

氏名

点/100点

【問1】演算子の動作に関する次の設問に答えなさい。〔各2計40〕

設問1 変数を次のように宣言して初期化した。

```
int ans, a=1, b=2;
```

次の各文を実行した後の変数 ans の値を答えなさい。

- (1) ans = a + b;
- (2) ans = a - b;
- (3) ans = a \* b;
- (4) ans = a / b;
- (5) ans = a % b;

設問2 変数を次のように宣言した。

```
int a;
```

次の各文を実行した後の変数 a の値を答えなさい。

- (6) a=(int)7;
- (7) a=(int)5.5;
- (8) a=(int)4.8;
- (9) a=(int)(3.5 + 4.8);
- (10) a=((int)1.4)\*2;

設問3 変数を次のように宣言して初期化した。

```
int ans=1, a=2, b=3;
```

次の各文を実行した後の変数 ans の値を答えなさい。

- (11) ans = a = b;
- (12) ans = b = a;
- (13) ans += a;
- (14) ans -= b;
- (15) ans \*= ans;

設問4 変数を次のように宣言して初期化した。

```
int a=1, b=3;
```

次の各文を実行した画面出力 (true または false) を答えなさい。

- (16) System.out.println(a == b);
- (17) System.out.println((a + 2) != b);
- (18) System.out.println(((b - a) < 3) == true);
- (19) System.out.println((a / b) == 0);
- (20) System.out.println((a = b) == 3);

■解答欄

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

【問2】次の各コードを実行した画面出力を答えなさい。〔各2計12〕

- (1) System.out.println( 1 + 1 );
- (2) System.out.println( "1" + 1 );
- (3) System.out.println( "1" + "1" );
- (4) System.out.println( 10 );
- (5) System.out.println( 010 );
- (6) System.out.println( 10e+1 );

■解答欄

1	2	3
4	5	6

【問3】if文を含む次の各コードを実行した画面出力を答えなさい。ここでコード中の改行やスペースなどは一部取り除いています。何も出力されない場合は「×」を、コンパイル時に文法エラーとなる場合は「エラー」を解答欄に答えなさい。〔各2計14〕

- (1) if(1)System.out.print("A");
- (2) if(false)System.out.print("B");{System.out.print("C");}
- (3) if(true)System.out.print("D");;System.out.print("E");
- (4) if(false)System.out.print("F");else System.out.print("G");
- (5) int a=1;  
if(a<2)System.out.print("H");  
else(a>=2) System.out.print("I");
- (6) int a=1;  
if(a>2)System.out.print("J");  
else{System.out.print("K");}
- (7) int a=1;if(a>0){if(a<=1)System.out.print("L");}

■解答欄

1	2	3	4
5	6	7	

【問4】次の解説文の空欄に入る適切な語句を選択肢から選びなさい。同じ番号の空欄には同じ語句が入ります。〔各2計24〕

《Javaに関する解説文》

( 1 )とは、コード上での文字や文字列、数値の表記法のことです。文字リテラルは( 2 )で文字を囲み「一文字」を表現します。文字列リテラルは( 3 )で文字列を囲み「文字列」を表現します。また、true や false は( 4 )と呼ばれ論理の「真と偽」を表現します。さらに、123 や-23 は( 5 )と呼ばれ「整数」を表現します。

変数は、値を一時的に保持しておく機能を持ち、( 6 )と( 7 )を指定して宣言します。( 6 )はその変数が保持できる値の種類を表し、boolean や char、int、double などがあります。( 7 )はその変数の名前となり、変数を一意に識別します。

型変換とは、値の型を( 8 )することです。型変換には( 9 )と( 10 )があります。例えば、int 型から double 型への型変換は( 9 )です。一般に( 10 )は値の( 11 )を行うため、( 12 )を用いて型変換を明示的に処理する必要があります。

■選択肢

コメント クラス リテラル インデント エスケープシーケンス  
 シングルクォート(') ダブルクォート(") ダブルスラッシュ(//)

円マーク(¥) 整数リテラル 浮動小数点数リテラル 論理値リテラル  
 オペランド 型 識別子 初期化 変換 圧縮 解凍 拡大変換  
 縮小変換 四捨五入 切捨て 算術演算子 代入演算子 関係演算子  
 キャスト演算子 インクリメント演算子

■解答欄

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12

【問5】次はキーボードから得点 score (0~100) [int 型] を入力させ成績の判定 (優/良/可/不可) を出力するコードです。以下のように得点に応じて判定を出力するように空欄を埋めてコードを完成させなさい。〔10〕

得点	判定
60 未満	不可
60 以上 70 未満	可
70 以上 80 未満	良
80 以上	優

■実行例

あなたの成績を判定します  
 得点 (0~100) を入力してください  
 76 ← (キーボード入力)  
 良 ← (判定)

■コード

```
import java.io.*;
class Intermediate5_0
{
    public static void main(String[] args) throws IOException
    {
        BufferedReader br;
        br = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));

        int score;
        System.out.println("あなたの成績を判定します");
        System.out.println("得点 (0~100) を入力してください");
        score = Integer.parseInt(br.readLine());
```

■解答欄

お疲れ様です