

第3回(5/7)

5. ループ (繰り返し)

[1] for 文

例題 1 - 1 5

正の数 n をキーボードから入力すると, 1 から n までの整数の和を出力するプログラムをつくりなさい。

▼出力結果 1 - 1 5

2 以上の整数を入力してください!

357↵

1 + . . . + 357 = 63903

考え方

合計を保持する変数を long 型で宣言し, 入力した数値 n までループ処理で累積する。正しい数値が入力されたとき (n は 2 以上) だけ結果を出力する。 n が 2 未満のときは, なにも出力しないこととする。

▼プログラム 1-15

```
01     /* E1-15 */
02     /* 1 から n までの整数の和 */
03     #include <stdio.h>
04
05     main()
06     {
07         long i, s, n;
08         s = 0;
09         printf("2 以上の整数を入力してください！\n");
10         scanf("%ld", &n);
11         if (n >= 2) {
12             for (i = 1; i <= n; ++i)
13                 s += i;
14             printf("1 +.....+ %ld = %ld\n", n, s);
15         }
16     }
```

練習問題 1 1

1. 正の整数 n をキーボードから入力すると、 n の階乗を出力するプログラムをつくりなさい。 n が正でない場合は入力のやり直しをさせるようにすること。

n の階乗 $n! = n \times (n - 1) \times \dots \times 2 \times 1$ ただし、 $0! = 1$

2. 二つの正の整数 m, n をキーボードから入力すると、 m から n までの和を出力するプログラムをつくりなさい。ただし、正整数 m, n が $m > n$ で入力された場合は、 n から m までの和を出力するものとする。また、 m, n が正でない場合は入力のやり直しをさせるようにすること。

▼出力例

正の異なる整数を二つ入力してください！

12 35↵
12 + ⋯ + 35 = 564

[2] while 文

例題 1-16

キーボードから 1 文字を入力すると、これをそのまま出力するプログラムをつくりなさい。

▼出力結果 1-16

文字を入力してください！

abcde FGHIJ 123↵

abcde FGHIJ 123

Ctrl-d↵ <-- Linux での入力終了 cf. Windows では Ctrl-z↵

考え方

1 文字を入力して、これが EOF でなければそのまま 1 文字を出力する。同じ処理を繰り返し、入力された文字が EOF ならば終了する。stdio.h に EOF が定義されているので、改めて定義する必要はない。

▼プログラム 1-16

```
01    /* E1-16-1 */
02    /* 1 文字入出力 */
03    #include <stdio.h>
04
05    main()
06    {
07        char c;
08        printf("文字を入力してください！\n");
```

```
09     c = getchar();
10     while (c != EOF) {
11         putchar(c);
12         c = getchar();
13     }
14 }
```

《別解》

```
01     /* E1-16-2 */
02     /* 1文字入出力 */
03     #include <stdio.h>
04
05     main()
06     {
07         int c;
08         printf("文字を入力してください！\n");
09         while ((c = getchar()) != EOF)
10             putchar(c);
11     }
```

練習問題 1 2

1. 正の整数 n をキーボードから入力すると、1 から n までの奇数の和を出力するプログラムをつくります。while 文を用いてつくりなさい。ただし、 n が正であるかどうか判定して、正でなければ入力のやり直しを要求するようにしなさい。
2. 実数型の float と double の変数を1つずつ宣言しなさい。どちらの変数も0で初期化してから、それぞれ0.01を1万回加えてその結果を比較しなさい。float と double で計算結果に差が出るとしたら、その理由を述べなさい。

《ヒント》浮動小数点数演算での定数を定義してあるヘッダファイル<float.h>を調べると、float や double で表現できる最小数が分かります。

〔3〕 do ～ while 文

次のループ処理で、文 1、文 2 をそれぞれ 10 回ずつ実行するように、①、②に条件式を書きなさい。

```
i = 1;
while (①) {
    文 1;
    ++i;
}
```

```
i = 1;
do {
    文 2;
    i++;
} while (②);
```

〔4〕ループの入れ子（ネスト）

例題 1 - 1 7

九九の表を出力するプログラムをつくりなさい。ただし，出力が見やすいように，見出しや罫線をつけること。

▼出力結果 1 - 1 7

九九の計算

```
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
|   | 1| 2| 3| 4| 5| 6| 7| 8| 9|
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
| 1 | 1| 2| 3| 4| 5| 6| 7| 8| 9|
| 2 | 2| 4| 6| 8|10|12|14|16|18|
| 3 | 3| 6| 9|12|15|18|21|24|27|
| 4 | 4| 8|12|16|20|24|28|32|36|
| 5 | 5|10|15|20|25|30|35|40|45|
| 6 | 6|12|18|24|30|36|42|48|54|
| 7 | 7|14|21|28|35|42|49|56|63|
| 8 | 8|16|24|32|40|48|56|64|72|
| 9 | 9|18|27|36|45|54|63|72|81|
+---+---+---+---+---+---+---+---+---+
```


