

受講クラスをまるで囲ってください		木曜日クラス	金曜日クラス
学籍番号		名前	

第1-4回のテキストとたのしいRubyを読み、このプリントの 部分の穴埋めを行い、
第4回スタート時に提出してください

1. 変数

プログラム	画面に表示される結果
<pre>x = 100 print(x, "%n")</pre>	
説明	
1行目で変数()に()という数値を代入し、2行目でprintメソッドを使って、変数()の値を画面に表示する。	

変数 kazu に7という数値を代入し、変数 kazu の値を画面に表示するプログラムを書いてみよう。

(以下、すべてのプログラムに #encoding: Shift_JIS が記述されていることを前提とする)

1行目:
2行目:

変数 moji に知識情報・図書館学類という文字列を保存し、変数 moji の値を画面に表示するプログラムを書いてみよう。

1行目:
2行目:

2. 演算

プログラム	説明
<pre>x = 3 y = 4 print(x + y)</pre>	1行目で、変数 2行目で、変数 3行目で、

プログラム	説明
<pre>print("整数を入力¥n") print("整数を入力¥n") print()</pre>	1行目で、整数を入力と表示する 2行目で、キーボードからの入力を整数に変換し、変数 x に代入する 3行目で、整数を入力と表示する 4行目で、キーボードからの入力を整数に変換し、変数 y に代入する 5行目で、変数 x と変数 y の値を足して、変数 z に代入する 6行目で、変数 z の値を表示する

3. 配列

- ① `name = ["ベーターベン", "シューベルト"]` と記述した場合、
 図 1 は、上記の配列 `name` を図式化したものである。どれが要素？どれがインデックス？
 図 1 に書きくわえてみよう。

	0	1
	ベーターベン	シューベルト

図 1 配列 `name`

- ② `name = ["ベーターベン", "シューベルト"]`
`print(name[0], "¥n")`
 と記述すると、画面に () と表示される。
- ③ `kazu = [100, 200, 300]`
`print(kazu[1], "¥n")`
 と記述すると、画面に () と表示される。

4. ハッシュ

ハッシュのキーと値とは何か？

`color={"blue" => "青", "red" => "赤", "green" => "緑"}` の場合、
`"blue"`, `"red"`, `"green"` をハッシュ `color` の () と呼び、
`"青"`, `"赤"`, `"緑"` をハッシュ `color` の () と呼ぶ。
`print(color["blue"], "¥n")` とすると、画面上に () と表示される。
 また、`print(color["red"], "¥n")` とすると、画面上に () と表示される。

5. 配列、キーボード入力

プログラム	説明
<code>kazu = Array.new(2,0)</code>	1 行目で、
<code>kazu[0] = gets.chomp.to_i</code>	2 行目で、
<code>kazu[1] = gets.chomp.to_i</code>	
<code>goukei = kazu[0] + kazu[1]</code>	3 行目で、
<code>print(goukei)</code>	
	4 行目で、
	5 行目で、変数 <code>goukei</code> の値を表示する

6. 条件判断

プログラム	画面に表示される結果
<code>ten = gets.chomp.to_i</code>	キーボードから 10 と入力した場合 (<code>ten</code> に 10 と代入された状態)
<code>if ten > 8</code>	
<code>print("合格¥n")</code>	
<code>else</code>	キーボードから 8 と入力した場合
<code>print("不合格¥n")</code>	
<code>end</code>	