

プログラミング演習I

– 第9回 –

文字列+復習（配列，ハッシュ，条件判断，繰り返し）

1 はじめに

第9回の演習の目標は、

- 文字列についてのさまざまな操作を理解する。
- 配列，ハッシュ，条件判断，繰り返しについて理解を深める。

です。

2 文字列あれこれ

教科書

p.273(p.217)- 文字列 (String) クラス

演習 9-1

次の2行の出力の違いを確認しよう。2行目と同じ出力になるように1行目を変更するにはどうすればよいだろう。ただし、文字列は”(ダブルクォート)で括弧することとする。

```
-----  
print("hoge\n")  
print('hoge\n')  
-----
```

演習 9-2

キーボードから入力した回数だけ、「カッコー」と鳴く（表示する）プログラムを作ろう。

演習 9-3

キーボードからいろいろな文字列を入力して、出力を確かめよう。特に、日本語の場合について考えてみよう。

```
-----  
line = gets.chomp  
print(line.length, "\n")  
print(line.size, "\n")  
-----
```

演習 9-4

文字列がつながることを確かめよう。

```
-----  
who = "私が"  
what = "宙返りを"  
where = "実習室で"  
why = "寝坊したので"  
how = "華麗に"  
  
phrase1 = who + what + "した"  
print(phrase1, ". \n")  
  
phrase2 = who + why + where + how + what + "した"  
print(phrase2, ". \n")  
-----
```

演習 9-5

文字列と配列は同じ？以下の出力を確認してみよう。

```
-----  
string = "abcdef"  
array = ["a", "b", "c", "d", "e", "f"]  
print(string[0], "\n")  
print(string[1], "\n")  
print(string[0].chr, "\n")  
print(string[1].chr, "\n")  
print(string[1,2], "\n")  
print(string[1,3], "\n")  
print(array[0], array[1], array[2], "\n")  
-----
```

演習 9-6

以下の出力を確認しよう。

```
-----  
print("aaa" == "baa")  
print("aaa" == "aaa")  
print("aaa" != "bbb")  
print("aaa" < "bbb")  
-----
```

演習 9-7

キーボードから入力した自分の姓名が正しいかを判定するプログラムを作ろう。

演習 9-8

chomp と chop の違いを確かめてみよう。

```
-----  
line = gets.chomp  
print(line, "\n")  
print(line.chomp, "\n")  
print(line.chop, "\n")  
-----
```

演習 9-9

出力を確かめてメソッドの意味を確認しよう。

```
-----  
string = "012345:-)9012345678901:-)56789"  
print(string.index(":-"), "\n")  
print(string.rindex(":-"), "\n")  
print(string.include?(":-<"), "\n")  
-----
```

演習 9-10

次のプログラムの出力を確認しよう。

```
-----  
string = "abcde"  
print(string, "\n")  
string[2] = "C"  
print(string, "\n")  
-----
```

演習 9-11

次のプログラムの出力を確認しよう。

```
-----  
string = "abcde"  
print(string, "\n")  
print(string.slice!(2..3), "\n")  
-----
```

演習 9-12

つぎのプログラムの出力を確認しよう。

```
-----  
string = "abc"  
print(string, "\n")  
string.concat("def")  
print(string, "\n")  
-----
```

演習 9-13

つぎのプログラムの出力を確認しよう。

```
-----  
s = "abcabc"  
print(s, "\n")  
print(s.delete("b"), "\n")  
-----
```

演習 9-14

つぎのプログラムの出力を確認しよう。

```
-----  
string = "A man, a plan, a canal --Panama!"  
print(string, "\n")  
print(string.reverse, "\n")  
-----
```

演習 9-15

つぎのプログラムの出力を確認しよう。

```
-----  
print("hogehoge.hogehoho".count("h"), "\n")  
print("abababcabababc".scan(/abc/).length, "\n")  
-----
```

演習 9-16

文字列操作のためのメソッドについてまとめよう。(表1)

