

確認プリント「流れ図」

1 つぎの流れ図記号について、あてはまる名称と内容を解答群から選びなさい

	(1)	(2)	(3)	(4)
名称				
内容				

	(5)	(6)	(7)
名称			
内容			

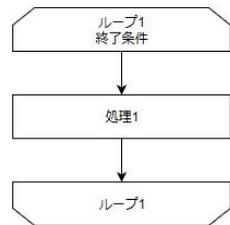
解答群

名称

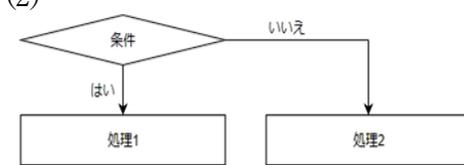
- ア.準備
- イ.処理
- ウ.データ
- エ.判断
- オ.端子
- カ.ループ
- キ.データ
- ク.定義済処理
- A.プログラムの開始または終了
- B.くりかえし処理のはじまり
- C.印刷の開始
- D.演算や代入など
- E.データの入力または出力
- F.条件による比較、判断と処理の分岐
- G.別に用意した処理を利用することを表す
- H.変数の宣言や初期値の設定

2 つぎの処理を答えなさい

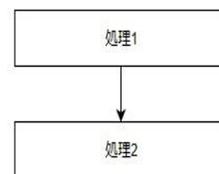
(1)



(2)



(3)



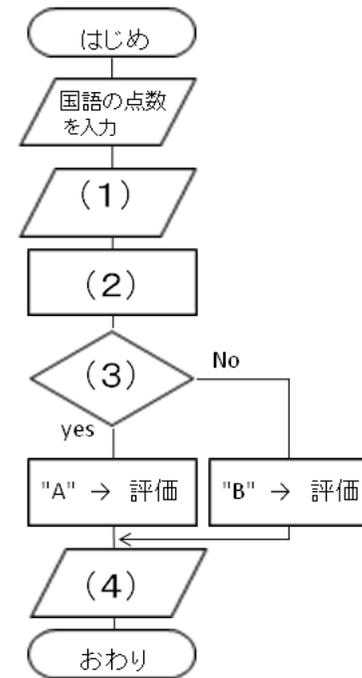
解答群

- ア.順次
- イ.くりかえし
- ウ.選択

(1)	(2)	(3)

3 つぎの処理を行う流れ図の空欄を答えなさい

処理；国語と数学の点数を入力して、点数の合計が120点以上なら評価A、それ以外は評価B表示する



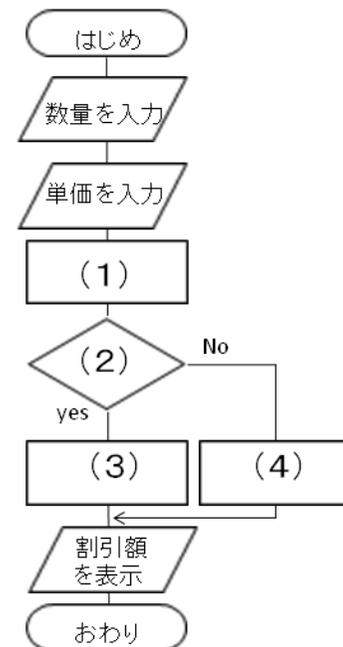
解答群

- ア.計>=120
- イ.国語+数学→計
- ウ.数学の点数を入力
- エ.評価を表示
- オ.評価を入力

(1)	(2)	(3)	(4)

4 つぎの処理を行う流れ図の空欄を答えなさい

処理；数量と単価を入力して、金額が5000円以上なら値引額は500円、それ以外は値引額なしとする



解答群

- ア.金額=5000
- イ.0→値引額
- ウ.500→値引額
- エ.金額→数量×単価
- オ.数量×単価→金額
- カ.金額>5000
- キ.金額>=5000

(1)	(2)	(3)	(4)

確認プリント「変数」「データの出力」

1 変数について①～⑥にあてはまるものを解答群から選びなさい

- ①整数型 ②論理型 ③1バイト整数型 ④倍精度浮動小数点型 ⑤文字列型
⑥単精度浮動小数点型

解答群 ア.String イ.byte ウ.boolean エ.int オ.float カ.double

①	②	③	④	⑤	⑥

2 変数について①～④の処理をする命令文を書きなさい

- ①整数型の変数 x を宣言する ;
②文字列型の変数 x を宣言する ;
③浮動小数点型の変数 x を宣言する ;
④文字型の変数 x を宣言する ;

