

コンピュータサイエンス入門第一 —3a,4b(CS1)—

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

演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始

ファイル

ディレクトリ (フォルダ)

Terminal について

ソースファイルの編集

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
演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始
ファイル
ディレクトリ (フォルダ)
Terminal について
ソースファイルの編集

- 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
 - 演習内容

- 3 情報の格納
 - 教育用計算機システムの利用開始
 - ファイル
 - ディレクトリ (フォルダ)
 - Terminal について
 - ソースファイルの編集

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
演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始
ファイル
ディレクトリ (フォルダ)
Terminal について
ソースファイルの編集

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
- 演習内容

3

情報の格納

- 教育用計算機システムの利用開始
- ファイル
- ディレクトリ (フォルダ)
- Terminal について
- ソースファイルの編集

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

演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始

ファイル

ディレクトリ (フォルダ)

Terminal について

ソースファイルの編集

- 学期: 水曜日 1-2 限と水曜日 3-4 限
- 場所: 南 4 号館 3 階第 2 演習室
- 担当教員: 永藤 直行 (ナガトウ ナオユキ)
- 問い合わせ先: nagatou@presystems.xyz
- 質問はメールで受け付けます. 必要な場合には Zoom で
- 永藤担当クラスのサイト:
<https://sites.google.com/presystems.xyz/elementarycs/top>
- 共通サイト: <https://wakita.github.io/classes/years/y22/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

演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始

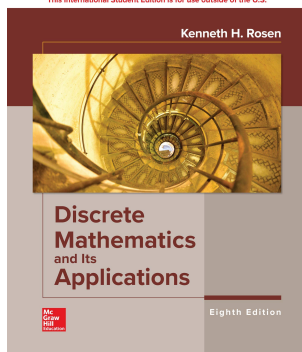
ファイル

ディレクトリ (フォルダ)

Terminal について

ソースファイルの編集

- 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

演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始

ファイル

ディレクトリ (フォルダ)

Terminal について

ソースファイルの編集

- 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: 3 回 $25 + 30 + 30 = 85$ 点 (必須)
- 特別課題: 1 回 15 点 (提出任意)
- 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

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
演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始
ファイル
ディレクトリ (フォルダ)
Terminal について
ソースファイルの編集

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
- 演習内容

3

情報の格納

- 教育用計算機システムの利用開始
- ファイル
- ディレクトリ (フォルダ)
- Terminal について
- ソースファイルの編集

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

演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始

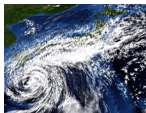
ファイル

ディレクトリ (フォルダ)

Terminal について

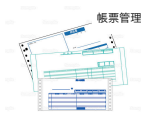
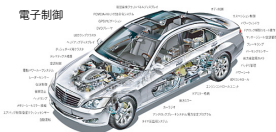
ソースファイルの編集

- 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



なぜコンピュータが利用できるのか

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

演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始

ファイル

ディレクトリ(フォルダ)

Terminal について

ソースファイルの編集

コンピュータに載せるとは

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

演習内容

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

演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始

ファイル

ディレクトリ (フォルダ)

Terminal について

ソースファイルの編集

- 以下の演習を予定しています

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
演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始
ファイル
ディレクトリ (フォルダ)
Terminal について
ソースファイルの編集

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
- 演習内容

3

情報の格納

- 教育用計算機システムの利用開始
- ファイル
- ディレクトリ (フォルダ)
- Terminal について
- ソースファイルの編集

教育用システムの利用

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

演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始

ファイル

ディレクトリ (フォルダ)

Terminal について

ソースファイルの編集

● 教育用電子計算機システム のサイトの “アカウント利用開始” を参照



情報の格納

ファイルとディレクトリ (フォルダ)

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

演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの

利用開始

ファイル

ディレクトリ (フォルダ)

Terminal について

ソースファイルの編集

- さまざまなタイプの情報をビットの列として記録して
ます
 - 数値, 文字, 図, 表, 写真, 音声, 動画など情報のあらゆる
タイプ
- コンピュータの中では情報をファイルやディレクトリ
(フォルダ) と云うもので管理しています
- ファイル
 - コンピュータ内の情報はファイルという単位で扱われる
 - e.g. テキストファイル, 画像ファイル, 音声ファイルなど
- ディレクトリ
 - ファイルの入れ物
- 名前はすきなものをつけられます
 - でも漢字は使わないほうがいいです
 - アルファベットと記号だけで名前を付けるほうがいいです

