

新型コロナウイルスへの対応

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

- 講義は第一，第二ともオンラインで行います
- 何らかの理由で講義に参加できなかったとしても，心配しないでください
 - ネットワークや機器の不調
 - 自身が感染，などなど
- 何某か対応するので焦らずゆっくり落ち着いて参加してください
- PC の記憶領域をかなり圧迫するので講義の録画は各自でする必要はありません
- こちらから動画視聴ための URL を別途お送りします.

コンピュータサイエンス入門第一

永藤 直行

東京工業大学

3rd quarter

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要

参考図書

評価基準

CS 講義概要

講義の目標

講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築

動作確認

Part I

Prologue

Prologue

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要

参考図書

評価基準

CS 講義概要

講義の目標

講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築

動作確認

1 ガイダンス

- 科目の概要
- 参考図書
- 評価基準

2 CS 講義概要

- 講義の目標
- 講義内容

3 開発環境構築

- Python3 環境構築
- 動作確認

Outline

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要
参考図書
評価基準

CS 講義概要

講義の目標
講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築
動作確認

1

ガイダンス

- 科目の概要
- 参考図書
- 評価基準

2

CS 講義概要

- 講義の目標
- 講義内容

3

開発環境構築

- Python3 環境構築
- 動作確認

科目の概要

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要

参考図書

評価基準

CS 講義概要

講義の目標

講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築

動作確認

- 学期: 水曜日 3-4 限
- 場所: Zoom
- 担当教員: 永藤 直行 (ナガトウ ナオユキ)
- 連絡先: nagatou@presystems.xyz
- 質問時間: メールか T2Schola の質問用チャットで
- CS4b クラスのサイト: <https://sites.google.com/presystems.xyz/elementarycs/top>
- 共通サイト: <https://wakita.github.io/classes/y21/cs1/course.html>
- その他ツールは必要に応じて URL を示します

参考図書

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要

参考図書

評価基準

CS 講義概要

講義の目標

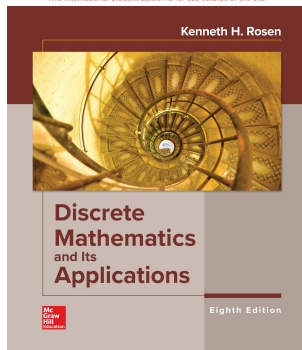
講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築

動作確認

- 渡辺治 著, コンピュータサイエンス-計算を通して世界を観る, 丸善出版 (2015)
- Kenneth H. Rosen 著, Discrete Mathematics and Its Applications 8th ed.(2018)



評価基準

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要

参考図書

評価基準

CS 講義概要

講義の目標

講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築

動作確認

- 講義は全 7 回，期末試験は行いません
- 宿題: 3 回 くらい（提出不要）
- 課題: 4 回 $25 + 30 + 30 = 85$ 点
- 特別課題: 1 回 15 点（提出任意）
- 宿題・課題提出:
 - 講義時間中に課題を出します
 - 提出方法はその都度指定します
- 宿題と課題提出で出欠確認に変わります

Outline

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要
参考図書
評価基準

CS 講義概要

講義の目標
講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築
動作確認

1

ガイダンス

- 科目の概要
- 参考図書
- 評価基準

2

CS 講義概要

- 講義の目標
- 講義内容

3

開発環境構築

- Python3 環境構築
- 動作確認

講義の目標

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要

参考図書

評価基準

CS 講義概要

講義の目標

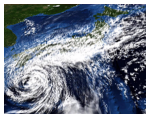
講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築

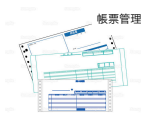
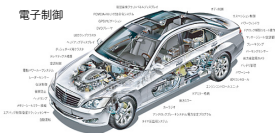
動作確認

- 本講義では、このコンピュータサイエンスの基本をなす考え方を、課題を通して体得する
- 物理現象をシミュレートしたり
- 経済活動にともなう帳票類を管理したり
- 機器を制御したり
- コンピュータがいろいろな場面で利用されている



シミュレーション

電子制御



コンピュータに載せるとは？

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要

参考図書

評価基準

CS 講義概要

講義の目標

講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築

動作確認

- なぜコンピュータが利用できるのか

どうやってコンピュータに載せるか

対象を計算をもちいて表現し、コンピュータに処理させる

目標

- CS 第一
 - 計算で表現するとは何か
 - コンピュータで処理するとは
- CS 第二 第二の講義概要
 - 計算の強力な道具 ⇒ 再帰
 - 載せ方の上手下手があること ⇒ アルゴリズムやデータ

講義内容

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要

参考図書

評価基準

CS 講義概要

講義の目標

講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築

動作確認

- 以下の演習を通して実感しながら理解していく

演習内容

- 演習課題 1: 四則演算でアニメーション
 - 計算の基本要素を知る
- 演習課題 2: 循環小数
 - 配列とは
- 演習課題 3: 暗号解読に挑戦
 - 文字列
 - サブルーチン
- 課題 S: 自然数から整数への拡張