表 1: 文字列操作のメソッド

メソッド名	説明
length	
size	
empty?	
split	
index	
rindex	
include?	
delete	
reverse	
strip	
upcase	
downcase	
swapcase	
capitalize	
tr	
concat	
count	

3 総合問題

演習 9-17

キーボードから姓と名を入力すると、以下のことを実行するプログラムを作ろう。姓名の入力はアルファベットで行うとする。

1. 姓と名それぞれの長さを表示する
2. 姓と名の長さの和を表示する
3. 入力形式に関わらず、姓は全て大文字で表示し、名前は先頭だけ大文字で表示する。
4. 姓と名をこの順で空白 1 文字で区切って表示する。
5. 二人分の姓名を入力できるようにして、それぞれ上記と同様の処理をする。
6. 二人の姓名をアルファベット順で表示する。

演習 9-18

要素数 10 の配列に整数を入れておく。キーボードから入力した整数と配列の各要素の大小を比較した結果を表示するプログラムを作成しよう。

演習 9-19

10 個の文字列の配列を用意し、それらのうち最大の長さの文字列を求めるプログラムを作成しよう。

演習 9-20

変数名を入力すると、本演習での ruby コーディング規約の命名規約に違反しているかどうかをチェックして、良い変数名を提案してくれるプログラムを作ろう。まずは、以下のことをやってくれるようにしてみよう。

1. 記号類が含まれていたなら、`_` で置き換えたものを推薦してくれる。
2. 大文字が含まれていたなら、小文字で置き換えたものを推薦してくれる。

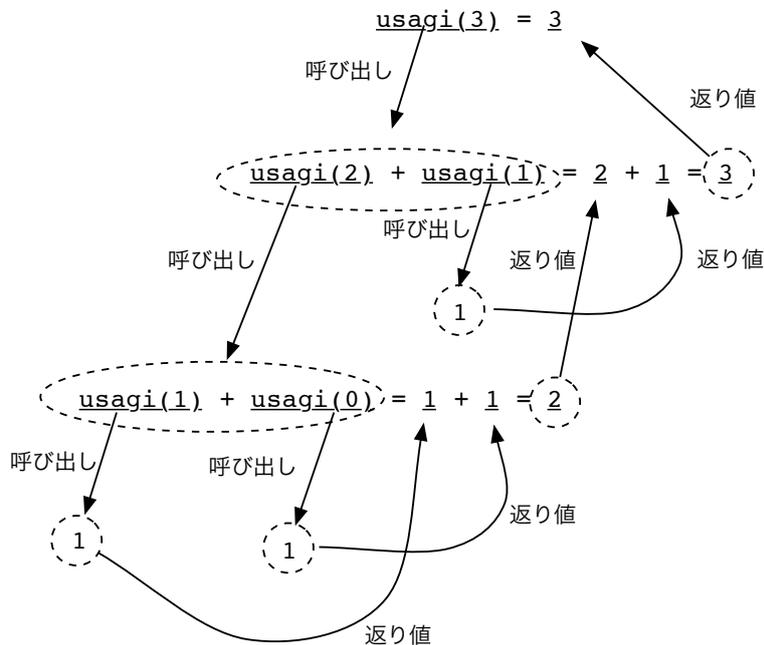
では、ローマ字方式か英単語方式かを判定する機能を実現するにはどうしたらよいだろう？

これをプログラムにすると以下ようになる。

```
-----  
# フィボナッチ数で増えていくうさぎの数を求めるメソッド  
# 引数 n: 年数  
# 返回值 n年後のうさぎの数  
#  
def usagi(n)  
  if n == 0 || n == 1  
    return 1  
  else  
    return usagi(n - 1) + usagi(n - 2)  
  end  
end  
  
print("10年後にうさぎは", usagi(10), "羽だ!\n")  
print("紙に書かせるなんてひどい!\n")  
-----
```

