

速習！情報 ～共通テスト対策講座～

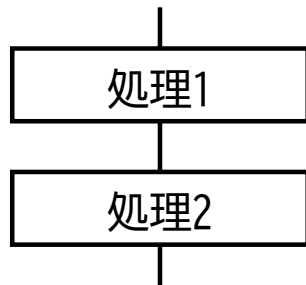
プログラムの 基本構造

**順次構造、分岐構造(選択構造)、反復構造(繰り返し構造)
変数、代入**

アルゴリズムは3つの基本制御構造の組み合わせで表現できる

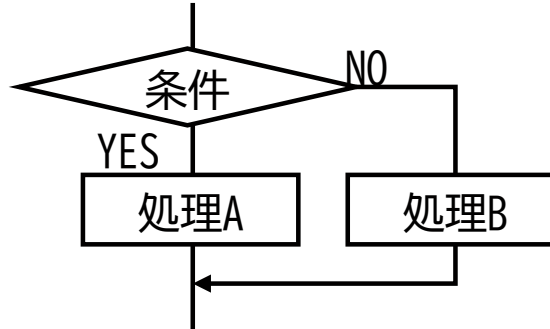
順次構造

- 処理が直線的につながり、1つの処理が終了したら次の処理を順番に実行する



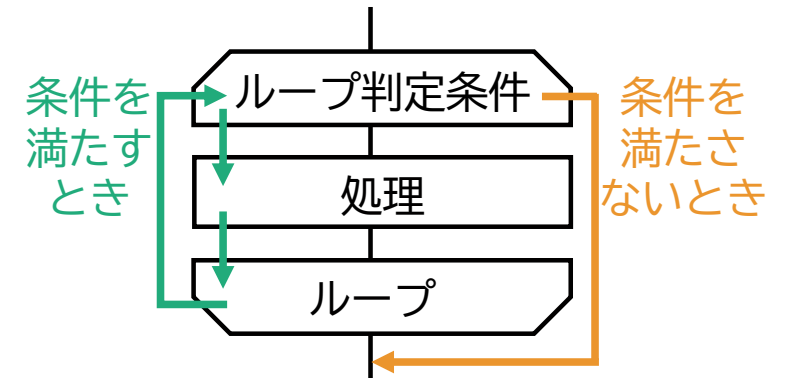
分岐構造(選択構造)

- 条件によって実行する処理が分かれる構造



反復構造(繰り返し構造)

- 判定条件が満たされる間、処理を繰り返し実行(ループ)する構造



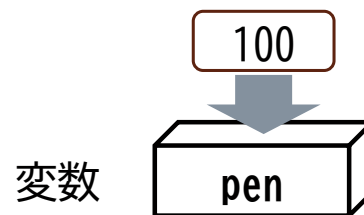
プログラミングで、変数は箱と考えて、箱に値を代入する

プログラムでは値を扱いやすいように、**変数**というメモリ上の領域に値を格納する。変数に付けた名前を**変数名**という。変数に値を格納することを**代入**という。

変数への値の代入は
箱に数字を入れるイメージを持つ



ペン1本100円



プログラミングで、変数は箱と考えて、箱に値を代入する

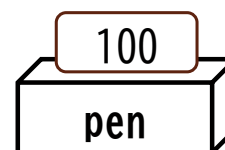
プログラムでは値を扱いやすいように、**変数**というメモリ上の領域に値を格納する。変数に付けた名前を**変数名**という。変数に値を格納することを**代入**という。

