字数を表す

⑯ウ　sizeof()関数は 、渡された引数をバイト数は表す　char str[8]なので、char型は1byte。それが8個あるので、８

⑰イ　文字数　\t は　エスケープシーケンスで、2文字で水平タブを表す

1 0 0 \t 5 9 \t 3 6 で　9個

⑱ア　文字数　エスケープシーケンスの\0　は文字の終わりを表すので、文字カウントとして i n t までしか数えていないので3個

⑲エ　文字列のバイト数を表す　int\0char\0は、文字列なのでint\0char\0\0として扱う

i n t \0 c h a r \0 \0　で合計　１０バイト分

⑳ア　論理積　＆

㉑エ　論理和　｜

㉒ウ　排他的論理和　^

㉓オ　反転　~

㉔エ 排他的論理和　^

Bの値はｘの反転なので ~0001 1111 0101 0110 →　1110 0000 1010 1001になる組み合わせを探す

Cはｘ？0xffffの？を求める。Xは0001 1111 0101 0110。0xfffは1111 1111 1111 1111。

0001 1111 0101 0110

1111 1111 1111 1111 排他的論理和

1110 0000 1010 1001

㉕オ　論理和

Dの値はｘ^y。ｘは0001 1111 0101 0110。ｙは1010 0000 0010 0011。

0001 1111 0101 0110

1010 0000 0010 0011 排他的論理和

1011 1111 0111 0101　になる式を目指す

E=(x&~y)?(~x&y)の？を探す。

まず(x&~y)

0001 1111 0101 0110

0101 1111 1101 1100 論理積

0001 1111 0101 0100 ←(x&~y)の値

つぎに(~x&y)

1110 0000 1010 1001

1010 0000 0010 0011 論理積

1010 0000 0010 0001 ←(~x&y)の値

求めた値を並べて

0001 1111 0101 0100

1010 0000 0010 0001 論理和

1011 1111 0111 0101

㉖エ　int

㉗ア　char

㉘オ　sample Tennis Baseball Soccer の4個

㉙ア　Baseball 配列としてargv[]={sample,Tennis,Baseball,Soccer}として格納されており、argv[2]はBaseballのことを指す

㉚エ　１０

ポインタ変数に、配列の先頭アドレスが入っており\*IPは先頭アドレスがアクセスする値９。それに＋１して１０

㉛イ　６

先頭アドレスから数えて3つめの場所にアクセスした値