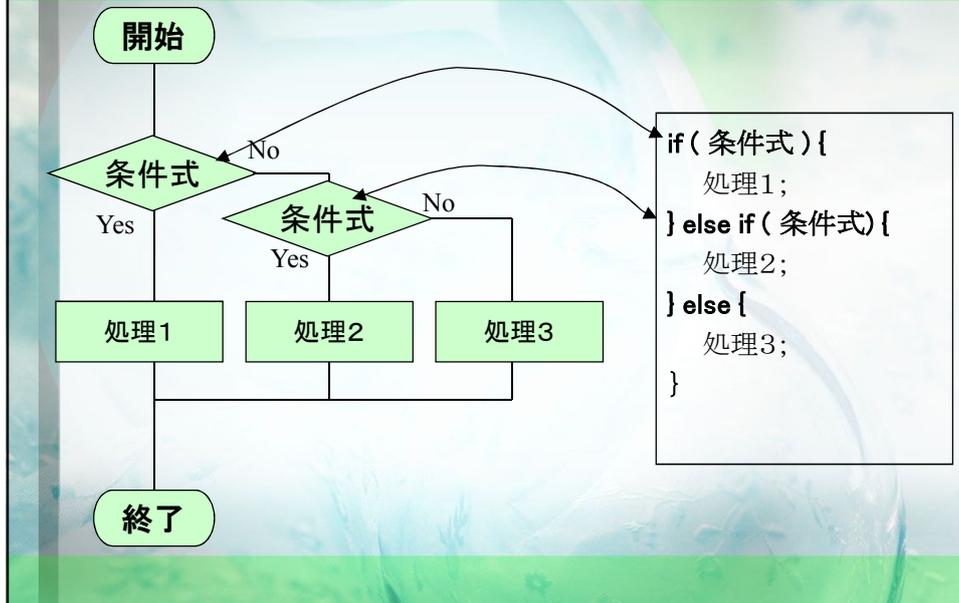
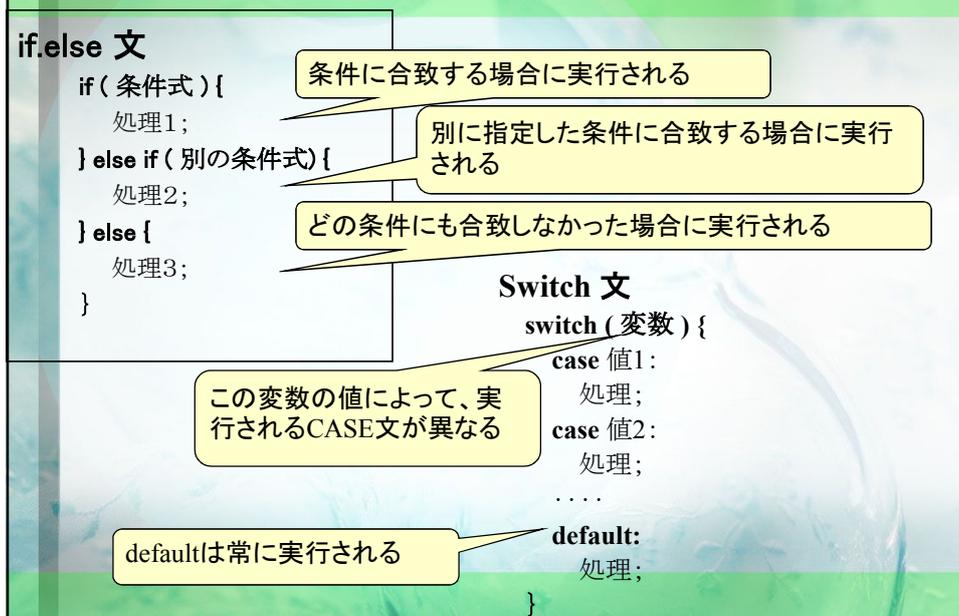


条件分岐



条件分岐



条件分岐

if.else 文

```
if(条件式){
    処理;
} else if(別の条件式){
    処理;
} else if(別の条件式){
    処理;
} else {
    処理;
}
```

