

学籍番号	名前
------	----

**課題 1 このプリント (p. 1-p. 3) の問いに答える**

1. 9 と 2 を キーボードから入力した場合, 割り算の結果として 4.5 と表示されるプログラムをコメントにしたがって完成させなさい. (5 と 2 が入力された場合は, 2.5 と表示する)

```
print("整数を入力してください: ")
# キーボードからの入力を整数として 変数 a に代入する
a =
print("整数を入力してください: ")
# キーボードからの入力を整数として 変数 b に代入する
b =
# a と b の値を割り算した結果を変数 c に保存する
c =
# 結果表示
print(
```

**実行結果例**

```
整数を入力してください: 9
整数を入力してください: 2
9 / 2 = 4.5 です
```

2. 次のプログラムをコメントにしたがって完成させなさい.

```
# 要素数 3, 初期値 0 の配列 kazu を準備する
kazu =

# while 文を使って, キーボードから入力された整数を配列に代入する.
i =

# 配列 kazu に保存されている値を while 文を使って表示する. (インデックス 0 から順に)
```

## 3. 次のプログラムをコメントにしたがって完成させなさい。

```
# ハッシュ kudamono を作成する
kudamono =

# キーボードから入力された果物の名前（文字列）と価格（整数）をそれぞれ
# ハッシュ kudamono のキーと値として保存する.
# while 文を使って果物の名前と価格のセットは 5 組入力できるようにする.
i =
while

# ハッシュ kudamono に保存されている果物の名前と価格を each で表示する.
# 価格が 200 以上の場合は「高い」と表示し、200 未満の場合は「安い」と表示する.
```

**表示例**

ringo:200:高い

mikan:130:安い

...

4. 次のプログラムを完成させなさい。
- 1) キーボードから得点（整数）を入力し，変数 tokuten に保存する。
  - 2) 入力された得点が，80 点以上の場合には A と表示し，60 点以上 80 点未満の場合には B と表示し，60 点未満の場合には C と表示する。

**実行結果表示例**

得点を入力してください：

60

評価は、B です。

流れ図をかいてみよう。

プログラム

```
# キーボードから得点を入力する
```

```
# 得点から評価を表示する
```

## 課題 2 基本事項の説明

次の事項をプログラム例を使って説明する。

変数，算術演算，変数の型，配列，ハッシュ，条件判断，繰り返し

体裁：課題 2 は A4 で 3 ページから 5 ページとする。

課題 1, 2 とともに片面印刷であること。フォントサイズは 12 ポイント。

手書きでもよい。（ただし課題 2 は 12 ポイント程度の文字）

※切：2014 年 10 月 1 日 (水) 17:00 提出先：学務レポート提出 BOX

注意：※切に遅れたレポートは受け取りません。

このページの後ろに、課題 2 を添えて、ホチキスでとめて提出すること