3 演算子について①～⑤を書きなさい (例 A < B)

- ①A は B と等しい
②A は B と等しくない
③A は B より大きい
④A は B 以上
⑤A は B 未満

4 変数の値が、kotae=2, a=4, b=8 のとき次の文を実行した後の変数 kotae の値を答えなさい

- ① kotae = kotae / kotae ② kotae += a ③ kotae = b % a
④ kotae++ ⑤ kotae--

①	②	③	④	⑤

5 ①～②の処理をする命令文を書きなさい

- ①旭川商業高校 と表示した後で改行しない
②旭川商業高校 と表示した後で改行する

4 ①～④の処理をする命令文を書きなさい

- ①15+13 の計算結果を表示して改行する
②15-13 と表示して改行する
③「計算結果は」という文字列に続けて 15-13 の計算結果を表示して改行する
④7 を 2 で割った余りを表示して改行する

①	<input type="text"/>
②	<input type="text"/>
③	<input type="text"/>
④	<input type="text"/>

5 実行結果のように表示するプログラムの空欄を答えなさい

(実行結果)

東京店の売上 345000 円
大阪店の売上 234000 円
合計売上高は、579000 円です
平均売上高は、289500 円です

```
public class Rei2_06 {
    public static void main(String[] args) {
        int tokyo, ;
        tokyo = 345000;
        osaka = 234000;
        
        
        
        
    }
}
```

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

確認プリント「IF文」

1 つぎの処理を行うIF文の空欄にあてはまるものを選びなさい

(1) 処理: **kazu** が **10 以上** ならば **kazu** を **1 増やす**

```
if(kazu①) {
    ②
}
```

①	②

解答群 ア. kazu+1=kazu; イ. kazu=kazu+1; ウ. >=10 エ. >10

(2) 処理: **kazu** が **10 以上** ならば **kazu** を **1 増やし**、**そうでなければ** **kazu** を **1 減らす**

```
if(kazu①) {
    ②
} ③ {
    ④
}
```

①	②	③	④

解答群 ア. kazu=kazu+1; イ. kazu=kazu-1; ウ. <=10 エ. >=10 オ. else

(3) 処理: **age** が **20 才未満** ならば「未成年です」と表示し、**そうでなければ**「成人です」と表示する

```
if(①) {
    System.out.println("未成年です");
} ② {
    System.out.println("③");
}
```

①	②	③
ウ	エ	ア

解答群 ア. 成人です イ. age <= 20 ウ. age < 20 エ. else オ. else if

(4) 処理: **age** が **4 才未満** ならば「無料です」と表示し、**age** が **13 才未満** ならば「子供料金です」と表示

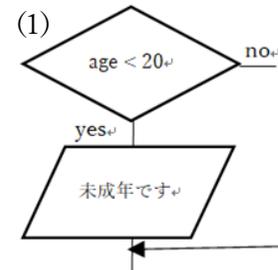
し、**そうでなければ**「大人料金です」と表示する

```
if(①) {
    System.out.println("無料です");
} ② ③ {
    System.out.println("子供料金です");
} ④ {
    System.out.println("大人料金です");
}
```

①	②	③	④
イ	エ	ア	ウ

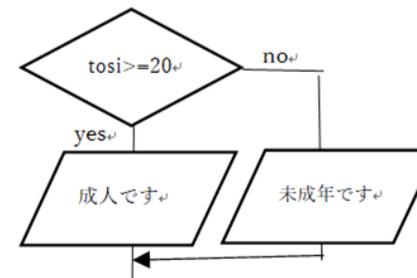
解答群 ア. age<13 イ. age<4 ウ. else エ. else if オ. if

2 つぎの流れ図をIF文で書きなさい (すべて表示して改行するものとする)

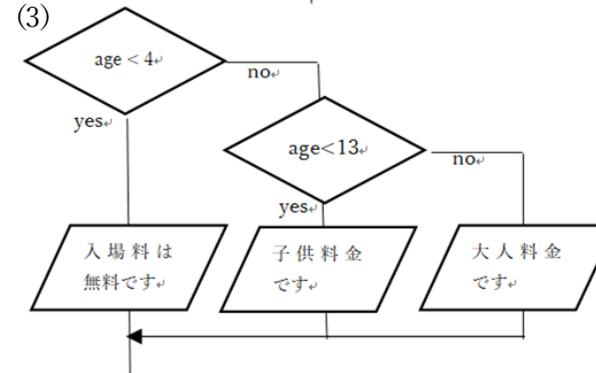


```
if(age<20){
    System.out.println("未成年です");
}
```

