

# プログラミング演習I

## – 第7回 –

### メソッド その1

## 1 はじめに

第7回の演習の目標は、

- メソッドとは何かを知る。
- メソッドの使い方を知る。
- メソッドを自分で作る（定義する）。

です。

## 2 簡単なメソッドを作る

教科書

p.27- 1.14 メソッドの作成

### 演習 7-1

次を入力し、出力を確かめよう。

```
-----  
def hello  
  print("やあ、こんにちは。\\n")  
end
```

```
hello  
-----
```

### 演習 7-2

次を入力し，出力を確かめよう．

```
-----  
def zeikin(nedan)  
    print(300 * 0.05, "円\n")  
end
```

```
zeikin(300)  
zeikin(2600)  
-----
```

## 3 プログラミングの前に ...

教科書

p.109- メソッド

### 演習 7-3

一般にメソッド呼び出しは以下の構文にしています．

オブジェクト. メソッド (引数 ,... )

いままで出てきたメソッドを列挙してみよう．

### 演習 7-4

次の言葉の意味を調べよう．

インスタンスメソッド

クラスメソッド

関数的メソッド

なお，本演習では関数的メソッドのみを扱う．

## 4 基本問題

### 演習 7-5

以下のプログラムを作ってみよう。

その1

```
-----  
print("うにさん, こんにちは. \n")  
print("かにさん, こんにちは. \n")  
print("おにさん, こんにちは. \n")  
-----
```

その2

```
-----  
def hello  
    print("こんにちは. \n")  
end
```

```
print("うにさん, ")  
hello  
print("かにさん, ")  
hello  
print("おにさん, ")  
hello  
-----
```

その3

```
-----  
def hello(name)  
    print(name, "さん, こんにちは. \n")  
end
```

```
hello("うに")  
hello("かに")  
hello("おに")  
-----
```

### 演習 7-6

次の用語を調べよう。また、上のプログラムでは何が該当するか？

引数

--

#### 演習 7-7

演習 7-5 その 3 のプログラムで、while を使って名前を 3 回キーボードから入力できるようにして、名前を入力するたびに挨拶をするプログラムにしよう。

#### 演習 7-8

演習 7-5 その 3 は 3 人の名前を配列で渡すようにすることもできる。次の例で確かめよう。

```
-----  
def hello(name)  
  i = 0  
  while i < 3  
    print(name[i], "さん, こんにちは. \n")  
    i = i + 1  
  end  
end  
  
name = ["うに", "かに", "おに"]  
hello(name)  
-----
```

#### 演習 7-9

3 回リンリンと鳴く (表示する) メソッド `suzumushi` を while 文を使って定義し使ってみよう。

#### 演習 7-10

上のメソッドを指定した回数 (引数とする) だけ鳴くメソッドに変更して使ってみよう。

#### 演習 7-11

言葉の意味を調べよう。

返り値

#### 演習 7-12

次のプログラムを実行しよう。どんなメソッドだろうか？

```
-----  
def san_tan_gen(doushi)  
  return doushi + "s"  
end  
  
print("動詞を入力してください> ")  
doushi = gets.chomp  
print("3 人称単数現在の場合は, ", san_tan_gen(doushi), "としてください\n")  
-----
```

### 演習 7-13

もう少し使えるメソッドにしてみよう。have の 3 人称単数現在の形は has だ。

```
-----  
def san_tan_gen(doushi)  
  if doushi == "have"  
    return "has"  
  else  
    return doushi + "s"  
  end  
end  
  
print("動詞を入力してください> ")  
doushi = gets.chomp  
print("3 人称単数現在の場合は, ", san_tan_gen(doushi), "としてください\n")  
-----
```

### 演習 7-14

次の 2 つのプログラムを入力し、出力を確かめよう。2 つのメソッドの違いに注意。どちらの方がどんな時に便利か？

「表示する」メソッド

```
-----  
def zeikomi1(nedan)  
  print(nedan * 1.05, "円\n")  
end  
  
zeikomi1(300)  
zeikomi1(2600)  
-----
```

「返す」メソッド

```
-----  
def zeikomi2(nedan)  
  return nedan * 1.05  
end  
  
print(zeikomi2(300), "円\n")  
print(zeikomi2(2600), "円\n")  
-----
```