変数への値の代入は
箱に数字を入れるイメージを持つ



ペン1本100円

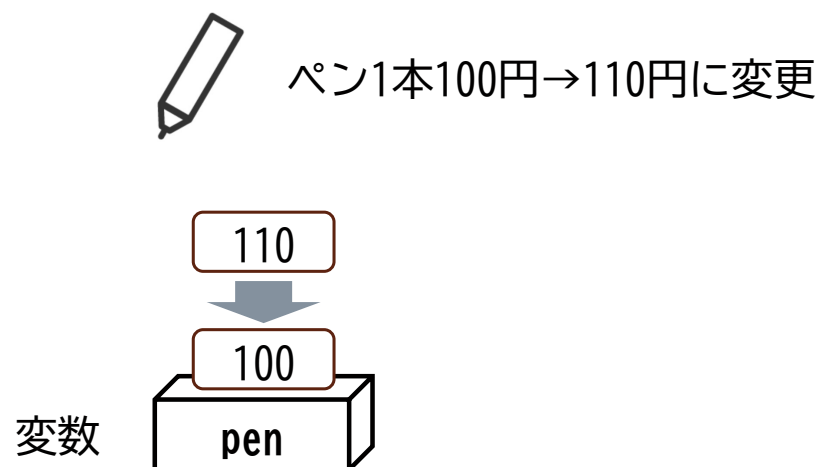
変数



プログラミングで、変数は箱と考えて、箱に値を代入する

プログラムでは値を扱いやすいように、**変数**というメモリ上の領域に値を格納する。変数に付けた名前を**変数名**という。変数に値を格納することを**代入**という。

変数への値の代入では
箱の中に数字が入っていたら
その数字を上書きするイメージを持つ



プログラミングで、変数は箱と考えて、箱に値を代入する

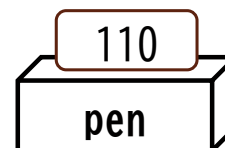
プログラムでは値を扱いやすいように、**変数**というメモリ上の領域に値を格納する。変数に付けた名前を**変数名**という。変数に値を格納することを**代入**という。