練習問題 1 3

1. 1 を除き, その数以外では割り切れない数を素数という。2 から 32767 までのすべての素数とその個数を出力するプログラムをつくりなさい。なお, 出力の形式は下図のように, 横方向に 10 桁表示で 5 個ずつとし, 最後に素数の個数を示すものとする。

《ヒント》ある数を素数候補として, 2 から順番に割り算を行い, その数でしか割り切れなかったときに素数と判定する。できるだけ効率的な判定方法を考えてみなさい。

2	3	5	7	11
13	17	19	23	29
·	·	·	·	·
·	·	·	·	·
·	·	·	·	·
32687	32693	32707	32713	32717
32719	32749			

素数は 3512 個ありました。

3. 2以上の整数を読み込み、その素因数分解を出力するプログラムをつくりなさい。
例えば、出力結果は次のようになる。

▼出力例

2以上の整数を入力してください (exit = 0) : 120↵

120 = 2×2×2×3×5

2以上の整数を入力してください (exit = 0) : 1234↵

1234 = 2×617

2以上の整数を入力してください (exit = 0) :

6. プリプロセッサ (1)

例題 1 - 1 8

#define 命令を使って、3.14159 を PAI, scanf を YOMU, printf を KAKU と定義して、さらに球の表面積と体積を求める式も引数付きマクロで定義してみましょう。そして、出力結果 1 - 1 8 のように半径を入力すると、球の表面積と体積を小数第 1 位まで求めるプログラムをつくりなさい。次に、半径を下表に示した値として、その表を完成しなさい。

▼出力結果 1 - 1 8

半径 r は? 5.5 ↵

球の表面積 = 380.1

球の体積 = 696.9

半径	6.6	13.5	24.8	31.1	42.8
球の表面積		2290.2			23019.6
球の体積	1204.3		63891.5	125999.7	

▼プログラム 1-18

```

01     /* E1-18 */
02     /* プリプロセッサ(1) */
03     #include <stdio.h>
04     #define PAI 3.14159
05     #define YOMU scanf
06     #define KAKU printf
07     #define SURFACE(r) (4.0 * PAI * (r) * (r))
08     #define VOLUME(r) (4.0 / 3.0 * PAI * (r) * (r) * (r))
09     main()
10     {
11         float r;
12         KAKU("半径 r は?");
13         YOMU("%f", &r);
14         KAKU("球の表面積 = %.1f\n", SURFACE(r));
15         KAKU("球の体 積 = %.1f\n", VOLUME(r));
16     }

```

《マクロの置換について》

次の形で定義する。

```
#define name 置換テキスト
```

例えば,

```
#define forever for (;;) 
```

また、引数付きマクロの定義も可能である。例えば、すべてのデータ型で使える

```
#define MAX(A, B) ((A) > (B) ? (A) : (B))
```

が定義できる。

しかし、落とし穴もある。次のような使い方はどうなるだろうか？

```
MAX(i++, j++)
```

次の定義はどうだろうか？

```
#define SQUARE(x) x * x
```

間違っているとしたら、正しい定義はどうなるだろう。

7. ライブラリ

〔1〕 数学関数

例題 1-19

出力結果 1-19 のように，角度 x を 0, 30, 60, 90, ..., 360 度のように 30 度ずつ変化させたときの $\sin(x)$, $\cos(x)$, $\tan(x)$ の値を小数第 3 位まで求めるプログラムをつくりなさい。

▼出力結果 1-19

x	sin(x)	cos(x)	tan(x)
0.0	0.000	1.000	0.000
30.0	0.500	0.866	0.577
60.0	0.866	0.500	1.732
90.0	1.000	0.000	753695.995
120.0	0.866	-0.500	-1.732
150.0	0.500	-0.866	-0.577
180.0	0.000	-1.000	-0.000
210.0	-0.500	-0.866	0.577
240.0	-0.866	-0.500	1.732
270.0	-1.000	-0.000	251231.998
300.0	-0.866	0.500	-1.732
330.0	-0.500	0.866	-0.577
360.0	-0.000	1.000	-0.000

考え方

三角関数を使うときは，その角度は，すべてラジアンで表さなければならない。
度数 x をラジアン r の単位に変換するには， $x*3.14159/180.0$ で行う。