(2)



(3)



(4) つぎのプログラムの空欄を答えなさい

```
import java.util.Scanner;
public class Rei2_13_3 {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner sc = new Scanner(System.in);
        System.out.print("x を入力:");
        int x = sc.nextInt();
        System.out.print("y を入力:");
        int y = sc.nextInt();
        {
            System.out.println("同じ値ですね。");
        }
        {
            System.out.println("xの方が大きな値ですね。");
        }
        {
            System.out.println("yの方が大きな値ですね。");
        }
    }
}
```

```
}
```

確認プリント「while文」「for文」

1 つぎの処理を行うプログラムの空欄にあてはまるものを解答群から選びなさい

処理：i が x 以下の間、★を表示する

```
while( ① ) {
  ②
  ③
}
```

①	②	③

解答群 ア. System.out.print("★"); イ. i < x ウ. i <= x エ. i++

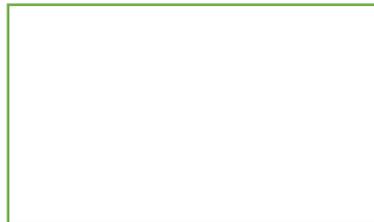
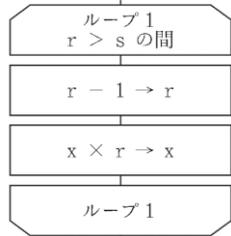
2 つぎの処理を行うプログラムの空欄を答えなさい

処理：nen が 20 未満の間、nen の値を表示し、nen に 1 を加える処理を繰り返す

```

{
  ;
  ;
}
```

3 つぎの流れ図を while 文で書きなさい



4 つぎの処理を行うプログラムの空欄を答えなさい

処理：正の値が入力されるまで、「正の整数を入力してください」と表示し、正の値が入力されたら「××ですね。OKです」と表示する

```
Scanner sc = new Scanner(System.in);
int x;
{
  System.out.print("正の整数を入力してください：");
  x = sc.nextInt();
} ( );
System.out.println(x + "ですね。OKです。");
```

4 つぎの処理を行うプログラムの空欄を答えなさい

処理：変数 b を 0 から 1 ずつ増やしなが、b が 9 以下の間は処理を繰り返す

```
( ; ; ) {
  処理
}
```

5 つぎの処理を行うプログラムの空欄を答えなさい

処理：変数 k を 100 から 1 ずつ減らしなが、k が 0 以上の間は処理を繰り返す

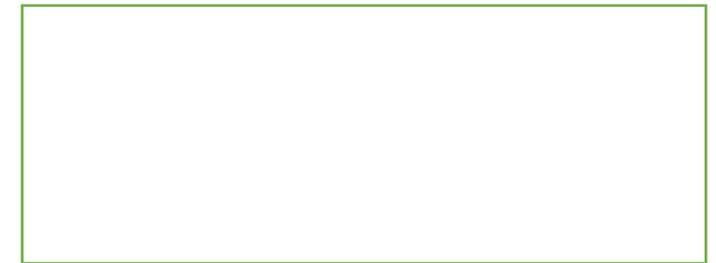
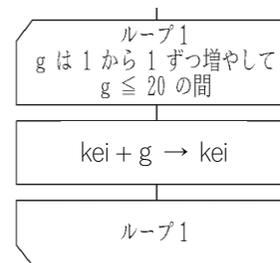
```
( ; ; ) {
  処理
}
```

6 つぎの処理を行うプログラムの空欄を答えなさい

処理：変数 s を 0 から始めて、1 ずつ増やしなが、s が 100 以下の間、変数 cnt を 1 減らす処理を繰り返す

```
( ; ; ) {
  ;
}
```

7 つぎの流れ図を for 文で書きなさい



確認プリント「switch 文」

1 つぎの例は switch 文の基本構造を示したものです。空欄に当てはまるものを解答群から選びなさい

```

① (変数) {
  ② :
    変数が値 1 だった場合の処理 ;
    break;
  ③ :
    変数が値 2 だった場合の処理 ;
  ④ :
  ⑤ :
    変数の値がどの case にも当たらなかった場合の処理 ;
}
    
```