ペン1本100円→110円に変更

変数への値の代入では
箱の中に数字が入っていたら
その数字を上書きするイメージを持つ

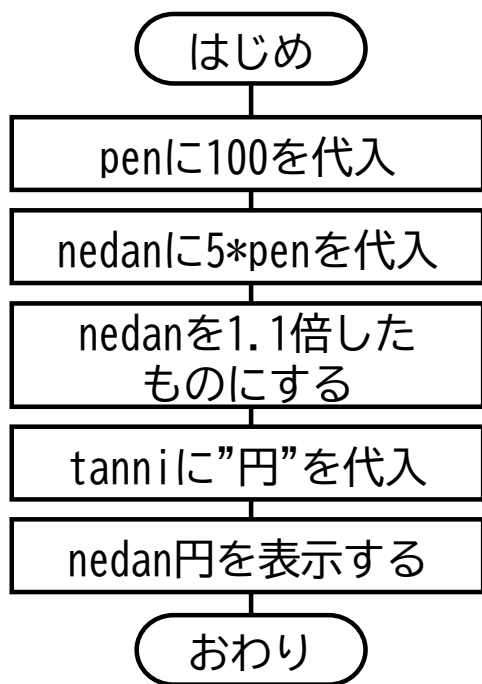
変数



プログラミングで、変数は箱と考えて、箱に値を代入する



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



プログラミングで、変数は箱と考えると、箱に値を代入する



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



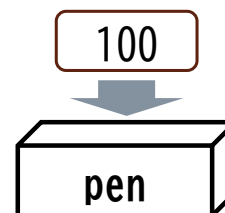
共通テストで出題される
DNCLというプログラム言語

pen = 100

pen ← 100

と記載する場合もある

「代入」の意味 ※「等しい」ではない



プログラミングで、変数は箱と考えると、箱に値を代入する



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



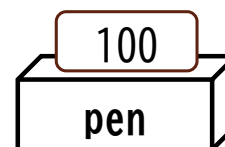
共通テストで出題される
DNCLというプログラム言語

pen = 100

pen ← 100

と記載する場合もある

「代入」の意味 ※「等しい」ではない



プログラミングで、変数は箱と考えると、箱に値を代入する



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



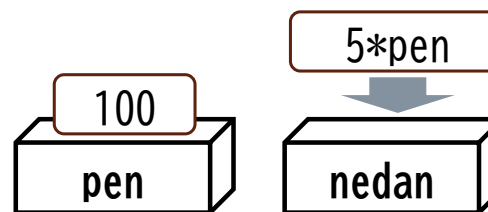
共通テストで出題される
DNCLというプログラム言語

pen = 100
nedan = 5*pen

nedan ← 5*pen

と記載する場合もある

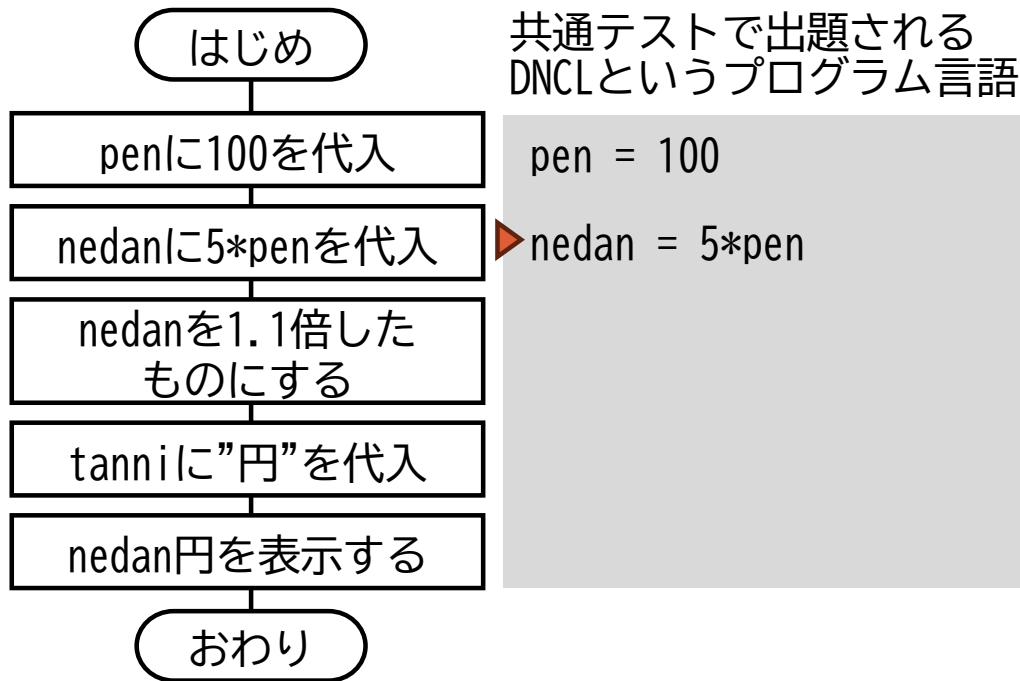
「代入」の意味 ※「等しい」ではない



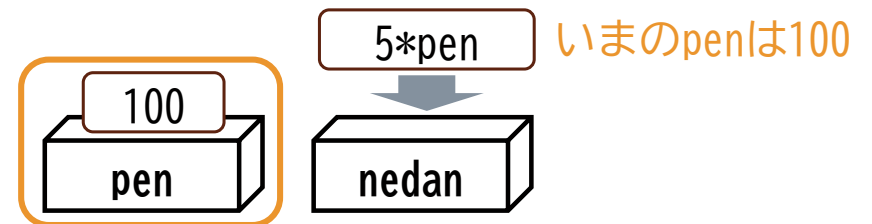
プログラミングで、変数は箱と考えると、箱に値を代入する(計算してから代入する)



