

2016年度 プログラミングII レポート07

学生用

学籍番号 :

氏名 :

下記の注意事項を守り、次ページ以降の問い合わせに答え、レポートを完成させなさい。

提出期限 : 2016年11月29日(火)13:00まで

提出場所 : 理学部棟 正面玄関内に設置のレポートボックス

注意事項 :

- (1) このページを印刷し、必要事項を記入の上(学籍番号欄と氏名欄は2箇所あるので忘れずに記入すること)、レポートの表紙として提出すること。
- (2) コンピュータ端末室を利用する場合は、情報システム利用ガイドラインを厳守すること。特に、コンピュータ端末室では飲食禁止である。
- (3) クラスマイトのレポートを参考にしたり、クラスマイトと協力してレポートを作成した場合は、教員控の協力者氏名欄にクラスマイトの氏名を記入すること。これらの場合も、自分の言葉で表現し直すこと。**コピー禁止**。
- (4) プログラミングIIについて、あなたの声を聞かせてください(教員控の意見・質問欄に記入のこと)。気軽にどうぞ(成績には一切影響しません)。

出題者 : 幸山 直人

出題日 : 2016年11月16日(水)

2016年度 プログラミングII レポート07

教員控

学籍番号 :

氏名 :

協力者氏名 : , ,

レポート作成に要した時間 : . 時間

意見・質問 :

問 1 p.216 の記述にしたがって、ソースプログラム「ポインタの宣言と利用」(rei6_1a.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。なお、作成したソースプログラムは印刷してレポートに添付すること。

注意：コピー禁止。自らの手で全てのソースプログラムを入力すること。

解答例 著作権保護のため解答を記述していません。配布済みのファイルを参照してください。

問 2 p.218 の記述にしたがって、ソースプログラム「ポインタの宣言と利用」(rei6_1b.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。なお、作成したソースプログラムは印刷してレポートに添付すること。

注意：コピー禁止。自らの手で全てのソースプログラムを入力すること。

解答例 著作権保護のため解答を記述していません。配布済みのファイルを参照してください。

問 3 p.224 の記述にしたがって、ソースプログラム「合計と平均を求める」(rei6_2a.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。なお、作成したソースプログラムは印刷してレポートに添付すること。

注意：コピー禁止。自らの手で全てのソースプログラムを入力すること。

注意：for 文の式 1 の `total = 0` は繰り返しの変数に直接関係しないので、for 文の外に記述すること。

注意：for 文の式 3 の `pScore++` は繰り返しの変数に直接関係しないので、for 文の内に記述すること。

解答例 著作権保護のため解答を記述していません。配布済みのファイルを参照してください。なお、ソースプログラム「合計と平均を求める」(rei6_2a_k.c) は注意事項にしたがって記述されたソースプログラムである。

問 4 p.228 の記述にしたがって、ソースプログラム「文字列の複写（コピー）」(rei6_3a.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。なお、作成したソースプログラムは印刷してレポートに添付すること。

注意：コピー禁止。自らの手で全てのソースプログラムを入力すること。

注意：第 17 行の for 文は while 文で記述した方が自然である。

解答例 著作権保護のため解答を記述していません。配布済みのファイルを参照してください。なお、ソースプログラム「文字列の複写（コピー）」(rei6_3a_k.c) は注意事項にしたがって記述されたソースプログラムである。

問 5 p.231 の記述にしたがって、ソースプログラム「合計と平均を求める」(rei6_2b.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。なお、作成したソースプログラムは印刷してレポートに添付すること。

注意：for 文の式 1 の `total = 0` は繰り返しの変数に直接関係しないので、for 文の外に記述すること。

解答例 著作権保護のため解答を記述していません。配布済みのファイルを参照してください。

問 6 p.233 の記述にしたがって、ソースプログラム「合計と平均を求める」(rei6_2c.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。なお、作成したソースプログラムは印刷してレポートに添付すること。

注意 : `for` 文の式 1 の `total = 0` は繰り返しの変数に直接関係ないので、`for` 文の外に記述すること (2つ)。

解答例 著作権保護のため解答を記述していません。配布済みのファイルを参照してください。

問 7 p.237 の記述にしたがって、ソースプログラム「合計と平均を求める」(rei6_4a.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。なお、作成したソースプログラムは印刷してレポートに添付すること。