Outline

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要
参考図書
評価基準

CS 講義概要

講義の目標
講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築
動作確認

1

ガイダンス

- 科目の概要
- 参考図書
- 評価基準

2

CS 講義概要

- 講義の目標
- 講義内容

3

開発環境構築

- Python3 環境構築
- 動作確認

環境構築

Python3

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要

参考図書

評価基準

CS 講義概要

講義の目標

講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築

動作確認

- Python を利用するためには各自の PC 上に環境を構築する必要があります
- すでに python 開発環境を持っている人は以下の作業は不要です
- 各状況に合わせて環境を作っていきます
 - Cloud で利用したい方は <https://www.pythonanywhere.com/> で beginner account を作成（無料でインストール不要です）
 - Windows, Mac OSX, Linux で自分の PC に環境を作りたい方は <https://www.python.jp/> を参照

Pythonanywhere のアカウント開設

- “Start running Python on line in less than a minute” をクリック



Host, run, and code Python in the cloud!

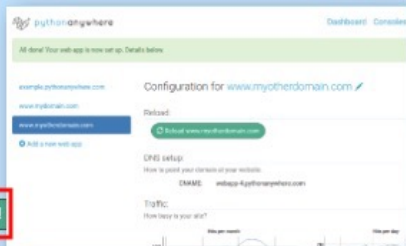
Get started for free. Our basic plan gives you access to machines with a [full Python environment](#) already installed. You can develop and host your website or any other code directly from your browser without having to install software or manage your own server.

Need more power? Upgraded plans start at \$5/month.

Start running Python online in less than a minute!

[Watch our one-minute video ▶](#)

Not convinced? [Read what our users are saying!](#)



Pythonanywhere のアカウント作成

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要
参考図書
評価基準

CS 講義概要

講義の目標
講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築
動作確認

- “Create a Beginner account” をクリック
- 無料のアカウントを作成します



Plans and pricing

Beginner: Free!

A limited account with one web app at *your-username.pythonanywhere.com*, restricted outbound Internet access from your apps, low CPU/bandwidth, no IPython/Jupyter notebook support.

It works and it's a great way to get started!

Create a Beginner account

Pythonanywhere のアカウント登録

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要

参考図書

評価基準

CS 講義概要

講義の目標

講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築

動作確認

- “Username” を入力 (任意)
- “Email” を入力 (m ドメイン以外でもかまいません)
- “Password” を入力
- “I agree...” にチェック
- “Register” をクリック



Create your account

Username:

Email:

Password:

Password (again):

チェック



I agree to the [Terms and Conditions](#) and the [Privacy and Cookies Policy](#), and confirm that I am at least 13 years old.

Register

We promise not to spam or pass your details on to anyone else.

登録後の画面

- 登録アドレスにメールが届くので確認
- 以下のような画面が見えれば OK

登録後の画面

The screenshot shows the PythonAnywhere dashboard for a user named 'nagatou'. The top navigation bar includes links for Dashboard, Consoles, Files, Web, Tasks, and Databases. The main heading is 'Dashboard' with a welcome message 'Welcome, nagatou' and an 'Upgrade Account' button. Below this, there are two status bars: 'CPU Usage: 2% used - 2.53s of 100s. Resets in 17 hours, 38 minutes' and 'File storage: 0% full - 700.0 KB of your 512.0 MB quota'. The dashboard is divided into four main sections: 'Recent Consoles', 'Recent Files', 'Recent Notebooks', and 'All Web apps'. The 'Recent Consoles' section shows 'You have no recent consoles.' with a 'View all' button and a 'New console:' section with buttons for '\$ Bash', 'Python', and 'More...'. The 'Recent Files' section lists several files with their paths, including '/home/nagatou/test.py' and '/home/nagatou/Mathplotlib-Training/fig...', with buttons for '+ Open another file' and 'Browse files'. The 'Recent Notebooks' section shows a message: 'Your account does not support Jupyter Notebooks. Upgrade your account to get access!' with an 'Upgrade your account' link. The 'All Web apps' section shows 'You don't have any web apps.' with an 'Open Web tab' button. The bottom of the dashboard has a row of navigation icons.