▼プログラム 1-19

```

01  /* E1-19 */
02  /* 数学関数 */
03  #include <stdio.h>
04  #include <math.h>
05  #define RAD (3.14159/180.0)
06
07  main()
08  {
09      double x, r, s, c, t;
10      printf("    x    sin(x)    cos(x)    tan(x)\n");
11      printf("-----\n");
12      for (x = 0.0; x <= 360.0; x = x + 30.0) {
13          r = x * RAD;
14          s = sin(r);
15          c = cos(r);
16          t = tan(r);
17          printf("%5.1f %10.3f %10.3f %10.3f\n", x, s, c, t);
18      }
19  }

```

《数学関数 math.h を利用する場合のコンパイルの注意》

gcc でコンパイルする際、オプション `-lm` を必ずつける。

```
$ gcc -o E1-19 E1-19.c -lm
```

これにより、数学関数ライブラリ `libm.a` がリンクされる。

練習問題 1-4

1. 1 から 20 までの 2 乗, 3 乗, 平方根, 立方根を求めるプログラムをつくりなさい。

《ヒント》 数学関数の引数と戻り値は `double` で宣言されている点に注意しなさい。

2. 直角三角形の底辺と高さを入力すると、斜辺の長さを小数第 1 位まで出力するプログ

ラムを，三平方の定理を用いてつくりなさい。

〔2〕文字列変換関数

例題 1 - 2 0

文字列 "123", "123.45", "123456789" をそれぞれ数値化して，その値を 3 倍するプログラムをつくりなさい。

▼出力結果 1 - 2 0

369

370.35000

370370367

▼プログラム 1 - 2 0

```
01     /* E1-20 */
02     /* 文字列変換関数 */
03     #include <stdio.h>
04     #include <stdlib.h>
05
06     main()
07     {
08         int a, x;
09         double b, y;
10         long c, z;
11         a = atoi("123");
12         b = atof("123.45");
13         c = atol("123456789");
14         x = a * 3;
15         y = b * 3.0;
16         z = c * 3;
17         printf("%d\n", x);
18         printf("%lf\n", y);
```

```
19     printf("%ld\n", z);  
20 }
```


〔3〕文字操作関数

例題 1 - 2 1

出力結果 1 - 2 1 のように, JIS コード 0~127 までの中から 16 進数表示文字, 英小文字, 英大文字をすべて出力するプログラムをつくりなさい。

▼出力結果 1 - 2 1

16 進数表示文字 = 0123456789ABCDEFabcdef

英小文字 = abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

英大文字 = ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

考え方

文字が 16 進数表示なら真となる `isxdigit` 関数, 英小文字なら真となる `islower` 関数, 英大文字なら真となる `isupper` 関数を使ってプログラムをつくる。

練習問題 1 5

1. JIS コード 0~127 までの中から英数字, 英文字, 数字, 区切り文字をすべて出力するプログラムをつくりなさい。

《ヒント》 <ctype.h>に入っている文字種のテスト関数を調べてみなさい。

2. (難問) 文字列変換関数 `atof` を使わずに, キーボードから `getchar` 関数を用いて入力した数字の文字列を浮動小数点数に変換 (数値化) してから, その数の平方根を数学関数 `sqrt` で計算して出力するプログラムをつくりなさい。ただし, キーボードから入力する数字文字列は, 小数点を含んでよく, 改行で入力を完了するものとする。さらに, 負数の入力や誤った表記 (例えば, `-1.5`, `23..12`, `00`, `34a2b`) をチェックできるようにしてみましょう。また, `123.` や `.015` のような小数点の使い方は受け付けるものとします。

▼出力例

正の実数の平方根を計算します!

数を入力して下さい: `+123.↵` <-- 先頭の変換記号や最後の小数点は受け付ける

入力数は `123.000000` です。

平方根は `11.090537` です。

正の実数の平方根を計算します!

数を入力して下さい: `23..12↵` <-- 小数点 2 個は誤り

入力文字列が正しい数字表記ではありません!

正の実数の平方根を計算します!

数を入力して下さい: `00↵` <-- 先頭に 0 が続くと誤り

入力文字列が正しい数字表記ではありません!

正の実数の平方根を計算します!

数を入力して下さい: `-1.5↵`

入力数は `-1.500000` です。

負数の平方根は計算できません!

《ヒント》 次のように数字文字列を入力する。

```
while ((c = getchar()) != '\n') {
```

c が数字文字であれば, `c - '0'` で数に変換できる。