

ソースコード

[4]

```
val id = shapeGroup.selectedToggle().
asInstanceOf[javafx.scene.control.ToggleButton].id()

#include <stdio.h>
#include <math.h>
//問題1
int calc(float x0, int ind) {
float x=0;
int i;
for (i=0; i<pow(10,ind); i++) {
x += x0;
}
printf("n=10^%d: %f\n",ind , x);
return 0;
}

int main() {
float x1 = 1;
float x2 = 0.1;
float x3 = 0.15625;

printf("x=1:\n");
calc(x1,2);
calc(x1,5);
calc(x1,8);
printf("\nx=0.1:\n");
calc(x2,2);
calc(x2,5);
calc(x2,8);
printf("\nx=0.15625:\n");
calc(x3,2);
calc(x3,5);
calc(x3,8);
```

```
return 0;
}
```

問題 1 の float 型を用いたもの。double 型にするには float をすべて double に書き換えればよい。

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>
//問題1
int calc(float x0, int ind) {
float x=0;
int i;
for (i=0; i<pow(10,ind); i++) {
x += x0;
}
printf("n=10^%d: %f\n",ind , x);
return 0;
}
```

```
int main() {
float x1 = 1;
float x2 = 0.1;
float x3 = 0.15625;

printf("x=1:\n");
calc(x1,2);
calc(x1,5);
calc(x1,8);
printf("\nx=0.1:\n");
calc(x2,2);
calc(x2,5);
calc(x2,8);
printf("\nx=0.15625:\n");
calc(x3,2);
calc(x3,5);
calc(x3,8);
return 0;
}
```

問題 2 のソースコード

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>
//問題 2
int calc(int n) {
    float x = 0;
    float x0 = powf(10,-n);
    int i;
    for (i=0; i<pow(10,n); i++) {
        x += x0;
    }
    printf("n=%d: %f\n", n, x);
    return 0;
}

int main() {
    int j;
    for (j=1; j<10; j++){
        calc(j);
    }
    return 0;
}
```

問題 3 のソースコード

```
#include <stdio.h>
#include <math.h>
//問題 3
int calc1(int n) {
    int x;
    x = powf(2, n);

    printf("n=%d: %d\n", n, x);
    return 0;
}

int calc2(int n) {
```

```
float y;
y = powf(2, -n);

printf("n=%d: %e\n", n, y);
return 0;
}

int main() {
int j;

for (j=1; j<=256; j++){
calc1(j);
}
printf("\n");

for (j=1; j<=256; j++){
calc2(j);
}
return 0;
}
```