ファイルの形式

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

演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始

ファイル

ディレクトリ (フォルダ)

Terminal について

ソースファイルの編集

- さまざまな情報がビット列であらわされ、コンピュータで編集、加工することができます
- 編集、加工するにはプログラムが必要になります
- しかし、ビットの列というだけでは何のデータか分かりません
- ファイルに納められているデータが何のデータであるか約束が必要です
- それがファイル形式ということになります
- ファイルの形式は拡張子 (suffix) と呼ばれるもので示されていることが多い
 - .csv, .txt, .c, .obj, .pdf, .doc, .mid などなど
- 形式ごとにプログラムが対応づけられています

ファイルに対する操作

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

演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始

ファイル

ディレクトリ (フォルダ)

Terminal について

ソースファイルの編集

操作	コマンド	実行例	
生成	touch	touch <i>name</i>	指定した名前で空のファイルを生成
名前変更	mv	mv <i>oldfile newfile</i>	<i>oldfile</i> という名前を <i>newfile</i> という名前に変更
複製	cp	cp <i>srcfile dstfile</i>	<i>srcfile</i> を複製して <i>dstfile</i> という名前をつける
表示	less	less <i>name</i>	<i>name</i> の内容を表示
消去	rm	rm <i>name</i>	指定した名前のファイルを消去

ディレクトリの階層

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

演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始

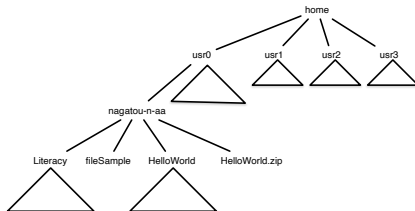
ファイル

ディレクトリ (フォルダ)

Terminal について

ソースファイルの編集

- ファイルはすべて異なる名前をつけなければなりません
- ファイルはだんだん増えて違う名前を考えるのは難しくなるかもしれません
- 複数のユーザが利用しているので知らないうちに同じなまえになっているかもしれません
- 階層化して管理すると便利です
- 特定のディレクトリ内の高々数個のファイルならば違う名前を付けるのは容易なはず



作業ディレクトリあるいは current directory

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

演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始

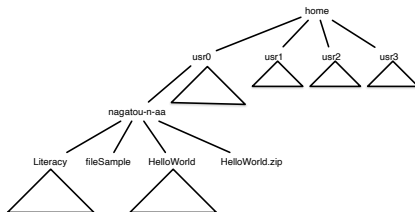
ファイル

ディレクトリ (フォルダ)

Terminal について

ソースファイルの編集

- ファイルをディレクトリごとに整理できたら、操作は特定のディレクトリのファイルを対象にするとおもしろい
- 作業するときには利用者がその場所まで移動します
 - 場所とはいってもコンピュータ内でのこと
- 自分が今いるディレクトリを作業ディレクトリあるいは current directory と呼びます



パス

elementaryCS-1st

Naoyuki
Nagatou

ガイダンス

科目の概要
参考図書
評価基準

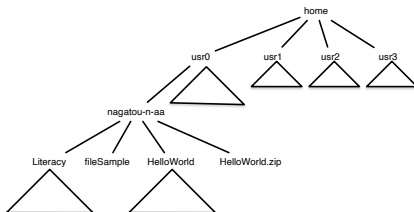
CS 講義概要

講義の目標
演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始
ファイル
ディレクトリ(フォルダ)
Terminal について
ソースファイルの編集

- コンピュータ内の場所はパス (path) で表します
- パス (path) は / でディレクトリ名を区切った文字列
 - e.g. ~/literacy と云ったような文字列
- ディレクトリにはルートディレクトリとホームディレクトリと呼ぶ特別なディレクトリがあります
- 絶対パスと相対パス