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



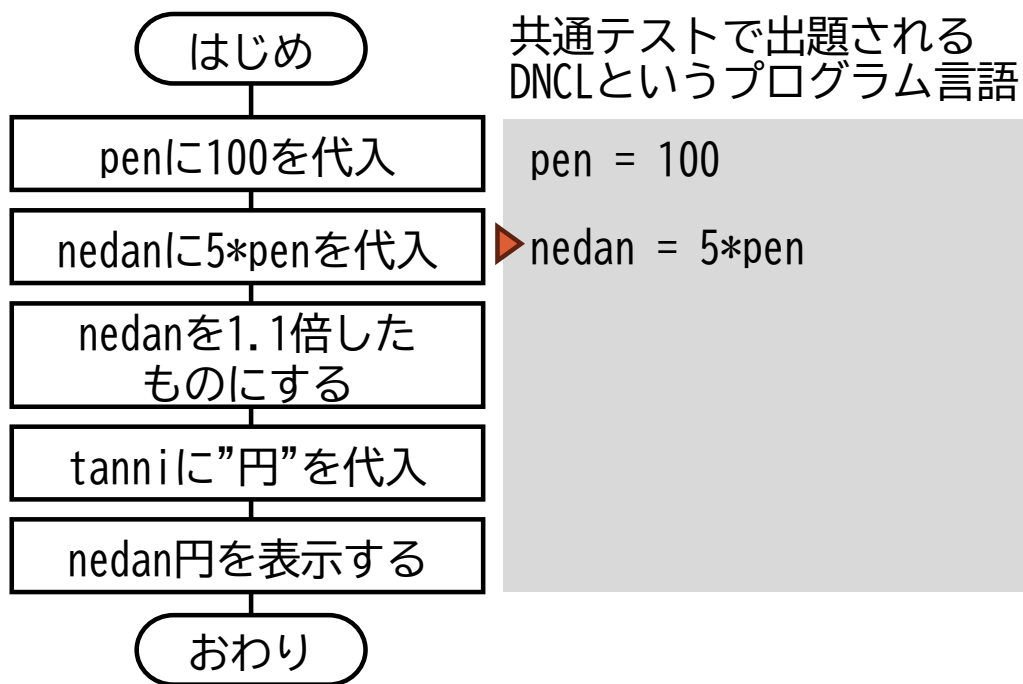
※計算をしてから変数に代入する



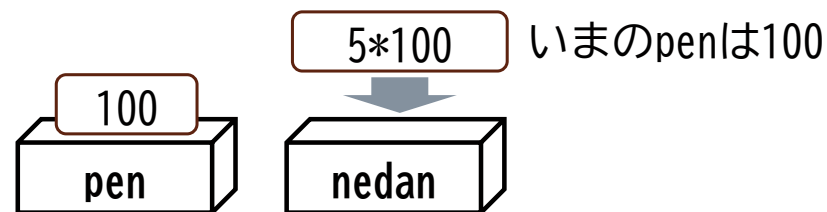
プログラミングで、変数は箱と考えると、箱に値を代入する(計算してから代入する)



