

# 目次

---

## 第1章 コンピュータプログラミングを学習するにあたって 1

- 1.1 コンピュータプログラムとは何か 1
- 1.2 コンピュータプログラムを作るための言語 1
- 1.3 C言語を学ぶ意義 2
- 1.4 C言語におけるプログラム作成の流れ 3
- 1.5 演習問題 3

## 第2章 C言語プログラミングを行う環境を整える 4

- 2.1 コンパイラの入手とインストール 4
- 2.2 プログラムを保存する場所の設定 5
- 2.3 演習問題 5

## 第3章 C言語プログラミングを始める 6

- 3.1 プログラミングを行うための知識 6
- 3.2 画面に文字や記号を表示する 6
- 3.3 拡張表記(エスケープシーケンス)とコメント 11
- 3.4 演習問題 15

<b>第4章</b>	<b>変数の作成(定義)と値の代入(初期化)</b>	16
4.1	変数とは何か	16
4.2	変数の作成(定義)方法	16
4.3	変数への値の代入(初期化)	19
4.4	変数を作成する位置	21
4.5	変数の値を画面に表示する	23
4.6	演習問題	30
<b>第5章</b>	<b>プログラム文における演算</b>	31
5.1	コンピュータプログラムにおける演算式	31
5.2	C言語における演算式の規則	34
5.3	C言語における四則演算以外の演算と関数の利用	37
5.4	演習問題	40
<b>第6章</b>	<b>対話型プログラムとコンピュータプログラム特有の考え方</b>	42
6.1	対話型プログラム	42
6.2	scanf()の変換指定子と書式	45
6.3	順次処理とデバッグ	47
6.4	プログラム特有の演算式	54
6.5	演習問題	56

<b>第7章</b>	<b>分岐処理</b>	58
7.1	条件によって処理を変える (if 文)	58
7.2	2分岐処理	59
7.3	3分岐以上の処理	61
7.4	比較演算子	65
7.5	論理演算子	67
7.6	ブロック記号の重要性	71
7.7	演習問題	72
<b>第8章</b>	<b>反復処理</b>	76
8.1	処理を繰り返す (while 文)	76
8.2	繰り返す回数を制御する	80
8.3	繰り返しの回数によって制御するための文 (for 文)	85
8.4	プログラムの記述を簡略化できる演算子	89
8.5	反復処理のネスト(入れ子)	99
8.6	演習問題	106
<b>第9章</b>	<b>1元配列</b>	110
9.1	1元配列のイメージ	110
9.2	1元配列の作成(定義)と値の代入(初期化)	111
9.3	1元配列を用いたプログラム	114
9.4	並び替え(ソート)のアルゴリズム	119

9.5	文字列操作	124
-----	-------	-----

9.6	演習問題	126
-----	------	-----

## 第10章 2元配列 ..... 129

10.1	2元配列のイメージ	129
------	-----------	-----

10.2	2元配列の作成(定義)と値の代入(初期化)	130
------	-----------------------	-----

10.3	2元配列を用いたプログラム	133
------	---------------	-----

10.4	演習問題	145
------	------	-----

## 第11章 関数 ..... 148

11.1	関数の作成(定義)	149
------	-----------	-----

11.2	関数同士の値のやり取り	150
------	-------------	-----

11.3	関数を用いたプログラム	157
------	-------------	-----

11.4	演習問題	172
------	------	-----

---

参考文献	175
------	-----

索引	176
----	-----

演習問題の解答は、共立出版ホームページに掲載しております。ご活用ください。  
URL : <http://www.kyoritsu-pub.co.jp/bookdetail/9784320123977>