注意 : `for` 文の式 1 の `total = 0` は繰り返しの変数に直接関係ないので、`for` 文の外に記述すること。

解答例 著作権保護のため解答を記述していません。配布済みのファイルを参照してください。

問 8 p.241 の記述にしたがって、ソースプログラム「合計と平均を求める」(rei6_5a.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。なお、作成したソースプログラムは印刷してレポートに添付すること。

注意 : `for` 文の式 1 の `total = 0` と `cnt = 0` は繰り返しの変数に直接関係ないので、`for` 文の外に記述すること。

解答例 著作権保護のため解答を記述していません。配布済みのファイルを参照してください。

問 9 p.244 の記述にしたがって、ソースプログラム「ポインタの宣言と利用」(rei6_6a.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。なお、作成したソースプログラムは印刷してレポートに添付すること。

注意 : コピー禁止。自らの手で全てのソースプログラムを入力すること。

解答例 著作権保護のため解答を記述していません。配布済みのファイルを参照してください。

問 10 p.247 の記述にしたがって、ソースプログラム「合計と平均を求める」(rei6_5b.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。なお、作成したソースプログラムは印刷してレポートに添付すること。

注意 : `for` 文の式 1 の `total = 0` と `cnt = 0` は繰り返しの変数に直接関係ないので、`for` 文の外に記述すること。

注意 : `for` 文の式 3 の `pp++` と `ppName++` は繰り返しの変数に直接関係ないので、`for` 文の内に記述すること (`pp++` は 2つ)。

解答例 著作権保護のため解答を記述していません。配布済みのファイルを参照してください。なお、ソースプログラム「合計と平均を求める」(rei6_5b_k.c) は注意事項にしたがって記述されたソースプログラムである。

問 11 p.248 の記述にしたがって、ソースプログラム「合計と平均を求める」(rei6_5c.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。なお、作成したソースプログラムは印刷してレポートに添付すること。

注意 : **for** 文の式 1 の **total = 0** と **cnt = 0** は繰り返しの変数に直接関係ないので、**for** 文の外に記述すること。

解答例 著作権保護のため解答を記述していません。配布済みのファイルを参照してください。

問 12 p.253 の記述にしたがって、ソースプログラム「合計と平均を求める」(rei6_2d.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。なお、作成したソースプログラムは印刷してレポートに添付すること。

注意 : **for** 文の式 1 の **total = 0** は繰り返しの変数に直接関係ないので、**for** 文の外に記述すること。

注意 : **for** 文の式 3 の **pp++** は繰り返しの変数に直接関係ないので、**for** 文の内に記述すること。

解答例 著作権保護のため解答を記述していません。配布済みのファイルを参照してください。なお、ソースプログラム「合計と平均を求める」(rei6_2d_k.c) は注意事項にしたがって記述されたソースプログラムである。

参考 : p.255 の記述にしたがって、ソースプログラム「基本選択法」(rei6_7a.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。

参考 : p.260 の記述にしたがって、ソースプログラム「基本選択法」(rei6_7b.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。

問 13 p.263 の記述にしたがって、ソースプログラム「文字列管理」(rei6_8a.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。なお、作成したソースプログラムは印刷してレポートに添付すること。

注意 : **for** 文の式 1 の **p[0] = str** は繰り返しの変数に直接関係ないので、**for** 文の外に記述すること。

注意 : 第 43 行の **for** 文は **while** 文で記述した方が自然である。

解答例 著作権保護のため解答を記述していません。配布済みのファイルを参照してください。なお、ソースプログラム「文字列管理」(rei6_8a_k.c) は注意事項にしたがって記述されたソースプログラムである。

問 14 p.267 の記述にしたがって、ソースプログラム「コマンドライン引数による四則演算」(rei6_9a.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。なお、作成したソースプログラムは印刷してレポートに添付すること。

解答例 著作権保護のため解答を記述していません。配布済みのファイルを参照してください。

問 15 p.269 の記述にしたがって、ソースプログラム「コマンドライン引数による四則演算」(rei6_9b.c)を作成しなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。なお、作成したソースプログラムは印刷してレポートに添付すること。

解答例 著作権保護のため解答を記述していません。配布済みのファイルを参照してください。

問 16 ソースプログラム「最大公約数(関数：戻り値あり)」(report06_04.c)を書き換え、下記ソースプログラムに続けて値の受け渡しにポインタを用いたソースプログラム「最大公約数(関数：戻り値あり：ポインタ)」(report07_01.c)を完成させなさい。さらに、ソースプログラムをコンパイルし、実行可能ファイルが正しく動作するか確認しなさい。なお、作成したソースプログラムは印刷してレポートに添付すること。

