**報告書**

**1.　進数**

|  |  |
| --- | --- |
| **日付** | 2023－06－16 |
| **報告者** | パク・ジュウォン |

**とメモリの関係**

**・2進数**

**8bit　→　1byte**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2進数  **（１ビット）** | 2進数  **（１ビット）** | 2進数  **（１ビット）** | 2進数  **（１ビット）** | 2進数  **（１ビット）** | 2進数  **（１ビット）** | 2進数  **（１ビット）** | 2進数  **（１ビット）** |

**＜16進数　4ビット＞**　　　　　　　　　　　　　**＜16進数　4ビット＞**

**・16進数**

|  |  |
| --- | --- |
| 16進数  **（４ビット）** | 16進数  **（４ビット）** |

**8bit　→　1byte**

16進数　→　0XFF ：1byteが現せる最も大きな数　→　15X(16)^1 +15X(16)^0 = 255 = 2^8 -1

-------------------------------------------------------------------------------------------------------

**2.ペナルティキックゲーム**

structを利用してペナルティキックゲームを作ってみました。

ポインタ配列を利用してみたのですが、まだポインタについて理解が出来ない状況なので、イミンギュさんから少々手伝ってもらいました。今後ポインタ変数についてご指導願いたいと思っております。

プログラムの説明はコメンタリーに付けておきました。