条件に合致する場合に実行される

別に指定した条件に合致する場合に実行される。else ifは省略可能で、1つのif文で複数宣言する事ができる。

どの条件にも合致しなかった場合に実行される。elseは省略可能で一つのif文で1回のみ宣言可能である。

例1

```
if(条件式){
    処理1;
    処理2;
}
```

改行は無視されるため、左の2例は同じ処理となる。

例2

```
if(条件式){ 処理1; 処理2; }
```

if文の例

プロジェクト名: highlow

```
#include "stdafx.h"
int _tmain(int argc, _TCHAR* argv[])
{
    int a,b;
    printf("2つの整数 a,b を入力下さい");
    scanf("%d %d",&a,&b);
    if(a > b){ printf(" aが大きいです"); }
    else { printf(" bが大きいです"); }
    getchar(); getchar(); /* [Enter]キーを押すまで処理を停止 */
    return 0;
}
```

a > b のときに実行される

a > b 以外のときに実行される

```
c:\Users\toyotani\documents\visual studio 2005\projects\su...
2つの整数 a,b を入力下さい
5 7
bが大きいです
```

条件文の応用

論理積(かつ):(式)&&(式)

例:if((a==1)&&(b==1)) {printf("OK a=b=1");}

論理和(または):(式) || (式)

例:if((a==1)&&(b==1)) {printf("OK a=1 or b=1");}

否定:!(式)

例:if(a!=1) {printf(" a is not 1");}

比較

例: if(ten < 60) printf("NG");

if(ten >= 60 && ten < 70) printf("C");

if(ten >= 70 && ten < 80) printf("B");

if(ten >= 80) printf("A");

switch文の例

```
#include "stdafx.h"
int _tmain(int argc, _TCHAR* argv[])
{
    int a;
    printf(" 1 or 2の整数を入力下さい\n");
    scanf("%d",&a);
    switch (a){
        case 1:
            printf("1を入力しましたね"); break;
        case 2:
            printf("2を入力しましたね"); break;
        default:
            printf(" 入力値が不正です"); break;
    }
    getchar(); getchar();/* [Enter]キーを押すまで処理を停止 */
    return 0;
}
```



```
c:\users\toyotani\documents\visual studio 2...
1 or 2の整数を入力下さい
2
2を入力しましたね
```

課題5-1 おみくじ

```
#include "stdafx.h"
#include <time.h> /* 時間を取得する関数 time を使うために必要*/
#include <stdlib.h> /* 乱数を発生させる srand rand を使うために必要*/

int _tmain(int argc, _TCHAR* argv[])
{
    srand((unsigned int)time(NULL)); /* 乱数の初期値を時間から設定*/
    int result = rand(); /* rand()は 0~32767 の乱数を生成 */
    result = result % 3; /* 3で割った余り(0~2)をresultに代入する */

    if(result == 1) { printf("大吉です\n"); }
    else if(result == 2) { printf("中吉です\n"); }
    else { printf("残念です\n"); }
    return 0;
}
```

オリジナルおみくじ5種類が表示されるようにして下さい。
課題5-1と課題5-2は、一緒にメールの本文に5-1、5-2
の順に貼り付けて提出
メールのタイトル: コンピュータ演習1 課題5

課題5-2 数当てゲーム

```
#include "stdafx.h"
#include <time.h> /* 時間を取得する関数 time を使うために必要*/
#include <stdlib.h> /* 乱数を発生させる srand rand を使うために必要*/
int _tmain(int argc, _TCHAR* argv[])
{
    srand((unsigned int)time(NULL)); /* 乱数の初期値を時間から設定*/
    int result = rand(); /* rand()は 0~32767 の乱数を生成 */
    int myguess = 0; /* 自分の出した手の情報を保存する変数*/
    result = result % 3; /* 3で割った余り(0~2)をresultに代入する */
    printf("数当てゲーム\n 0~2のどれかを推測して下さい\n");
    scanf("%d", &myguess);
    if(myguess==result) { /*ここは考えよう */
    }
    else if(myguess>result) { printf("もっと○の数です\n"); }
    else { printf("もっと○の数です\n"); }
    return 0;
}
```

これを完成させて下さい。
課題5-1と課題5-2は、一緒にメールの本文に5-1、5-2
の順に貼り付けて提出
メールのタイトル: コンピュータ演習1 課題5

```
c:\users\toyotani\documents\visual studio 2005\projects\
数当てゲーム
0~2のどれかを推測して下さい
0
当たりです
```