

東北大学全学教育科目
情報基礎 A

Linux の利用

C言語によるプログラミングその3

担当: 大学院情報科学研究科

塩浦 昭義

プログラムその5: 最大値を求める

if ... else ... を使って, 3つの値の中の最大値を求める

```
#include <stdio.h>
```

```
main()
```

```
{
```

```
    int a, b, c, max;
```

```
    scanf("%d", &a);
```

```
    scanf("%d", &b);
```

```
    scanf("%d", &c);
```

```
    max = a;
```

```
        if (b > max) {
```

```
            max = b;
```

```
        }
```

```
        if (c > max) {
```

```
            max = c;
```

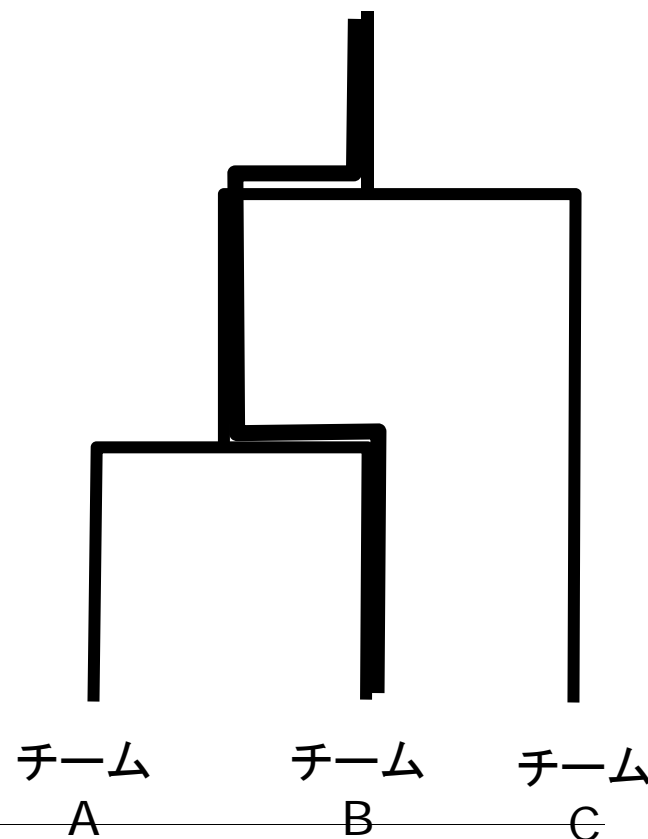
```
        }
```

```
        printf("maximum = %d\n", max);
```

```
    }
```

プログラムのアイデア

- イメージ: スポーツの勝ち抜き戦(もっとも強いチームを決める)
- 最初の暫定王者: チームA
- 暫定王者(チームA)とチームBの対戦
→ 勝った方が新たな暫定王者
- 新たな暫定王者(AまたはB)とチームCの対戦
→ 勝った方が新たな暫定王者
- 全部のチームが対戦に参加したので、現時点での暫定王者が、全体のチャンピオン



プログラムの説明

```
#include <stdio.h>

main()
{
    int a, b, c, max;
    scanf("%d", &a);
    scanf("%d", &b);
    scanf("%d", &c);
    max = a;
```

4つの変数 a, b, c, max を準備

数値をキーボードから入力し、
変数 a に入れる

暫定チャンピオン(変数max)を
a にする

プログラムの説明

if ... else ...の else 以降は(不要ならば)省略可能

```
if (b > max) {  
    max = b;  
}  
if (c > max) {  
    max = c;  
}  
printf("maximum = %d¥n", max);  
}
```

b と暫定チャンピオンを比較
b の値が暫定チャンピオンより大きい
→ 暫定チャンピオンを b にする
(b が暫定王者以下ならば,
暫定王者は変わらず)

c の値が暫定チャンピオンより大きい
→ 暫定チャンピオンを c にする

最終的な暫定王者を
最大値として表示

最大値を決めるために必要な 比較の回数

- 3チームの中で最強を決めたい
(ただし, 強いチームが必ず勝つ)
 - ➔最低2試合は必要(試合=数値の比較)
(1試合では試合に参加出来ないチームあり)
 - このプログラムでは2試合で最強を決めている
 - ➔計算効率がよい(無駄な試合がない)
-

コンピュータとプログラムと計算時間

一般に,

- プログラムの計算時間は演算回数(四則演算, 比較など)に比例
- 演算回数が少ない方が早く終了

→ 計算時間の点で良いプログラム

- 複雑な問題の場合, プログラムの善し悪しで計算時間が大きく変わる

- 例: $5n$ 回の演算で動くプログラム vs 2^n 回の演算で動くプログラム

- $n = 50$ のとき, 1億分の1秒 vs 1.3日

- $n = 100$ のとき, 1億分の2秒 vs 500億年

1秒に100億回の演算

- コンピュータの性能が良くても, プログラムが駄目な場合,
複雑な問題はいつまで待っても解けない

→ 良いプログラムのアイデアを考える研究の必要性

演習問題その5

問題5:

4つの数字をキーボードから入力し、その中で一番大きい数字を求め、表示するプログラムを作成しなさい。

- プログラム名は `ex5.c` としてください
-

プログラムその6: 繰り返し

- 整数1から10の合計を求めたい
- 繰り返しの命令を使えば簡単

```
#include <stdio.h>

main()
{
    int i, sum;
    sum = 0;
    for (i=1; i<=10; i++) {
        sum = sum + i;
    }
    printf("sum = %d\n", sum);
}
```

