

第3章 「プログラムの流れの分岐」のまとめ

3.1 用語のまとめ

教 p.42

if 文

`if (式1) 文1`

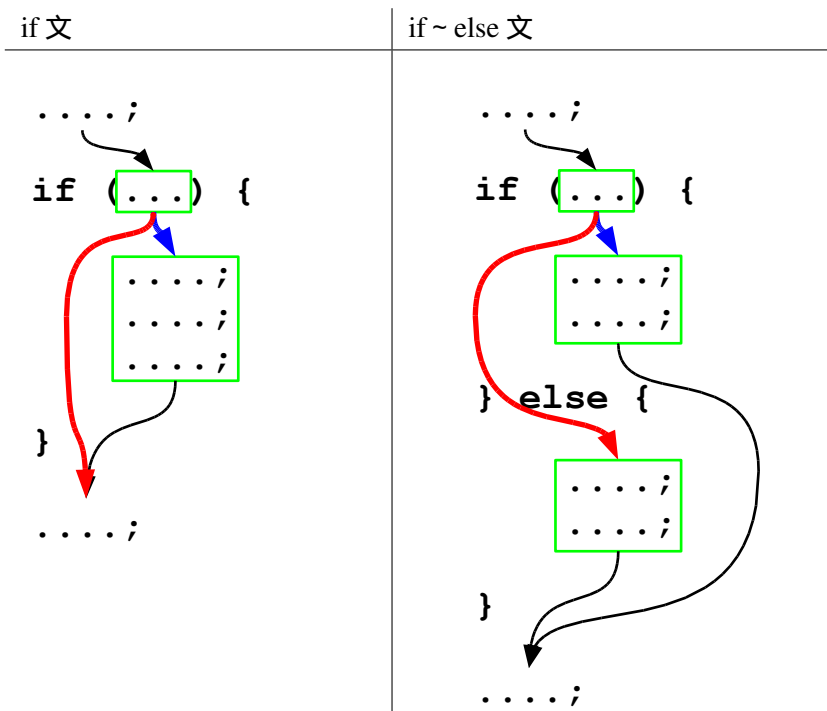
という形のこと、式₁を評価して、その値が 真 (すなわち真) であれば、文₁。
 式の値が 偽 (すなわち偽) であるときは、何もしない

教 p.48

if ~ else 文

`if (式1) 文1 else 文2`

という形のこと、式₁を評価して、その値が 真 (すなわち真) であれば、文₁。
 式の値が 偽 (すなわち偽) であるときは、文₂。



Q 3.1.1 次のプログラムの断片の出力は?(出力なしのときは「無」)

① `if (0) printf("X");`

答:

② `if (0) printf("Y"); else printf("Z");`

答:

教 p.48 等価演算子 ==は両辺の値が等しければ_(つまり真)を、等しくなければ_(つまり偽)を返す演算子である。==と逆に等しくないかどうかを判定する演算子は__である。

教 p.50 関係演算子 以下の4つがある。

<	左辺が右辺よりも_____とき真
>	左辺が右辺よりも_____とき真
<=	左辺が右辺よりも_____か等しいとき真
>=	左辺が右辺よりも_____か等しいとき真

教 p.51 入れ子になった if 文

```
if (no == 0)
    puts("その数は_0です。");
else if (no > 0)
    puts("その数は正です。");
else
    puts("その数は負です。");
```

これは、単に else の次の文が、また if 文になっているだけのことである。

(発展)ぶら下がりの else (dangling else)

```
if (h < 12) if (h < 6) printf("A"); else printf("B");
```

は、どのように文法的に解釈されるか?

解釈 1:

```
if (h < 12) { if (h < 6) printf("A"); else printf("B"); }
```

解釈 2:

```
if (h < 12) { if (h < 6) printf("A"); } else printf("B");
```

Q 3.1.2 上の解釈 1, 解釈 2 は h の値が以下のとき、どのように出力するか?