elementaryCS-1st

Naoyuki
Nagatou

ガイドンス

科目の概要
参考図書
評価基準

CS 講義概要

講義の目標
講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築
動作確認

自身の PC 上にインストールひと

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要
参考図書
評価基準

CS 講義概要

講義の目標
講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築
動作確認

- Idle を起動してください

Mac, Linux のひと

- ターミナルを起動して `idle3` と入力

```
> idle3
```

Windows のひと

- スタートメニューから IDLE を起動

開発統合環境

Idle と Pythonanywhere

elementaryCS-1st

Naoyuki Nagatou

ガイダンス

科目の概要

参考図書

評価基準

CS 講義概要

講義の目標

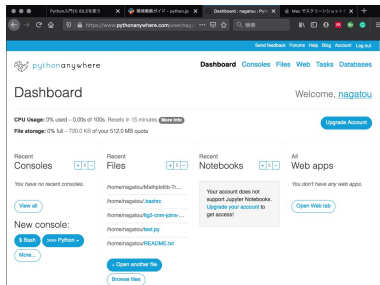
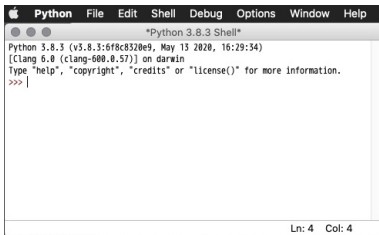
講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築

動作確認

- Mac, Windows, Linux の人もこれで準備ができました
- それぞれ以下のような画面が見えるはずです
- 以後、いずれかの開発統合環境を利用していきます
- Pythonanywhere や IDLE は編集、実行が統合された環境を提供しています
- IDLE の使い方は [Python 公式](#) を参照
- http://www.isc.meiji.ac.jp/~mizutani/python/intro1_python.html も参考になるかも



開発環境テスト用コード

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要

参考図書

評価基準

CS 講義概要

講義の目標

講義内容

開発環境構築

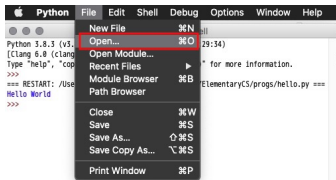
Python3 環境構築

動作確認

- <https://sites.google.com/presystems.xyz/elementarycs/top> から hello.py をダウンロード

IDLE 利用のひと

- File->Open で hello.py を開く



Pythonanywhere 利用のひと

- 右上 “Files” をクリック
- “upload” をクリックして hello.py をアップロード
- hello.py をクリックすると中が見えます



プログラムの実行

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要
参考図書
評価基準

CS 講義概要

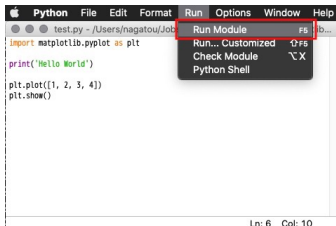
講義の目標
講義内容

開発環境構築

Python3 環境構築
動作確認

— IDLE 利用のひと —

- Run->Run Module をクリック
- “Hello World” が表示されれば正常



— Pythonanywhere 利用のひと —

- Run this file をクリック
- 下半分の黒い画面に “Hello World” と表示されれば正常
- 下半分の黒い画面で exit() と入力してください



Part II

計算の基本

計算の基本

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 $= \pm 1$ と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素
宿題 1 を動かしてみる

4

はじめに

- 課題 1 の目標とテーマ
- CS のこころ

5

データは数である

- Bit と Byte
- 自然数の n 進表記

6

計算 $= \pm 1$ と繰り返し

- 計算とは
- 計算の基本要素
- 宿題 1 を動かしてみる

Outline

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 $= \pm 1$ と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素
宿題 1 を動かしてみる

4

はじめに

- 課題 1 の目標とテーマ
- CS のこころ

5

データは数である

- Bit と Byte
- 自然数の n 進表記

6

計算 $= \pm 1$ と繰り返し

- 計算とは
- 計算の基本要素
- 宿題 1 を動かしてみる

課題1の目標とテーマ

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題1の目標とテーマ

- 目標
 - 計算の基本要素を知る
- テーマ
 - 四則演算でアニメーション
 - ひつじさん

[illegible]

CS のころ

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 $= \pm 1$ と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

- しつこいようですが、すべては計算
- コンピュータに載せるには
 - 対象をデータとして表すこと
 - 処理を基本演算の組み合わせで表すこと
- 処理とはコンピュータのなかの抽象的な世界に存在して
- データというもう一つの抽象的な存在を操作する
- この処理やデータをプログラミング言語の記号をもちいて注意深く構成したのがプログラム

Outline

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 $= \pm 1$ と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素
宿題 1 を動かしてみる

4

はじめに

- 課題 1 の目標とテーマ
- CS のこころ

5

データは数である

- Bit と Byte
- 自然数の n 進表記

6

計算 $= \pm 1$ と繰り返し

- 計算とは
- 計算の基本要素
- 宿題 1 を動かしてみる

データは数である

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 $= \pm 1$ と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

- データから見ていくことにして
- データはすべて 2 進列で表される
 - 自然数, 整数, 実数: 18, -3, 3.14 など
 - 文字: 文字コード: ASCII, Unicode など
 - 画像, 映像
 - 音
 - におい, 味, 触覚

情報とは

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 $= \pm 1$ と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

- ここで情報とは何か考えてみます
- 情報とは"ある物事，事情についてのお知らせ"
- 情報の価値はどう決まるか？
 - 驚きをもって受け止められる情報は価値が高い？
 - 日常的な情報は価値が低い？

