

Stage 6. 総合問題 (第2クール)

Complete!

#10 までに完成させること

1. 繰り返し処理, 文字列配列, ポインタ* _____

文字列をキーボード入力から読み込み, 逆順に出力するプログラムを, ポインタを用いて作成せよ.

2. 繰り返し処理, 文字列配列 _____

2進数を文字列としてキーボード入力させ, 入力された2進数を10進数に直せ.

3. 条件分岐・繰り返し処理* _____

キーボード入力により取得した数字を辺の長さとするひし形を作成せよ.

(実行例) 辺の長さ: 3

```
  *
 ***
*****
 ***
  *
```

4. 関数* _____

1つのint型一次元配列を受け取り, その中の最小値のインデックスを返す関数を作成せよ. 当該関数の動作を確認できるmain関数も作成すること. 最小値が複数ある場合は, 最も小さいインデックスを返却すること.

5. ポインタ _____

ポインタを用いて3×3の行列の積を求め, 結果をコンソール出力するプログラムを作成せよ. 行列の値はキーボード入力で取得せよ. ただし, ポインタは一次元ポインタ (ex: int *a) とする.

6. ポインタ* _____

キーボード入力した文字列において, ランダムに2つの箇所を選択し, それらを交換するプログラムを作成せよ. ただし, ランダムに2つの箇所を選択する際は, 重複しないようにすること.

例: 2番目と6番目を入れ替えます. abcdefg ⇒ afcdebg

7. 関数・ポインタ _____

最大10文字のアルファベットと数字が混在する文字列を入力し, 文字列中の数字を削除する関数を作成せよ. 関数は1つの文字列の先頭要素のアドレスを受け取るものとし, 関数中で文字列配列を宣言してはならない. キーボードから文字列を入力し, 結果を出力するmain関数も作成すること.