ディレクトリに対する操作

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

操作	コマンド	実行例	
作成	mkdir	mkdir <i>name</i>	指定した名前で空のディレクトリを生成
一覧	ls	ls <i>dir</i>	<i>dir</i> の中身一覧を表示
格納	mv	mv <i>file dir</i>	<i>file</i> を消去して <i>dir</i> に格納
	cp	cp <i>file dir</i>	<i>file</i> を複製して <i>dir</i> に格納
名称変更	mv	mv <i>olddir newdir</i>	<i>olddir</i> を <i>newdir</i> に変更
消去	rmdir	rmdir <i>dir</i>	空の時には <i>dir</i> を消去
	rm	rm -r <i>dir</i>	中身ごと <i>dir</i> を消去
移動	cd	cd <i>dir</i>	作業ディレクトリを移動
	pushd	pushd <i>dir</i>	作業ディレクトリを移動して現在のディレクトリを保存
	popd	popd <i>dir</i>	作業ディレクトリを保存したディレクトリに移動
表示	pwd	pwd	作業ディレクトリを表示
	dirs	dirs	保存したディレクトリを表示

Terminal の起動

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

演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始

ファイル

ディレクトリ (フォルダ)

Terminal について

ソースファイルの編集

- Launchpad からターミナルのアイコンをクリックして起動
- これで **shell** が起動しファイル、ディレクトリの操作とプログラムの起動、終了ができます



プログラム開発の流れ

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

演習内容

情報の格納

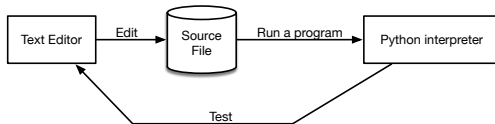
教育用計算機システムの
利用開始

ファイル

ディレクトリ (フォルダ)

Terminal について

ソースファイルの編集



ターミナルを使ってみよう

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

演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの
利用開始

ファイル

ディレクトリ (フォルダ)

Terminal について

ソースファイルの編集

- ターミナルを使ってプログラムを実行してみよう
- Terminal を起動
- コマンドプロンプト `>` が表示されたらホームディレクトリの下に適当なディレクトリ (例えば **CS1**) を作成
- <https://sites.google.com/presystems.xyz/elementarycs/top> から必要なファイル (**gcd.py**) を作成したディレクトリにダウンロード
 - ホームディレクトリの下 **Downloads** に保存されるかも

準備

```
> mkdir CS1           # 課題用のディレクトリを作成
> cd CS1              # 課題用ディレクトリに移動
> python3 gcd.py      # プログラムを実行
```

ソースファイルの編集

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

演習内容

情報の格納

教育用計算機システムの

利用開始

ファイル

ディレクトリ (フォルダ)

Terminal について

ソースファイルの編集

- テキストエディタと呼ばれるソフトウェアを使って編集
 - vim, emacs など
- ターミナルからコマンド入力して起動

editor の起動

```
> open -a Emacs gcd.py  
あるいは  
> open -a Macvim gcd.py
```


Part II

計算の基本

計算の基本

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

CS のところ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中の
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

4 CS のところ

5 コンピュータの中では

- Bit と Byte
- 自然数の n 進表記
- コンピュータの中での計算

6 計算は ± 1 と繰り返し

- 計算とは
- 計算の基本要素
- Python プログラムの書き方
- 宿題 1 を動かしてみる

Outline

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

CS のところ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中の
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

4 CS のところ

5 コンピュータの中では

- Bit と Byte
- 自然数の n 進表記
- コンピュータの中での計算

6 計算は ± 1 と繰り返し

- 計算とは
- 計算の基本要素
- Python プログラムの書き方
- 宿題 1 を動かしてみる

CS のころ

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

CS のころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中の
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

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（数）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
- このプログラムを実行することでコンピュータ上で再現させる

Outline

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

CS のところ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中の
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

4 CS のところ

5 コンピュータの中では

- Bit と Byte
- 自然数の n 進表記
- コンピュータの中での計算

6 計算は ± 1 と繰り返し

- 計算とは
- 計算の基本要素
- Python プログラムの書き方
- 宿題 1 を動かしてみる

データは数

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中の
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

- データはすべてビットの列として表される
 - 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

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中での
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

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，事象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

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中の
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

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は不自然

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

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記
コンピュータの中での
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かして見る

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

CS のころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中の
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

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

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中での
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