まずは情報量というもの

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のここ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 = ± 1 と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

- ① ある結果や情報を得る場合を考える
- ② 結果や情報を生じる事象が確率現象であると見なす
- ③ 確率 p の事象の情報量を $I(p)$ であらわす
- ④ $I(p)$ は単調減少関数
 - 頻繁に起こっていること (p が大きい) は情報量が少ない
 - 頻繁に起こらないこと (p が小さい) は情報量が多い
- ⑤ 連続関数である
 - 確率のわずかな変化で情報量が大きく変化するの是不自然

情報量の定義

ある事象 a の生起確率を p_a とするとその情報量 $I(p_a)$ は $\log_2 \frac{1}{p_a} = -\log_2 p_a$ であらわすことにする

ビットとは

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 = ± 1 と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

1 bit とは

- ① 今, 2 つの事象を考える
- ② 同じ確率 $P = \frac{1}{2}$ で生起するとする
- ③ このとき, ひとつの事象 a の情報量 $I(a) = \log_2 \frac{1}{\frac{1}{2}} = 1$
- ④ これが 1 bit
- ⑤ 確率 $\frac{1}{2}$ で起こる事象を知った時の情報量が 1 bit(ビット)

- それでは確率 $\frac{1}{10}$ で起こる事象を知った時は 1 hartley(ハートレー)
- 確率 $\frac{1}{e}$ では 1 nat(ナット)

情報の記録

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 $= \pm 1$ と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

- 情報はビットの列として記録
- 明確に区別された 2 つの状態で記録しています
 - 磁性体の向き, 電圧の高低, スイッチの開閉
- 計算機科学では 2 つの状態を便宜的に 0 と 1 として議論しています

ビットによる表現

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 $= \pm 1$ と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

- 2 つの状態を取り得るデバイスを N 個並べてそれぞれ独立としたらどれだけの情報があらわせるか
- 答えは $\log_2 2^N = N$ となり N ビットの情報量となります
- N ビットでどれだけの事象を区別できるでしょうか
- 答えは 2 個の要素から N 個の重複順列 ${}_2\Pi_N = 2^N$ です

バイトとは

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 = ± 1 と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素
宿題 1 を動かしてみる

- 人間にとって意味をなす長さ N の小ブロック
- 現在のコンピュータでは 8 bit としています

数表記

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 = ± 1 と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素
宿題 1 を動かしてみる

- ビットの列で表すことは先に述べました
- では自然数はどうあらわすでしょう
- 数表記は 10 進が唯一の方法ではありません
- n 進表記が可能です
- 数はどうコンピュータ内で表現されるかみていきます

n 進表記

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 = ± 1 と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かして見る

- 実は日常的に n 進法を利用しています
- 時間は 24 進法, 60 進法, 30 進法, 360 進法をもちいています
- たとえば 24 進法では 24 になったら位が一つ上がります
- コンピュータでは 2 進法をもちいて自然数を表します
- 2 進法ではやはり人間には分かりづらいので 8 進法や 16 進法であらわすことが多いです

n 進法の各桁

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 $= \pm 1$ と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

- 2 進法, 8 進法, 16 進法でも 10 進法と同じように位どりによってあらわします
- 良くご存知のように 10 進法では 1 桁を 0-9 のいずれかであらわしています
- 123 という自然数であれば $1 \times 10^2 + 2 \times 10^1 + 3 \times 10^0$ といった具合です

2 進法の各桁

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 = ± 1 と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

- 2 進法では各桁は 0 と 1 だけになります
- 10 進法の場合と同様に位どりします, ただし底が 2 になります
- $(010)_2$ という自然数であれば $0 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 0 \times 2^0$ と
いった具合です
- この例では $(2)_{10}$ は位が一つ上がって $(010)_2$ となっています

16 進法の各桁

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 $= \pm 1$ と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

- 2 進法では桁が多くなって見づらいので 16 進で表記します
- 16 進法では各桁:
 - 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9 と 0-9 までは 10 進と同じ
 - 10,11,12,13,14,15 は A,B,C,D,E,F をもちいます
- 10 進法の場合と同様に位どりします, ただし底が 16 になります
- $(1F0)_{16}$ という自然数であれば $1 \times 16^2 + F \times 16^1 + 0 \times 16^0$ といった具合です

各数字の対応

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 $= \pm 1$ と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

10 進	8 進	16 進	2 進
0	0	0	0
1	1	1	1
2	2	2	10
3	3	3	11
4	4	4	100
5	5	5	101
6	6	6	110
7	7	7	111

