

C 言語 II 演習(2-1) ~文字列(1)~ 教科書 9章 解答例

*以下はプログラム例であり、全く同じである必要はありません。プログラム作成の参考として確認してください。

問題 1.

```
// 演習(2-1) 文字列 問題 1

#include<stdio.h>

int main(void) {
    char ch='y';      // char 型変数 ch の宣言と初期化
                    // シングルクォーテーションに注意
    printf("%c\n", ch);
    return 0;
}
```

問題 2.

```
// 演習(2-1) 文字列 問題 2 (方法 1 の場合)
```

正解は「N」

1 文字入力してください。

N

正解！

—以下、解説—

通常、char 型変数に 1 文字初期化する場合は次のように記述します。

```
char ch = 'N';
```

これに対し、今回の問題では 'N' の代わりにアスキーコード 0x4E で表現しました。アスキーコードを使う場合、' は使いません。なお、アスキーコードでは 0x41 がアルファベット A を表します。ちなみに、0x41 に 1 を加算すると B です。

```
char ch = 'N'; と char ch = 0x4E; は同じ意味！
```

【`getchar()` の活用】

次の 1) や 2) を含むプログラムでは、

- 1) 一時停止用の `getchar()` ;
- 2) char 型 1 文字読込用の `scanf("%c", &ch)` ;

1) や 2) の記述があるにも関わらず、この箇所が正常に実行されない（処理が飛ばされて無視されるような現象が生じる）場合がある。

このような場合、プログラム内の「正常に実行されない 1) や 2) より手前の部分」に存在する 1 つまたは複数の `scanf()` 文の直後に、次を追記すると良い。

「入力に続く改行文字を読み飛ばす」ための `getchar()` ;

(以上)