

第7章 「基本型」のまとめ

7.1 用語のまとめ

教 p.174

文字型と整数型 signedは_____ (負の数も扱える)、unsignedは_____
(正の数と0のみ扱える)の整数を宣言する際の型指定子である。

教 p.176

limits.h ヘッダー 各数値型で表現できる値の最小・最大値をマクロとして集めたヘッダーである。

Q 7.1.1 教科書 List 7-1 を実行し、次の空欄を埋めよ。

「Microsoft Visual Studio の場合、INT_MIN は _____、INT_MAX は _____、UINT_MAX は _____ である。」

教 p.179

sizeof 演算子

sizeof (型名)

という形で指定した型のサイズ(単位: バイト)を返す。

sizeof 式 /* 通常はややこしいので式を (~) で囲む */

という形で、式(通常は変数)のサイズ(単位: バイト)を返す。特に、式が配列の場合は配列全体のサイズ(単位: バイト)を返す。

ただし、関数の引数として渡された配列では、別の値(ポインター型のサイズ)を返すので注意する(プログラム例参照)。

教 p.181

typedef 宣言 typedef 宣言は型の別名をつける。構造体・ポインターを学習したあとは頻繁に使う。

分類	一般形	補足説明
typedef 宣言	typedef 型 新しい型名 ;	例えば typedef unsigned size_t;

教 p.188

ビット演算 ビット単位の論理演算・シフト演算などは組み込み用途では多用される。必要に応じて調べられるようにしておく。

整数定数 8進定数は先頭に `0` を、16進定数は先頭に `0x` をつけて表記する。

10進	8進	16進
48	060	0x30
65	0101	0x41
97	0141	0x61

教 p.196

整数の表示 `printf` 関数で整数を8進数または16進数で表示するためには、それぞれ、`%o`, `%x` (`A~F`を大文字にしたいときは `%X`) という書式指定を用いる。

教 p.201

math.h ヘッダー `sin`, `cos`, `tan`, `sqrt` (square root — 平方根), `exp`, `log` などの数学関数のプロトタイプ宣言が集められているヘッダーである。

gcc の場合、`math.h` ヘッダーの関数を使ったプログラムをコンパイルするときには、`-lm` オプションが必要である。

教 p.202

繰返しの制御 繰返しを制御する変数に、できるだけ浮動小数点数型 (`float`, `double`) は使わない。

教 p.205

演算子の一覧 優先順位や結合性をすべてを覚える必要はないが、必要に応じて表を調べられるように、どのような演算子があるかくらいは覚えておきたい。(Table 7-11)

7.2 プログラム例

sizeof 演算子の確認

```

1  #include <stdio.h>
2
3  void foo(int x[]) {
4      printf("size=%u\n", sizeof(x));
5  }
6
7  int main(void) {
8      int a[] = { 1, 2, 3 };
9
10     printf("size=%u\n", sizeof(a));
11     foo(a);
12     return 0;
13 }
```

関数の引数として渡される配列に対する `sizeof` はポインター型のサイズを返す。

第8章 「いろいろなプログラムを作ってみよう」のまとめ

8.1 用語のまとめ

教 p.216

コンマ演算子

式₁, 式₂

という式は、式₁、式₂をこの順に評価し、____の値を捨て、____の値(と型)を持つ。

教 p.224

再帰的 (recursive) **関数の定義の中で自分自身を呼び出すこと**。一般に x の定義に x 自身を使用すること。

```
factorial(4)
→ 4 * factorial(3)
  → 4 * 3 * factorial(2)
    → 4 * 3 * 2 * factorial(1)
      → 4 * 3 * 2 * 1 * factorial(0)
        → 4 * 3 * 2 * 1 * 1
```