10 進	8 進	16 進	2 進
8	10	8	1000
9	11	9	1001
10	12	A	1010
11	13	B	1011
12	14	C	1100
13	15	D	1101
14	16	E	1110
15	17	F	1111

n 進数の変換

elementaryCS-
1st

自然数の n 進表記

- m 進数から n 進数への変換
- 手始めに 10 進数から 2 進数への変換

Example (10 進 \leftrightarrow 2 進)

$$\begin{array}{r} 2) 19 \dots 1 \\ \hline 2) 9 \dots 1 \\ \hline 2) 4 \dots 0 \\ \hline 2) 2 \dots 0 \\ \hline 2) 1 \dots 1 \\ \hline 0 \end{array} \begin{array}{l} \text{Low} \\ \\ \\ \\ \text{High} \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \times 2^0 = 1 \\ 1 \times 2^1 = 2 \\ 0 \times 2^2 = 0 \\ 0 \times 2^3 = 0 \\ 1 \times 2^4 = 16 \\ \hline 19 \end{array}$$

Quiz: 10 進表記 \Leftrightarrow 2 進表記 の変換

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 = ± 1 と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

Quiz

- ① 131_{10} , 112_{10} を 2 進数に変換してみてください
- ② 1 で得られた 2 進数を 10 進表記に戻してください
- ③ もとの 10 進数が得られれば正しく変換できています
- ④ この数字は東工大に割り当てられた IP アドレスになります

Outline

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 $= \pm 1$ と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素
宿題 1 を動かしてみる

4

はじめに

- 課題 1 の目標とテーマ
- CS のこころ

5

データは数である

- Bit と Byte
- 自然数の n 進表記

6

計算 $= \pm 1$ と繰り返し

- 計算とは
- 計算の基本要素
- 宿題 1 を動かしてみる

計算とは

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 = ± 1 と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

- これまで自然数から初めて実数はては虚数のうえでの演算や関数の規則を覚えていろいろな計算をしてきた
- 挙句には証明するといったこともしてきた
- これらに共通する特徴を捉えて計算というものを体系的に捉えていく
- 計算には入力と出力があって入力から出力を生成する
- 生成過程を定めたものがアルゴリズム (alghrithm)

Example (最大公約数)

最大公約数 $\gcd(n, m)$ は n, m の公約数で最大ものと定義されるが、どう求めるか方法は書いていない

計算の基本要素

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 = ± 1 と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素
宿題 1 を動かしてみる

- では、アルゴリズムを記述するための最も基本となるものは何か？
 - ある値に ± 1 する操作
 - 値を保持する操作
 - 繰り返し
 - 条件分岐
- これらの操作を加算個並べて表す

Listing 1: 加算

```
1 # add.py
2 # Input: 自然数 a, b
3 # Output: a + b
4 ###
5
6 a = int(input("? ")) # 入力された自然数を a に代入
7 b = int(input("? ")) # 入力された自然数を b に代入
8 wa = a                # a の値を wa に代入
9 while b > 0:          # b が 0 より大きい間は end までを繰り返す
10     wa = wa + 1       # wa + 1 の値を wa に代入
11     b = b - 1         # b - 1 の値を b に代入
12 print(wa)            # wa の値を出力
```

基本要素だけの乗算

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 = ± 1 と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かして見る

Listing 2: 乗算

```
1 # mult_basiconly.py
2 # Input: 自然数  $x, y$ 
3 # Output:  $x * y$ 
4 ###
5
6  $x = \text{int}(\text{input}("x? "))$       # 入力された自然数を  $x$  に代入
7  $y = \text{int}(\text{input}("y? "))$       # 入力された自然数を  $y$  に代入
8  $\text{seki} = 0$                     #  $\text{seki}$  を 0 で初期化
9 while  $y > 0$ :                #  $y$  が 0 より大きい間は  $\text{end}$  までを繰り返す
10      $a = \text{seki}$ 
11      $b = x$ 
12      $\text{wa} = a$ 
13     while  $b > 0$ :
14          $\text{wa} = \text{wa} + 1$ 
15          $b = b - 1$ 
16      $\text{seki} = \text{wa}$ 
17      $y = y - 1$ 
18 print( $\text{seki}$ )
```

和のプログラム `add.py` を挿入

wa の値 ($\text{seki} + x$) を seki に代入
$y - 1$ の値を y に代入
seki の値を出力

[Back to composited-slide](#)

[Back to while-slide](#)

Python における基本式

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 $= \pm 1$ と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

- 式の基本要素は 整数, 実数がある
 - 整数の例: 286, 386, 486
 - 講義では自然数だけ扱います
- 基本要素と演算子 $+$, $-$, $*$, $//$, $\%$, $**$ などがある
- 数と演算子を組み合わせて式を作ることができる
 - 入れ子にできます: $286 + (386 + 486)$
 - 今回は $+1$ と -1 だけ
- 式には名前をつけ (この名前のことを変数と呼ぶ), 変数に式の値を保持し, 変数で値を参照することができます
 - 例: $abc = 286 + 386$
 - 例: $efg = abc + 486$
 - $=$ は論理記号ではなくて代入をあらわすので注意
 - abc は $a \times b \times c$ ではなく変数名なので注意

Python における合成

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 $= \pm 1$ と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