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

CS のころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中での
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

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

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中の
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

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

CS のころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中の
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

- 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

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中の
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

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

CS のころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中での
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

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

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中の
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

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

CS のころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中での
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

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

Naoyuki
Nagatou

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中で
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

- 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)

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

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

コンピュータの中では

elementaryCS-1st

Naoyuki
Nagatou

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中の
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

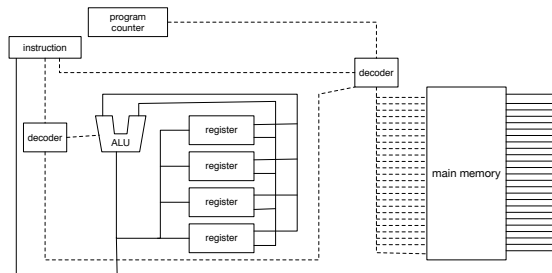
計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

- コンピュータの命令自体も符号化されてます
- CPU (Central Processing Unit) ごとに命令セットも符号も異なっています
- ここでは CPU が命令を実行するサイクルについて見てみます



演算のサイクル

elementaryCS-1st

Naoyuki
Nagatou

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中の
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

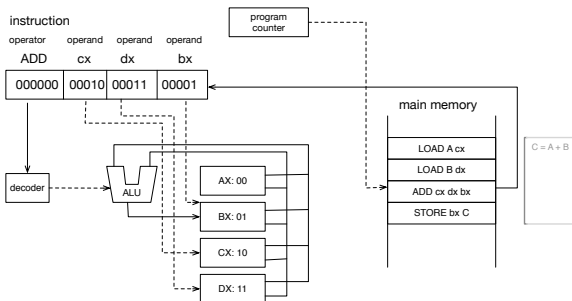
計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

- 1 instruction に命令をフェッチ
- 2 メインメモリからレジスタにデータを移動
- 3 ALU (Arithmetic and Logic Unit) がレジスタからデータを取り出す
- 4 ALU で演算
- 5 結果をレジスタに書き込む
- 6 レジスタからメインメモリにデータを移動
- 7 ADD cx dx bx という命令を例にすると下図のようになります



Outline

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

CS のところ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中の
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

4 CS のところ

5 コンピュータの中では

- Bit と Byte
- 自然数の n 進表記
- コンピュータの中での計算

6 計算は ± 1 と繰り返し

- 計算とは
- 計算の基本要素
- Python プログラムの書き方
- 宿題 1 を動かしてみる

計算とは

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中での
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

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 (algorithm)

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

計算の方法

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中での
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

- 計算の方法について考える
- 計算機科学では関数といった時はこちらの意味
- 計算の方法のことをアルゴリズム (algorithm) といっている
- アルゴリズムとデータを特定の形式で書いたものがプログラム

Listing 1: gcd.py

```
1 # Greatest common divisor
2 # Input: 自然数 x, y
3 # Output: 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))
```


計算の基本要素

elementaryCS-1st

Naoyuki
Nagatou

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中の
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

- では、アルゴリズム的に計算可能なものとは何か？
 - Hilbert's Program
 - 数学基礎論, Computability といったキーワード
- 有限の操作を加算個並べて表せるものをアルゴリズム的に計算可能ということにする
- 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？

基本要素

- ある値に ± 1 する操作
- 値を保持したり読み出す操作
- 条件付きジャンプ
 - 繰り返し
 - 条件分岐

基本要素だけの四則演算

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

CS のところ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中の
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

- $m + n$ は m に $+1$ を n 回施す
- $m \times n$ は m に $+1$ を m 回施すことを n 回施す

Python における基本式

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

CS のころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中での
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

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

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中での
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

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

繰り返し文

while 文

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中での
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

- 特定の実行列を条件式が真である間繰り返し実行
- 詳細は [Python ドキュメント 8.2, 8.3 節](#) 参照

Listing 2: while 文

```
1 while 条件式 :  
2     文 または 式  
3     文 または 式
```

論理演算子

elementaryCS-1st

Naoyuki
Nagatou

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中での
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

