

ソフトウェア概論 A/B

-- オセロゲーム盤(4) --

数学科 栗野 俊一 / 渡辺 俊一

伝言

私語は慎むように !!

□ 色々な「お知らせ」について

- 栗野の Web Page に注意する事

<http://edu-gw2.math.cst.nihon-u.ac.jp/~kurino>

□ 講義開始前に済ませておく事

- PC の電源を入れる
- ネットワークに接続しておく事
- 今日の資料に目を通しておく事

□ 講義前の注意

- 講義前は、栗野は準備で忙しいので TA を捕まえてください

□ やる気のある方へ

- 今日の資料は、すでに上っています
 - ▷ どんどん、先に進んでかまいません

□ 本日の CST Portal の出席パスワード : 20141121

- 出席は成績に影響しませんが、折角の機能なので、使いましょう

前回 (2014/11/14) の復習

□ 前回 (2014/11/14) の復習

○ オセロゲーム盤を作る(3)

▶ 着手チェック

○ C 言語

▶ if 文 (完全版)

お知らせ

□ 本日の予定

○ オセロゲーム盤を作る(4)

- ▶ コマの引っ繰りかえし(完全版)
- ▶ ボードの保存と呼出し

○ C 言語

- ▶ 分割コンパイルと Makefile (make)
- ▶ FILE I/O
- ▶ switch 文

□ 本日の目標

○ 演習

- ▶ オセロゲーム盤を動かしてみる

前回 (2014/11/14) の課題

□ 前回 (2014/11/14) の課題

○ 課題 1:

- ▶ ファイル名 : 20141114-1-QQQQ.c (QQQQ は学生番号)
- ▶ 内容 : 左の着手条件のチェックを行う
- ▶ ファイル形式 : テキストファイル(C 言語プログラムファイル)

○ 課題 2:

- ▶ ファイル名 : 20141114-2-QQQQ.zip (QQQQ は学生番号)
- ▶ 内容 : 本日(2014/11/14) の段階でまでに作られたファイル集 (v?.zip)
- ▶ ファイル形式 : zip 形式
- ▶ ※ この課題は今週 (2014/11/21) に回す

本日の課題 (2014/11/21)

- 本日 (2014/11/21) の課題
 - 前回の課題の 2 を行う

条件式

□ 条件式

○ 機能

▶ 条件分岐 (if) や、繰返し (while, for) で条件の判定に利用される式

○ 構文

▶ 整数値(真偽値ではない..)を取る式

○ 意味

▶ 結果が 0 ならば「偽」、そうでなければ(どんな値でも 0 でない限り)「真」

▶ 論理(真偽)値 : 0(偽) か 1(真) を取る値 (条件式は論理値になる)

□ 条件式で利用される演算子

○ 論理演算子 : 以下の説明では「真(1)」にならない時は「偽(0)」になる

▶ 等号 (==) : 両辺の値が等しい時のみ 真(1)

▶ 等号否定 (!=) : 両辺の値が異なる時のみ 真(1)

▶ 不等号 (>, <, >=, <=) : 両辺の値を比較し、不等式が成立した時のみ 真(1)

▶ 論理積 (&&) : 両辺が共に真(0でない)の時のみ真(1)

▶ 論理和 (||) : 両辺の何れか一方が、真(0でない)時のみ真(1)

▶ 否定 (!) : 条件式の前に前置し、それが偽(0)の時のみ真(1)

switch 文

□ switch - case 文

○ 機能

- ▶ 多分岐構文 (if 文は 2 分岐だが switch)

○ 構文

- ▶ `<switch 文> ::= switch (<式>) { <case 並び> }`
- ▶ `<case 並び> ::= <case> の繰り返し`
- ▶ `<case> ::= <label> : 文並び`
- ▶ `<label> := case 定数 | default`
- ▶ ※1 一つの `<switch 文>`内には、同じ `<label>` を含める事はできない
- ▶ ※2 文並び中に `break` 文があり、それが実行されると、`switch` 文は終了する

○ 意味

- ▶ もし、「式」の値が「定数」の何れかであれば、そのラベル以下の文を実行する
- ▶ そうでなくて、もし、`default` があれば、そのラベル以下の文を実行する
- ▶ そのいずれでもなければ、何もしない

メモ : zip コマンドのパス

- zip コマンドのパス

- wintex の bin ファイルの中に zip.exe があるのでコレを利用する