- 式を上から下へ順番に並べることで合成
- 上から下へ順番に実行される
- 前に実行された式の結果は変数を持ちいて参照
- 実行順序を変えたいときは **while** や **if** を使う
- Jump to an example

繰り返し文

while 文と for 文

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 = ± 1 と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素
宿題 1 を動かしてみる

- 特定の実行列を繰り返し実行

- [Jump to an example of while](#)

- 詳細は [Python ドキュメント 8.2, 8.3 節](#) 参照

Listing 3: gcd.py(for 文の例)

```
1 # Greatest common divisor
2 # Input: 自然数  $x, y$ 
3 # Output:  $\text{gcd}(x, y)$ 
4 ###
5
6 def gcd(x, y):
7     ans = 1
8     n = min(x, y)
9     for i in range(1, n):
10         if (x%i==0) and (y%i==0):
11             ans = i
12     return (ans)
13 print(gcd(x, y))
```

条件分岐

if 文

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 $= \pm 1$ と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

- 条件によって実行順序を変更する
- [Jump to an example of if](#)
- 詳細は [Python ドキュメント 8.1 節](#) 参照
- 条件式は [Python ドキュメント 6.10, 6.11, 6.12 節](#) 参照

宿題 1 を動かしてみる

宿題 1 ± 1 だけで四則演算を作る

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

はじめに

課題 1 の目標とテーマ
CS のこころ

データは数で
ある

Bit と Byte
自然数の n 進表記

計算 $= \pm 1$ と繰
り返し

計算とは
計算の基本要素

宿題 1 を動かしてみる

- <https://sites.google.com/presystems.xyz/elementarycs/top> に `div-skeleton.py` と `sub-skeleton.py` があるはずなのでそれを完成させて実行する

Listing 4: sub.py

```
1 # sub.py
2 # Input: 自然数 a, b
3 # Output: a - b
4
5 a = int(input("a? "))
6 b = int(input("b? "))
7 sa = a
8 while :
9     sa =
10     b =
11 print(sa)
```

Listing 5: div.py

```
1 # div.py
2 # Input: 自然数 x, y
3 # Output: x ÷ y の商と余り
4
5 x = int(input("x? "))
6 y = int(input("y? "))
7 shou =
8 amari =
9 while :
10     shou =
11     amari = amari - y
12 print(shou)
13 print(amari)
```

Part III

CS 第 1—課題 1

CS 第 1 — 課題 1

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 1 演習ガ
イド

課題 1 の説明

- 7 課題 1 演習ガイド
 - 課題 1 の説明

Outline

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 1 演習ガ
イド

課題 1 の説明

- 7 課題 1 演習ガイド
 - 課題 1 の説明

課題 1 の説明

四則演算でアニメーション

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 1 演習ガ
イド

課題 1 の説明

- 課題: 四則演算でアニメーションを作成してください
 - 動きがあること
 - 計算だけで動かすこと
- 提出物:
 - 作成したアニメーションプログラムのソースコード (anime.py)
 - 作成したアニメーションプログラムの計算の仕組みの説明をソースコードに埋め込む
- Python 言語の説明は不要
- 提出は T2Schola から

ひつじさんを動かしてみる

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題1の説明

- 大きな数字を定義して
- 各桁をひとつの画素とみなす
- 各桁は 0-9 でこの違いで絵にする
- 14 個の自然数
- 先頭は 1 にしないとずれる
- 動かすときは桁をシフトさせて (ここでは 10 で割っている) 動かす

Listing 6: sheep.py (declaration)

[illegible]

ひつじさんを動かしてみる

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 1 演習ガ
イド

課題 1 の説明

- 動かすときは桁をシフトさせて (ここでは 10 で割っている) 動かす
- a0 を足しているのは絵がずれないようにするため

Listing 7: sheep.py (shift)

```
18      # shift #
19      a0 = d0
20
21      a1 = (a1 - a0) // 10 + a0
22      a2 = (a2 - a0) // 10 + a0
23      a3 = (a3 - a0) // 10 + a0
24      a4 = (a4 - a0) // 10 + a0
25      a5 = (a5 - a0) // 10 + a0
26      a6 = (a6 - a0) // 10 + a0
27      a7 = (a7 - a0) // 10 + a0
28      a8 = (a8 - a0) // 10 + a0
29      a9 = (a9 - a0) // 10 + a0
30      a10 = (a10 - a0) // 10 + a0
31      a11 = (a11 - a0) // 10 + a0
32      a12 = (a12 - a0) // 10 + a0
33      a13 = (a13 - a0) // 10 + a0
34      a14 = (a14 - a0) // 10 + a0
35      a15 = (a15 - a0) // 10 + a0
36      a16 = (a16 - a0) // 10 + a0
37      a17 = (a17 - a0) // 10 + a0
38      a18 = (a18 - a0) // 10 + a0
39      a19 = (a19 - a0) // 10 + a0
40      a20 = (a20 - a0) // 10 + a0
```

