

チェック項目のプログラム等を作成する際のヒントを示しておきます。

☆☆☆ 第 4 回テキストより ☆☆☆

演習 4-9 (#につづくコメントを参考にプログラムを考えてみよう)

年齢を入力してくださいと表示する

キーボードから入力した整数を変数()に保存する。

もし、変数()の値が 20 以上の場合は、「 」と表示する。

それ以外の場合は、「 」と表示する。

演習 4-27 (#につづくコメントを参考にプログラムを考えてみよう)

要素数 5 の配列 kazu を準備する。初期値は 0

kazu = Array.new(,)

繰り返し回数をカウントする変数 i の初期化

i = 0

加算した結果を保存する変数 goukei の初期化

goukei =

5 回入力するための繰り返し文 (この繰り返し文を終わらせるための条件式は?)

ただし、5 という数字を使わないで繰り返し回数を指定してみよう。

たのしい Ruby などを使って 配列の大きさ得るメソッドを調べてみよう!

while i <

入力を促す文

print("整数を入力してください:")

入力した値を配列 kazu の i 番目に保存する

kazu[i] =

配列 kazu に保存した値を goukei に加算していく。

goukei =

```
# 繰り返し回数をカウントするための変数 i の値を 1 増やす
```

```
i =
```

```
end
```

```
# 繰り返し部分の終わりを表す end
```

```
# 総和を表示する。総和はどの変数に保存されているか。
```

```
print("総和:",          , "%n")
```

```
*****
```

演習 4-29

| 果物(キー):文字列 | 価格(値):数値 |
|------------|----------|
| ringo | 300 |
| mikan | 100 |
| banana | 200 |

上記のデータを入力すると、最後に果物の名前と価格、さらに合計を表示するプログラムを作成する。

準備

果物の名前と価格を保存するためのハッシュ fruit

→ ハッシュを作る方法は？

入力

果物とその価格を 3 回キーボードから入力できるようにする

→ 繰り返しの方法は？ 繰り返し回数をカウントするための変数は？

→ キーボードから入力した文字列を変数に保存する方法は？

→ ハッシュにキーと値を保存する方法は？

→ 繰り返し回数をカウントする方法は？

表示と計算

ハッシュに保存したキーと値をすべて表示する

→ ハッシュのキーと値を表示する方法は？