#### 演習 7-15

次のメソッドは直方体の体積を計算して返すメソッドである。

```
-----  
def volume(x, y, z)  
    return x * y * z  
end  
  
print(volume(2, 3, 4), "\n")  
print(volume(10, 20, 30), "\n")  
  
x = 2  
y = 3  
z = 4  
print(volume(x, y, z), "\n")  
-----
```

#### 演習 7-16

このメソッド area は何を計算しているか？

```
-----  
def area(x, y, z)  
    return (x * y + y * z + z * x) * 2  
end  
  
print(area(2, 3, 4), "\n")  
print(area(10, 20, 30), "\n")  
  
a = 2  
b = 3  
c = 4  
print(area(a, b, c), "\n")  
-----
```

[注] メソッドの引数に使用している変数名と呼び出すときの変数名を同じにする必要はない。演習 7-15 と 7-16 を比べてみよう。

#### 演習 7-17

次のメソッド `max` は、2つの数のうち大きい方を返すメソッドである。これをもとに小さい方を返すメソッド `min` を作って、使ってみよう。

```
-----  
def max(a, b)  
  if a > b  
    return a  
  else  
    return b  
  end  
end  
  
print(max(2, 3), "\n")  
-----
```

#### 演習 7-18

配列で渡す場合は次のようになる。

```
-----  
def max(a)  
  if a[0] > a[1]  
    return a[0]  
  else  
    return a[1]  
  end  
end  
  
b = [2, 3]  
print(max(b), "\n")  
-----
```

#### 演習 7-19

2つの数の平均を求めるメソッド

```
-----  
def heikin(x, y)  
  return (x + y) / 2  
end  
  
print(heikin(3, 7), "\n")  
print(heikin(3, 4), "\n")  
-----
```

### 演習 7-20

演習 7-19 を変更して、割り切れない場合も正しい平均を返すメソッドにするにはどうしたらよいか？

### 変数のスコープ (ローカル変数)

教科書

p.62- ローカル変数のところ

### 演習 7-21

次の出力を確認して、2 つの変数 uni の関係を考えよう。

```
-----  
def uni_nedan(uni)  
    print("たしかに、うには", uni, "円\n")  
    uni = 300  
    print("本当は、うには", uni, "円\n")  
end  
  
uni = 100  
print("うには", uni, "円\n")  
uni_nedan(uni)  
print("でも、やっぱり、うには", uni, "円\n")  
-----
```

## 5 練習, 練習

### 演習 7-22

演習 7-8 のメソッド hello を、引数を変えずに配列のサイズが 3 以外でも使えるように変更しよう。

### 演習 7-23

2 つの文字列を引数とし、連結した文字列を「返す」メソッドを作ってみよう。

### 演習 7-24

演習 7-13 をもうちょっと使えるものにしたい。まずは、ルールは以下の通りに変更しよう。

1. 普通は s をつける
2. 末尾が y なら y を ies に変える
3. have なら has にする

さて、他にどんなルール、あるいはルールの改良が必要か？



#### 演習 7-25

配列を引数とし、含まれる値を全て「表示する」メソッドを作成しよう。また、表示を後ろからにするメソッドを作成しよう。

#### 演習 7-26

年齢によって飲酒可能かどうかを判定するメソッドを次の2通り作ってみよう。引数はどちらも年齢である。

1. 飲酒可能かどうかを「表示する」メソッド。
2. 飲酒可能かどうかを「返す」メソッド（可能なら true, だめなら false を返す）

#### 演習 7-27

球の体積、表面積を「求める」メソッドをそれぞれ定義し、使ってみよう。なお、半径と高さをキーボードから入力できるようにする。また、 $\pi$  は、`Math.PI` を利用する。

(チェックのための例：半径が5のとき、体積は 523.598775598299, 表面積は 314.159265358979)

[Q] 「求める」メソッドと言われたら、「表示する」べきか、それとも「返す」べきか？

#### 演習 7-28

演習 7-20 のメソッドを、配列を引数とし、配列に含まれる数の平均を返すように変更してみよう。

#### 演習 7-29

与えられた数までの九九表を「表示する」メソッドを作成しよう。

#### 演習 7-30

演習 7-24 と同様にして、動詞の現在形を過去形へ変換するメソッドを作ってみよう。

1. 普通は ed をつける
2. ....
3. ....