	解釈 1	解釈 2
h = 3	—	—
h = 9	—	—
h = 15	—	—

ぶら下がりの else は、解釈_と同等である。つまり、近い方の if と対応する。

条件演算子 (三項演算子)

教 p.56

式₁ ? 式₂ : 式₃

まず式₁を評価し、その値が、

非0(真) であれば、 ___ を評価して、その値を返す。

0(偽) であれば、 ___ を評価して、その値を返す。

教 p.58

複合文(ブロック) 文の並びを波括弧(ブレース — 「_」と「_」 —)で囲んだものを複合文またはブロックという。(文のまえにいくつかの宣言があってもよい。)複合文は構文上単一の文と見なされる。複合文中の文は上(左)から順に一つずつ実行される。

通常、if文の制御する文(後述のwhile文、for文などでも同様)は、たとえ一つの文でも(間違いを避けるため)波括弧で囲んでブロックにする。

望ましくないスタイル	望ましいスタイル
<pre>if (n1 > n2) max = n1; else max = n2;</pre>	<pre>if (n1 > n2) { max = n1; } else { max = n2; }</pre>

教科書の例題は望ましいスタイルでないものが多いので、特に注意する。

教 p.60

論理演算子 は以下のような演算子である。左右非対称である — つまり左オペランドを評価して値が決まれば、_____は評価しない — ことに注意する(短絡評価)。

演算子	呼び方	説明
&&	論理 AND 演算子	左オペランドを評価して、0(偽)であれば、0(偽)を返す。非0(真)であれば、右オペランドを評価してその値を返す。
	論理 OR 演算子	左オペランドを評価して、非0(真)であればその値を返す。0(偽)であれば、右オペランドを評価してその値を返す。

教 p.64

switch文 ある式の値(整数型)によって、プログラムの流れを複数に分岐するときに使う。

switch (式) 文

switch文は式を評価して、_____と:の間に書かれた定数と一致するところにジャンプする。(どのcaseにも一致しないときは、_____にジャンプする。)ただし、break文に出会うと、一気にswitch文を飛び出る。逆にbreak文がなければ、そのまま次の文を実行する。

case ~ : や default : のようにプログラムの飛び先を示す目印を _____ (名札) と呼ぶ。

3.2 プログラム例

繰り上がりの計算

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main(void) {
4      int hour1, minute1, hour2, minute2, hour3, minute3;
5
6      printf("hour1を入力して下さい:");
7      scanf("%d", &hour1);
8      printf("minute1を入力して下さい:");
9      scanf("%d", &minute1);
10     printf("hour2を入力して下さい:");
11     scanf("%d", &hour2);
12     printf("minute2を入力して下さい:");
13     scanf("%d", &minute2);
14
15     hour3   = hour1 + hour2;
16     minute3 = minute1 + minute2;
17
18     if (minute3 >= 60) {
19         hour3   = hour3 + 1 ;
20         minute3 = minute3 - 60;
21     }
22     printf("その和は、%d時間%d分です。\\n", hour3, minute3);
23     return 0;
24 }
```

2つの数を大きい順に並べる

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main(void) {
4      int n1, n2, tmp;
5
6      printf("整数1を入力して下さい:");   scanf("%d", &n1);
7      printf("整数2を入力して下さい:");   scanf("%d", &n2);
8
9      if (n2 > n1) { /* n1とn2を入れ換える */
10         tmp = n1;
11         n1 = n2;
12         n2 = tmp;
13     }
14     printf("大きい方は_%dです。小さい方は_%dです。\\n", n1, n2);
15     return 0;
16 }
```

3.3 文法のまとめ

文 (statement) に以下を追加、

分類	一般形	補足説明
if 文	if (式) 文	(教 p.42)
if ~ else 文	if (式) 文 else 文	(教 p.44)
複合文(ブロック)	{ 宣言 ... 文 ... }	(教 p.58)
switch 文	switch (式) 文	(教 p.64)
ラベル付き文	case 整数リテラル : 文 default : 文	(教 p.65)
break 文	break ;	(教 p.65)

式 (expression) に以下を追加、

分類	一般形	補足説明
三項演算子	式 ? 式 : 式	(教 p.56)

