

錬成問題

■ 和を求める+や積を求める*のように、演算の働きをもった記号のことを(1)と呼び、その演算の対象となる変数や定数などを(2)と呼ぶ。たとえば、足し算を行う

```
num + 10
```

では、(1)は+であり、その(2)がnumと10である。

■ 変数や定数、さらに、それらを演算子で結合したものを(3)と呼び、それにセミコロンが付いて文となったものを(4)と呼ぶ。

■ int型の変数noの値が37であるとする。このとき、no / 5の値は(5)、no % 5の値は(6)である。

■ 14 / 6の値は(7)であり、14 / 5.6の値は(8)であり、14.0 / 5の値は(9)であり、13.5 / 7.5の値は(10)である。

■ 以下に示すのは、いずれも、右に示すように、「%%」と表示するプログラムである。

```
%%
```

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    printf("(11)\n");
    return (0);
}
```

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    puts("(12)");
    return (0);
}
```

■ 以下に示すのは、右に示すように、整数値を読み込んで、最も下の桁の数字を表示するプログラムである。

```
整数を入力してください：527
最も下の桁は7です。
```

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int (13);

    printf("整数を入力してください："); /* 整数値の入力を促す */
    scanf("(14)", (15)no); /* 整数値を読み込む */

    printf("最も下の桁は%dです。 \n", no (16) 10);

    return (0);
}
```

■ 右に示すプログラムの実行結果を示せ。

```

nx = (17)
dx = (18)
    
```

```

#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int    nx;
    double dx;

    nx = 9.4;
    dx = 9.4;

    printf("nx = %4d\n", nx);
    printf("dx = %.2f\n", dx);

    return (0);
}
    
```

■ 以下に示すのは、二つの実数を読み込んで、その平均を表示するプログラムである。ただし、小数点以下の表示は1桁のみとする。

```

#include <stdio.h>

int main(void)
{
    double fa, fb;

    puts("二つの実数を入力してください。");
    printf("実数A : "); scanf("(19)", &fa);
    printf("実数B : "); scanf("(19)", &fb);

    printf("それらの平均は(20)です。 \n", (21) / 2);

    return (0);
}
    
```

```

二つの実数を入力してください。
実数A : 15.3
実数B : 3.7
それらの平均は9.5です。
    
```

なお、平均を表示する部分は、

```
printf("それらの平均は(20)です。 \n", (fa + fb) / (22));
```

と実現してもよい。

■ 以下に示すのは、整数値1234および実数値123.45を、実行結果に示すように整形して表示を行うプログラムである。

```

#include <stdio.h>

int main(void)
{
    printf("(23) \n", 1234);
    printf("(24) \n", 1234);
    printf("(25) \n", 1234);

    printf("(26) \n", 123.45);
    printf("(27) \n", 123.45);
    printf("(28) \n", 123.45);

    return (0);
}
    
```

```

[001234]
[ 1234]
[1234 ]
[123.450000]
[123.45]
[ 123.45]
    
```