`return usagi(n - 1) + usagi(n - 2)` のところが再帰呼び出しである。メソッド `usagi` の中から `usagi` を呼び出している。ただし、引数に `n - 2` があるため、`n` が 0 と 1 の時は、定義しておく必要がある。(数学が好きな人は、漸化式を思い出してもらえれば同じことである。)

これを `n = 3` の場合の呼び出しと戻り値の戻り方の関係を図示すると下図のようになる。



なお、このようにして求められる数列 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, ... はフィボナッチ数列と呼ばれている。ついでに補足しておく、このうさぎ物語にオスうさぎは出てこない。

演習 9-23

usagi(4) の場合について図示してみよう。



演習 9-24

[ハノイの塔] 「3本の棒と、真ん中に穴のある大きさの異なる円盤13枚がある。初め、左の棒に大きい順に13枚穴を通して積み上げられている。この円盤を全て右の棒へ移動して、同じように大きい順に積み上げたい。ただし、円盤は他の棒にしか移動できず、移動できるのは1度に1枚である。しかも、自分より小さい円盤の上に積み上げることはできない。どのような動かし方をしたらよいか、手順を示せ。」

よく紹介される再帰呼び出しの問題である。ちょっと考えるとこんなことがプログラムでできるか思いつかないかもしれない。

まずは、次のように考えてみよう。

左の13枚を右に移動する手順は以下の通りである。

1. 左の12枚を中央に移動する。
2. 左の一番大きい円盤を右へ移動する。
3. 中央の12枚を右へ移動する。

絵に描いてみよう。

1
2
3

1と3は枚数が12枚になっているだけで、もともとの問題である左の13枚を右に移動する手順と同じである。プログラムは以下のようなになる。メソッド `hanoi(n, from, to, tmp)` は、`n` 枚の円盤を `from` 棒から `to` 棒へ `tmp` 棒を補助として使って移動する手順を求める。

```
-----
# ハノイの塔を解く手順を表示するメソッド
#
# 引数  n:    円盤の数
#       from: 最初に円盤が積み上げられた棒の名前
#       to:   移動先の棒の名前
#       tmp:  作業用の棒の名前
#  戻り値 なし
#
def hanoi(n, from, to, tmp)      # n枚を from 棒から to 棒へ
  if n > 0
    hanoi(n - 1, from, tmp, to)  # n-1枚を from 棒から tmp 棒へ
    print(n, "番目の円盤を" + from + "から" + to + "へ移動する\n")
    hanoi(n - 1, tmp, to, from)  # n-1枚を tmp 棒から to 棒へ
  end
end

hanoi(3, "左", "右", "中")
hanoi(13, "左", "右", "中")
-----
```

演習 9-25

階乗は以下のように定義される。再帰呼び出しを使って階乗を求めるメソッドを定義しよう。適切なコメントもつけるように。

$$n! = \begin{cases} 1 & n = 0 \\ n \times (n - 1)! & n > 0 \end{cases}$$

```
-----  
# 階乗を計算するメソッド  
# 引数 ??????  
# 返回值 ??????  
#  
def factorial(n)  
  if n > 1  
    return ???  
  else  
    return 1  
  end  
end
```

```
print(factorial(3))  
-----
```

演習 9-26

組み合わせの定義は次の通りである。組み合わせを求めるメソッドを定義して使ってみよう。
(${}_5C_3 = 10$, ${}_{10}C_7 = 120$)

$${}_nC_r = \begin{cases} 1 & r = 0 \text{ または } n = r \\ {}_{n-1}C_r + {}_{n-1}C_{r-1} & \text{それ以外} \end{cases}$$

```
-----  
# 組み合わせを計算するメソッド  
# 引数 ??????  
# ??????  
# 返回值 ??????  
#  
def combination(n, r)  
  if ???  
    return 1  
  else  
    return ???  
  end  
end
```

```
print(combination(5, 3))  
-----
```