

C 言語 II 演習(2-1) ~文字列(1)~ 教科書 9章

以下の問題に関するプログラムを作成し、ソースプログラムを入力後、ビルド、実行して実行結果を確認しなさい。実行が正しく確認ができれば、プログラムをレポート用紙に写し、教員あるいは TA の確認を受けて提出しなさい。なお、レポート用紙には問題番号、学籍番号、氏名を必ず書くこと。

問題 1. (char 型：初期化)

char 型の変数 ch を宣言し、その値を英数半角文字 y で設定しなさい。

次に、変数 ch の値を表示しなさい。

(実行結果例)

y

問題 2. (char 型、アスキーコード)

次のプログラムを実行し、半角のアルファベットを 1 文字入力しなさい。そして、入力した結果が右のように「正解！」と表示される文字を探しなさい。

レポート用紙には「正解は ○ です」と書くだけでよい。コンピュータの中では文字列がアスキーコード(数値)で記憶されていることを理解すること。

```
#include<stdio.h>
#include<string.h>
int main(void){
    char ch1
    char ch2=0x4E;
    //文字を 16 進数アスキーコードで入力している
    printf("1 文字入力してください。¥n");
    scanf("%c", &ch1); getchar();
    if( ch1 == ch2 ) { printf("正解 ! ¥n"); } // = は 2 つです
    else          { printf("残念 . . . ¥n"); }
    return 0;
}
```

(実行結果例)

1 文字入力してください。

■
正解 !

※■はキーボード入力部ですが、入力文字は何を入力すれば正解になるか、探してみてください。

(以上)