算術演算子	使用例	意味
+	$x + y$	x と y の足し算
-	$x - y$	x と y の引き算
*	$x * y$	x と y のかけ算
//	$x // y$	x を y 割った商
%	$x \% y$	x を y 割ったあまり
**	$x ** y$	x の y 乗
論理演算子	使用例	意味
==	$x == y$	x と y が等しいなら真
!=	$x != y$	x と y が等しくないなら真
>=	$x >= y$	x は y 以上なら真
<=	$x <= y$	x は y 以下なら真
>	$x > y$	x は y より大きいなら真
<	$x < y$	x は y より小さいなら真

論理の合成

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中での
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

- 条件式は [Python ドキュメント 6.10, 6.11, 6.12 節](#) 参照

論理演算子	使用例	意味
and	$p \text{ and } q$	論理積: 両方が真なら真
or	$p \text{ or } q$	論理和: いずれかが真なら真
not	$\text{not } p$	p の否定

基本要素だけの加算

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中での
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

Listing 3: add.py

```
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

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中での
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

宿題 1 を動かしてみる

Listing 4: mult_basiconly.py

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

条件分岐

if 文

- 条件式が真の場合だけ文や式を実行
- **else** がある場合は条件式が偽のとき実行
- 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

Listing 5: gcd.py(if 文と for 文の例)

```
1 # Greatest common divisor
2 # Input: 自然数 x, y
3 # Output: 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))
```

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

CS のこころ

コンピュータ
の中では

Bit と Byte

自然数の n 進表記

コンピュータの中での
計算

計算は ± 1 と繰
り返し

計算とは

計算の基本要素

Python プログラムの
書き方

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 6: 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 7: 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

- 大きな数字を複数定義して 1 枚の紙に見立てる
- 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
- ここでは 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 8: 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 9: 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 S 演習ガ
イド

課題 S

- 8 課題 2 演習ガイド
 - 配列
 - 文字列

- 9 課題 S 演習ガイド
 - 課題 S

Outline

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

配列
文字列

課題 S 演習ガ
イド

課題 S

8

課題 2 演習ガイド

- 配列
- 文字列

9

課題 S 演習ガイド

- 課題 S

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 S 演習ガ
イド

課題 S

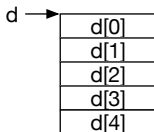
- 連続したメモリ領域を確保
- 先頭を 0 としてインデックスで参照 (ここは板書します)

Listing 12: 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]=1000000011000000000001100000000
8 d[6]=1000000001100000000001100000000
9 d[7]=1000000000011111111000000000000
10 d[8]=10000000000000000000000000000000
```

Listing 13: 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 S 演習ガ
イド

課題 S

- 総和を求める
- Listing 14: 整数の配列を宣言する例
- Listing 15: 入力した整数を配列にする例

Listing 14: 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 15: 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 S 演習ガ
イド

課題 S

- <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 16: 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 S 演習ガ
イド

課題 S

- 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 S 演習ガ
イド

課題 S

- 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

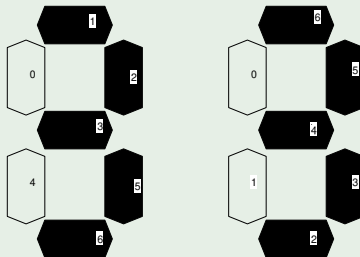
Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド
配列
文字列

課題 S 演習ガ
イド
課題 S

- 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 S 演習ガ
イド

課題 S

- 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 S 演習ガ
イド

課題 S

- 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 S 演習ガ
イド

課題 S

- 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 17: 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

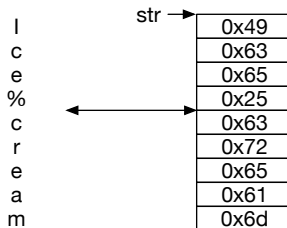
課題 2 演習ガ
イド
配列
文字列

課題 S 演習ガ
イド
課題 S

- 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 S 演習ガ
イド

課題 S

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

Listing 18: 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
```


Outline

elementaryCS-
1st

Naoyuki
Nagatou

課題 2 演習ガ
イド

配列
文字列

課題 S 演習ガ
イド

課題 S

8

課題 2 演習ガイド

- 配列
- 文字列

9

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

配列
文字列

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
- お話していない部分も含まれるので調べながらやってみてください
- 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