解答群 ア.case 値1 イ.case 値2 ウ.default エ.break オ.switch

①	②	③	④	⑤

2)つぎの switch 文の空欄に当てはまるものを解答群から選びなさい

```

Scanner sc = new Scanner(System.in);
System.out.print("通学方法は？(1=徒歩,2=自転車,3=その他)：");
int kubun = sc.nextInt();
switch( ① ) {
  ② 1:
    System.out.println("徒歩通学ですね。"); ③ ;
  case 2:
    System.out.println("自転車通学ですね。");break;
  ④ :
    System.out.println("その他の通学手段ですね。");break;
}
    
```

解答群 ア.break イ.default ウ.case エ.kubun オ.if カ.while

①	②	③	④

3)つぎの switch 文の空欄を答えなさい

```

Scanner sc = new Scanner(System.in);
System.out.print("調べたい月：");
int tuki = sc.nextInt();
String inreki;
switch( ) {
  1: inreki = "睦月"; ;
  case 2: inreki = "如月"; break;
  case 3: inreki = "弥生"; break;
  case 4: inreki = "卯月"; break;
  case 5: inreki = "皐月"; break;
  case 6: inreki = "水無月"; break;
  : inreki = "1~6 を入力してください。"; break;
}
System.out.println(inreki);
    
```

if文 (教科書P51~57解説)

ifを使った分岐処理 1

もし××だったら
〇〇する という処理

基本構文 1

```
if (条件) {
    処理;
}
```

もし条件が成り立つならば
処理を実行する

(成り立たないときは何もしない)

例

```
if (kazu>10) {
    System.out.print("10より大きいです");
}
```

もしkazuが10より大きければ
10より大きいですと表示する

ちなみに
処理が1行しかないときは
{ } で囲まなくてもよい
(教科書P-52・54のパターン)

```
if (kazu>10)
    System.out.print("10より大きいです");
```

でも後々のことを考えると
つけて覚えといた方がいいかな...

基本構文 2

```
if (条件) {
    処理1;
} else {
    処理2;
}
```

もし条件が成り立つならば
処理1を実行する

そうでないときは
処理2を実行する

例

```
if (kazu>10) {
    System.out.print("10より大きいです");
} else {
    System.out.print("10より大きくないです");
}
```

もしkazuが10より大きければ
10より大きいですと表示する

そうでなければ
10より大きくないですと表示する

if はもし

else は そうでなければ

基本構文 3

```
if (条件1) {
    処理1;
} else if (条件2) {
    処理2;
} else {
    処理3;
}
```

もし条件1が成り立つならば
処理1を実行する

そうでないときに、もし
条件2が成り立つならば
処理2を実行する

そうでなければ
処理3を実行する

例

```
if (kazu>10) {
    System.out.print("10より大きいです");
} else if (kazu<10) {
    System.out.print("10より小さいです");
} else {
    System.out.print("10です");
}
```

もしkazuが10より大きければ
10より大きいですと表示する

そうでないとき
もしkazuが10より小さければ
10より小さいですと表示する
そうでないときは
10ですと表示する

else if
~else if
と何回つづけてもok

ここまでの
if文を流れ図で表すと

(流れ図)

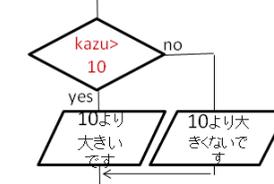


(プログラム)

```
if(kazu>10){
    System.out.print("10より大きいです");
}
```

処理手順を
ことばで書いたのがプログラム
図で書いたのが流れ図
だから、書いてある内容は同じ!

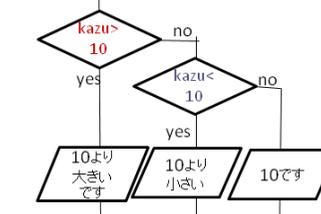
(流れ図)



(プログラム)

```
if(kazu>10){
    System.out.print("10より大きいです");
}else{
    System.out.print("10より大きくないです");
}
```

(流れ図)



(プログラム)

```
if(kazu>10){
    System.out.print("10より大きい");
}else if(kazu<10){
    System.out.print("10より小さい");
}else{
    System.out.print("10です");
}
```