ヒント：ソースプログラム「文字列管理」(rei6_8a.c)の関数「*getNext()」を参考にしなさい。

● 最大公約数(関数：戻り値あり：ポインタ)

report07_01.c

```
1: #include <stdio.h>
2:
3: int *gcd(int *px, int *py);
4:
5: int main(void)
6: {
7:     int x = 1234, y = 56;
8:     int *px, *py;
9:
10:    px = &x;
11:    py = &y;
12:    printf("gcd(%d,%d)=", *px, *py);
13:    printf("%d\n", *gcd(px, py));
14:
15:    return 0;
16: }
```

解答例 別紙を参照のこと。

問16の解答例 「最大公約数(関数: 戻り値あり: ポインタ)」(report07_01.c)

```
: ----- 続き -----  
17:  
18: int *gcd(int *px, int *py)  
19: {  
20:     int tmp;  
21:  
22:     while (*py != 0) {  
23:         tmp = *px;  
24:         *px = *py;  
25:         *py = tmp % *px;  
26:     }  
27:  
28:     return px;  
29: }
```

考察: ポインタが変数のアドレスを渡すことに注意すれば、「最大公約数(関数: 戻り値あり: ポインタ)」(report07_01.c)は以下のように記述してもよい(戻り値「return文」を用いない)。

「最大公約数(関数: 戻り値なし: ポインタ)」(report07_01a.c)

```
1: #include <stdio.h>  
2:  
3: void gcd(int *px, int *py);  
4:  
5: int main(void)  
6: {  
7:     int x = 1234, y = 56;  
8:     int *px, *py;  
9:  
10:    px = &x;  
11:    py = &y;  
12:    printf("gcd(%d,%d)=", *px, *py);  
13:    gcd(px, py);  
14:    printf("%d\n", *px);  
15:  
16:    return 0;  
17: }  
18:  
19: void gcd(int *px, int *py)  
20: {  
21:     int tmp;  
22:  
23:     while (*py != 0) {  
24:         tmp = *px;  
25:         *px = *py;  
26:         *py = tmp % *px;  
27:     }  
28: }
```

考察：グローバル変数や配列を用いなくても、変数のアドレスを直接参照できるポインタを用いれば関数間（呼び出す側の関数と呼び出される側の関数）で複数の変数を用いて複数の値のやり取りができる。したがって、戻り値「return 文」のように呼び出す側から参照できる呼び出される側の変数が高々1つであるという制限に縛られません。

「有理数体上の四則演算（関数：戻り値なし：ポインタ）」（report07_01b.c）

```
1: #include <stdio.h>
2:
3: void add_q(int a, int b, int c, int d, int *px, int *py);
4: void sub_q(int a, int b, int c, int d, int *px, int *py);
5: void mul_q(int a, int b, int c, int d, int *px, int *py);
6: void div_q(int a, int b, int c, int d, int *px, int *py);
7:
8: int main(void)
9: {
10:     int a = 2, b = 3;
11:     int c = 1, d = 4;
12:     int x, y;
13:     int *px, *py;
14:
15:     px = &x;
16:     py = &y;
17:
18:     //和
19:     add_q(a, b, c, d, px, py);
20:     printf("(%d/%d)+(%d/%d)=(%d/%d)%n", a, b, c, d, *px, *py); ← ポインタ参照
21:
22:     //差
23:     sub_q(a, b, c, d, px, py);
24:     printf("(%d/%d)-(%d/%d)=(%d/%d)%n", a, b, c, d, x, y); ← 変数名でも参照可
25:
26:     //積
27:     mul_q(a, b, c, d, px, py);
28:     printf("(%d/%d)*(%d/%d)=(%d/%d)%n", a, b, c, d, *px, *py);
29:
30:     //商
31:     div_q(a, b, c, d, px, py);
32:     printf("(%d/%d)/(%d/%d)=(%d/%d)%n", a, b, c, d, x, y);
33:
34:     return 0;
35: }
36:
37: void add_q(int a, int b, int c, int d, int *px, int *py)
38: {
39:     *px = a * d + b * c; ← 実際には関数「main()」の変数「x」の値を書き換えている
40:     *py = b * d;           ← 実際には関数「main()」の変数「y」の値を書き換えている
41: }
42:
43: void sub_q(int a, int b, int c, int d, int *px, int *py)
44: {
45:     *px = a * d - b * c;
46:     *py = b * d;
47: }
```

⋮ ----- 以下、同様なので省略 -----