Part IV

配列

配列

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

配列

文字列

課題 2 予告

8

課題 2 演習ガイド

- 配列
- 文字列
- 課題 2 予告

Outline

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

配列

文字列

課題 2 予告

8

課題 2 演習ガイド

- 配列
- 文字列
- 課題 2 予告

配列

- ◀ ◻ ▶ ◀ ◻ ▶ ◀ ≡ ▶ ◀ ≡ ▶ ≡ ▶ ↺ 🔍 ↻

配列の参照と代入

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

配列

文字列

課題 2 予告

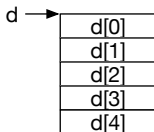
- 連続したメモリ領域を確保
- 先頭を 0 としてインデックスで参照 (ここは板書します)

Listing 10: 代入

```
1 d = [0]*9
2 d[0]=10000000000000000000000000000000
3 d[1]=10000000000110000011000000000000
4 d[2]=10000000000110000011000000000000
5 d[3]=10000000000000000000000000000000
6 d[4]=10000001100000000000000110000000
7 d[5]=10000000110000000000001100000000
8 d[6]=10000000011000000000011000000000
9 d[7]=10000000000111111110000000000000
10 d[8]=10000000000000000000000000000000
```

Listing 11: 参照

```
1 for i in range(9):
2     print(d[i])
```



配列の例

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド
配列
文字列
課題 2 予告

- 総和を求める
- Listing 12: 整数の配列を宣言する例
- Listing 13: 入力した整数を配列にする例

Listing 12: sum6.py

```
1 a=[2,4,6,8,10,12]
2 s=0
3 for k in range(len(a)):
4     s=s+a[k]
5     k=k+1
6 print(s)
```

Listing 13: sum.py

```
1 a = list(map(int,input("numbers? ").split()))
2 s=0
3 for k in range(len(a)):
4     s=s+a[k]
5     k=k+1
6 print(s)
```


最大値を求める

宿題 2

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

配列

文字列

課題 2 予告

- <https://sites.google.com/presystems.xyz/elementarycs/top> の max-skeleton.py を完成させる
- 最大値 = $\max(a_1, a_2, \dots, a_n)$
- for j in range(0,n) は j を 0 から n-1 まで繰り返すという意味

Listing 14: max.py

```
1 # max.py
2 # 入力: 整数の列
3 # 出力: 最大値
4 array = list(map(int, input("numbers? ").split()))
5 if not array: # array が空の場合
6     raise ValueError("...") # 入力エラー
7 # 以下が計算部分
8 max_value = array[0] # array[0] を一時的に
   最大値に
9 max_index = 0
10 for i in range(0, (len(array))):
11     if: # より大きな数を探す
12         max_value =
13         max_index =
14 print(max_value, max_index)
```

出力例

```
> python3 max.py
numbers? -3 8 19 -4
19 2
```

文字データの表現

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

配列

文字列

課題 2 予告

- コンピュータは数値だけでなく文字も処理することができる
- 文字はコード化されて処理される
- 文字列は文字の配列

文字コード

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

配列

文字列

課題 2 予告

- コードとは、文字や記号をコンピュータで扱うための符号です
- コンピュータ内では適当な正整数が文字や記号に割り振られています
 - 整数は2進数で表されているので0と1の列にコード化されます
- コードは任意に決めることもできます
- しかし、各コンピュータで違っては不都合が生じます
- 異なるコンピュータでは全く違った文字になってしまうかも知れません
 - 文字コードが違っているとうまく表示できません

コードの違いの例

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

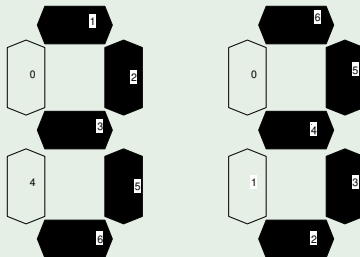
配列

文字列

課題 2 予告

- 3 という文字のコードの例です
- 下の図は電光掲示板の例です
- 左の図では $110\ 1110_{(2)}$ とコードを割り当てています
- 右の図では $111\ 1100_{(2)}$ とコードを割り当てています
- このように違ったコードを対応づけることもできます

Example (電光掲示板の例)



ASCII コード

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

配列

文字列

課題 2 予告

- 共通のコード体系として **ASCII** コードが策定されました
- これは英語のアルファベットと数字と記号にコードを割り当てています

- [ASCII Code Chart](#)

日本語漢字のコード体系

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

配列

文字列

課題 2 予告

- 現在は日本語など漢字圏の文字もコードが割り当てられています
- JIS, Shift-JIS, EUC, Unicode があります
 - これらは異なるコード体系です
 - 同じ文字でも異なるコードが割り当てられています
- 漢字圏で Unicode 以前に用いていたコードの規格
 - 日本: JIS X 0208-1990, JIS X 0212-1990(第一水準, 第二水準, 補助漢字)
 - 中国: GB 2312-80, GB 12345-90...
 - 台湾: CNS 111643-1986
 - 韓国: KS C 5601-1987, KS C 5657-1991
- Python3 は Unicode を利用しています