繰り返しの命令 “for” の説明

変数 i を事前に準備

変数 i の最初の
値をここで設定

繰り返しの回数は
ここで指定

```
for (i=1; i<=10; i++) {  
    sum = sum + i;  
}
```

繰り返しが終わるごとに、
変数 i の値が1ずつ増える

中括弧の中に
書かれた命令が
繰り返し実行
される

プログラムの説明(その1)

```
int i, sum;  
sum = 0;  
for (i=1; i<=10; i++) {  
    sum = sum + i;  
}  
printf("sum = %d¥n", sum);  
}
```

“for” で使う変数 i と
計算結果を入れる変数 sum
の用意

変数 sum
を
0 にセット

変数 sum に
整数 1, 2, 3, ..., 10 を
次々加えていく

計算結果を画面に
出力

プログラムの説明(その2)

```
sum = 0;
for (i=1; i<=10; i++) {
    sum = sum + i;
}
```

1回目の繰り返し

- 変数 i を 1 にセット
- sum に i を足して, sum に再び入れる
($\rightarrow sum$ は0から1になる)

2回目の繰り返し

- 変数 i は自動的に2に変わる
- sum に i を足して, sum に再び入れる
($\rightarrow sum$ は1から3になる)

3回目の繰り返し

- 変数 i は自動的に3に変わる
- sum に i を足して, sum に再び入れる
($\rightarrow sum$ は3から6になる)

これを10回繰り返して終了
 $\rightarrow sum$ は55になる

演習問題その6

問題6-1:

プログラムを修正して, 正の整数 k を入力したら, 1から k までの合計を計算できるようにせよ.

問題6-2:

プログラムをさらに修正して, 正の整数 k を入力したら, 1から k までのかけ算 $1 \times 2 \times \dots \times k$ (k の階乗) を計算できるようにせよ.

※6-1, 6-2 はまとめて `ex61.c` というプログラム名で作成, 提出

問題6-3:

10個の数字をキーボードから入力し, その合計を求め, 表示するプログラムを作成しなさい.

※6-3 は単独で `ex63.c` というプログラム名で作成, 提出

プログラムその7: ランキング決定

if ... else ... を使って, 3つの値のランキングを出力

```
#include <stdio.h>

main()
{
    int a, b, c, La, Lb, Lc;
    scanf("%d", &a);
    scanf("%d", &b);
    scanf("%d", &c);
    La = 0; Lb = 0; Lc = 0;
    if (a > b) {
        Lb = Lb + 1;
    } else {
        La = La + 1;
    }
}
```

```
        if (a > c) {
            Lc = Lc + 1;
        } else {
            La = La + 1;
        }
        if (b > c) {
            Lc = Lc + 1;
        } else {
            Lb = Lb + 1;
        }
        printf("rank of A = %d¥n", La+1);
        printf("rank of B = %d¥n", Lb+1);
        printf("rank of C = %d¥n", Lc+1);
    }
}
```

授業のWeb
ページより
ダウンロード
可能です

プログラムのアイデア

- 3チームでの総当たり戦(A対B, A対C, B対C)
 - ただし同じ強さのチームは無しとする→引き分け無し
- 各チームの負け数を数える
 - 0敗, 1敗, 2敗のチームが一つずつ現れる
- 0敗のチーム→1番目に強いチーム
- 1敗のチーム→2番目に強いチーム
- 2敗のチーム→3番目に強いチーム

	A	B	C	負け数	ランク
A		×	○	1	2
B	○		○	0	1
C	×	×		2	3

プログラムの説明

```
#include <stdio.h>

main()
{
    int a, b, c, La, Lb, Lc;
    scanf("%d", &a);
    scanf("%d", &b);
    scanf("%d", &c);
    La = 0; Lb = 0; Lc = 0;
    if (a > b) {
        Lb = Lb + 1;
    } else {
        La = La + 1;
    }
}
```

La, Lb, Lc はそれぞれ,
A, B, Cチームの
負け数を数えるための変数

最初は負け数を0にセット

AとBの対戦
Bが負けたら, 負け数Lbを1増やす
Aが負けたら, 負け数Laを1増やす

プログラムの説明

```
if (a > c) {  
    Lc = Lc + 1;  
} else {  
    La = La + 1;  
}  
if (b > c) {  
    Lc = Lc + 1;  
} else {  
    Lb = Lb + 1;  
}  
printf("rank of A = %d\n", La+1);  
printf("rank of B = %d\n", Lb+1);  
printf("rank of C = %d\n", Lc+1);  
}
```

AとCの対戦

Cが負けたら, 負け数Lcを1増やす
Aが負けたら, 負け数Laを1増やす

BとCの対戦

Cが負けたら, 負け数Lcを1増やす
Bが負けたら, 負け数Lbを1増やす

負け数+1が, そのチームの
ランクになる

ランキングを決めるために必要な比較の回数

- 3チームの中でランキングを決めたい
(ただし, 強いチームが必ず勝つ)
 - 2試合では不十分(同じチームが2勝した場合, 残り2チームの優劣が付けられない. 例: $A > B$, $A > C$)
 - 3試合あれば総当たり戦になるので, 大丈夫
 - 最低3試合は必要
 - このプログラムでは3試合で最強を決めている
 - 計算効率がよい(無駄な試合がない)
-

演習問題その7

問題7:

4つの数字をキーボードから入力し, 4つの値のランキングを求め, 表示するプログラムを作成しなさい.

(3チームの場合と同様に, 総当たり戦のアイデアを使う)

- プログラム名は `ex7.c` としてください

発展問題: 4チームのランキングを決めるとき,

- 総当たり戦(合計6試合)は必ず必要か?
- 5試合では決定できないか?

今日の課題レポート

- 演習問題5, 6, 7を(できるだけ)解いて, 作ったプログラムを提出
 - 不完全でも構いません. そのときはコメント欄にその旨書いてください
 - 授業援助システムを使って提出してください
 - 締め切り: 次回講義時間の終了時まで
-