- “自分自身”と言っても、変数 (factorial の場合、 x) は別々に確保される。
- 繰り返し (for, while) で簡単に実現できることを、再帰で書くのは (C 言語の場合) 良いこととはいえない。階乗の例題プログラムは、あくまでも再帰を説明するためのものと考えること。(もちろん、再帰を使わなければ簡単に書けないプログラムも多い。)
- 再帰関数には、特別な文法も特別な実行規則も必要ない。あくまでも C 言語の普通の関数で、普通の実行規則に基づいて計算される。

教 p.228

getchar 関数 標準入力から ____ を読み込んで返す関数。

教 p.228

EOF getchar などが、入力の終わり (_____ に由来) に達した場合に返す値をマクロで EOF と書く。(stdio.h に定義されている。)

リダイレクト 標準入出力をファイルへの入出力につなぎかえることで、C 言語ではなく OS (Unix, MS-DOS など) の機能になる。

- コマンド名 < ファイル名 — ファイルの内容をコマンドの標準入力に渡す
- コマンド名 > ファイル名 — コマンドの標準出力をファイルに書込む
- コマンド名 >> ファイル名 — コマンドの標準出力をファイルの最後に追加する形で書込む

文字 C 言語では文字は、単にその文字に与えられたコード (整数値) で表す。

ASCII コード表での文字コードの抜粋:	文字	10 進	16 進
	'0'	48	0x30
	'A'	65	0x41
	'a'	97	0x61

拡張表記 \n の他に、\t, \a, \b などいくつかの特殊文字を表す表記がある。特に、バックスラッシュ (円記号) そのものを表す時には `__` と書く。

8.2 プログラム例

コンマ演算子の例

```

1  #include <stdio.h>
2
3  int main(void) {
4      int i, j;
5      int x[7] = { 2, 5, 1, 4, 0, 3, 6 };
6
7      for (i = 0, j = 6; i < j; i++, j--) { /* 要素の並びを反転 */
8          int temp = x[i];
9          x[i]      = x[j];
10         x[j]      = temp;
11     }
12
13     puts("反転しました。");
14     for (i = 0; i < 7; i++) { /* 要素の値を表示 */
15         printf("x[%d]=%d\n", i, x[i]);
16     }
17
18     return 0;
19 }
```

ハノイの塔 (再帰)

```

1  #include <stdio.h>
2
3  void move(int n, int a, int b) {
```

```

4     printf("ディスク%dを棒%dから棒%dへ\n", n, a, b);
5 }
6
7 /* n枚のディスクをaからbに移動する手順 */
8 void hanoi(int n, int a, int b, int c) {
9     if (n > 0) {
10        hanoi(n - 1, a, c, b);
11        move(n, a, b);
12        hanoi(n - 1, c, b, a);
13    }
14 }
15
16 int main(void) {
17     int n;
18     printf("円盤は何枚ですか?_"); scanf("%d", &n);
19     hanoi(n, 1, 2, 3);
20     return 0;
21 }

```

樹の描画 (再帰)

```

1  #include <stdio.h>
2  #include <math.h>
3
4  void drawTree(int d, double x, double y, double r, double t) {
5      /* d      --- 再帰の深さ、
6         (x, y) --- 枝の根元の座標、
7         r      --- 枝の長さ、
8         t      --- 枝の伸びる向き (ラジアン) */
9      double r1;
10     if (d == 0) return; /* 打切り */
11
12     printf("%6.3f_%.3f_%.3f_%.3f\n",
13           x,    y,    x + r * cos(t), y + r * sin(t));
14     drawTree(d - 1, x + r * cos(t),
15             y + r * sin(t), 0.5 * r, t);
16     r1 = 0.5 * r;
17     drawTree(d - 1, x + r1 * cos(t),
18             y + r1 * sin(t), 0.5 * r, t + 3.1416 / 2);
19     drawTree(d - 1, x + r1 * cos(t),
20             y + r1 * sin(t), 0.5 * r, t - 3.1416 / 2);
21 }
22
23 int main(void) {
24     drawTree(6, 128, 255, 128, -3.1416 / 2);
25     return 0;
26 }

```