Python での文字列

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

配列

文字列

課題 2 予告

- 文字列は各文字の配列として扱える
- `str` という名前の配列の各要素に一文字入っている
- 0 番目から順番にインデックスで参照できる

Listing 15: stringPrint.py

```
1 # stringPrint.py
2 # 文字列処理の練習プログラム
3 # 入力: 文字列
4 # 出力: 文字列の文字を 1 行 1 文字で出す
5 import os
6
7 os.system('clear')
8 str = (input("strings? ")).encode("ascii")
9 print(str)
10 for k in range(0, len(str)):
11     print(chr(str[k]), hex(str[k]))
```

出力例

```
> python3 stringPrint.py
strings? Ice%cream
l 0x49
c 0x63
e 0x65
% 0x25
c 0x63
r 0x72
e 0x65
a 0x61
m 0x6d
```

文字列の表現

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

配列

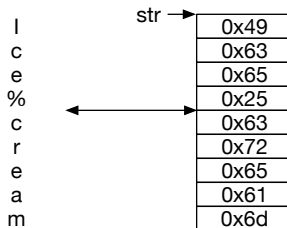
文字列

課題 2 予告

- 文字列は文字の配列
- 各文字はその符号 (文字コード) で表されて
- 各要素に各文字コードを格納

出力例

```
> python3 stringPrint.py  
strings? Ice%cream  
l 0x49  
c 0x63  
e 0x65  
% 0x25  
c 0x63  
r 0x72  
e 0x65  
a 0x61  
m 0x6d
```



英小文字だけを画面に出力

宿題 3

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

配列
文字列

課題 2 予告

- <https://sites.google.com/presystems.xyz/elementarycs/top> の abcPrint-skeleton.py を完成させる

Listing 16: abcPrint.py

```
1 # abcPrint.py
2 # 文字列処理の練習プログラム、小文字だけ出力
3 # 入力: 文字列
4 # 出力: 文字列の文字で小文字のみ出力する
5 ss = (input("strings? ")).encode("ascii")
6 for k, code in enumerate(ss):
7     if :                # 小文字ならば
8         print(chr(ss[k])) # 文字を表示する
```

出力例

```
> python3 abcPrint.py
strings? Ice%cream
c
e
c
r
e
a
m
```

課題 2 予告

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

配列

文字列

課題 2 予告

- 来週の予定です

- [Jump to Quiz 2](#)

Part V

CS 第 1—課題 2

CS 第 1 — 課題 2

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

課題 2

課題 S 演習ガ
イド

課題 S

9 課題 2 演習ガイド
● 課題 2

10 課題 S 演習ガイド
● 課題 S

Outline

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

課題 2

課題 S 演習ガ
イド

課題 S

9 課題 2 演習ガイド

- 課題 2

10 課題 S 演習ガイド

- 課題 S

課題 2 テーマ

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

課題 2

課題 S 演習ガ
イド

課題 S

- 前回までにみたように配列は複数のデータを統一的に扱う方法を提供した
- それ以外の例もこの課題で見ていくことにします

やってほしいこと

- 今、自然数の組で表わされている有理数を小数表記に変換するプログラムを作ろうとしています
- 配列を使って循環小数になっても停止するようにプログラム `junkan.py` を改良してください
- ただし、分子は 1 に固定する

junkan.py

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

課題 2

課題 S 演習ガ
イド

課題 S

- まずは `junkan.py` を実行してみてください
- あまりは 0 から $d-1$ の有限の範囲なので, 10 倍して割るを繰り返しているとどこかで同じあまりが出てくるはず

Listing 17: junkan.py

```
1 # junkan.py
2 # 配列の使い方の練習 (循環小数を循環するまで求める)
3 # 入力: d
4 # 出力: 1/d の各桁を循環するまで求める
5 d = int(input("1/d d(>=2)? "))
6 print("1/",d," を求めます")
7 x = 1
8 print("0.", end=""),
9 while (True):
10     x = x * 10
11     q = x // d
12     x = x % d
13     print(q, end="")
14     if x == 0:
15         break
16 print("")
```

Outline

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

課題 2

課題 S 演習ガ
イド

課題 S

9 課題 2 演習ガイド
● 課題 2

10 課題 S 演習ガイド
● 課題 S

課題 S

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

課題 2

課題 S 演習ガ
イド

課題 S

- 自然数上の演算を整数に拡張
- <https://sites.google.com/presystems.xyz/elementarycs/top> からまずは `integers-skeleton.py` をダウンロード
- まだ、お話していない部分も含まれるのですぐに取り掛からなくていいです
- ソースコード中のコメントを参照して (1)-(4) が虫食いになっているので完成させる
- 提出は出来たところまででいいです
- 出来なかったところはコメントにしてください