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



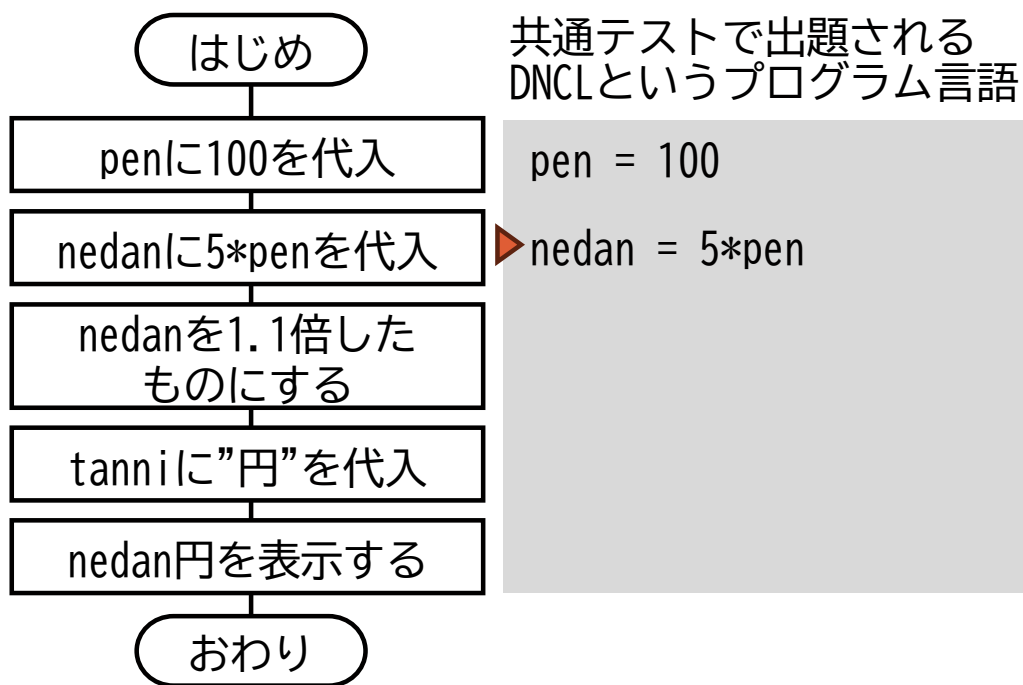
※計算をしてから変数に代入する



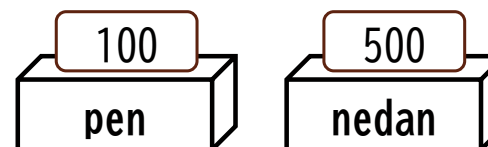
プログラミングで、変数は箱と考えて、箱に値を代入する(計算してから代入する)



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



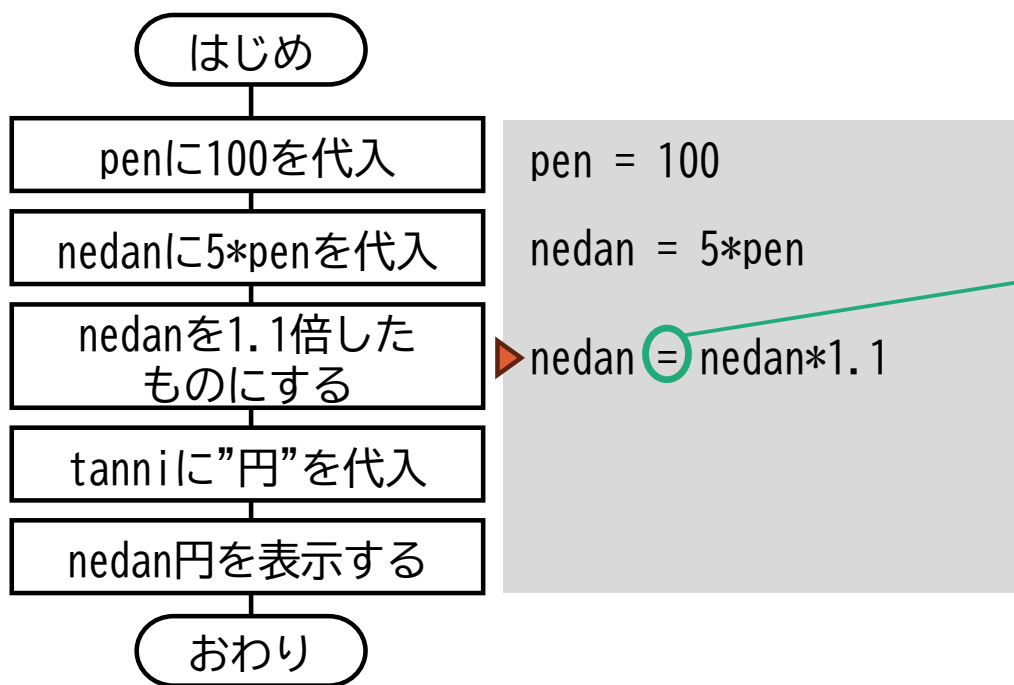
※計算をしてから変数に代入する



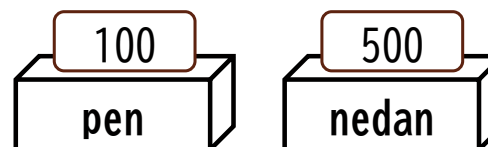
プログラミングで、変数は箱と考えると、箱に値を代入する(計算してから代入する)



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



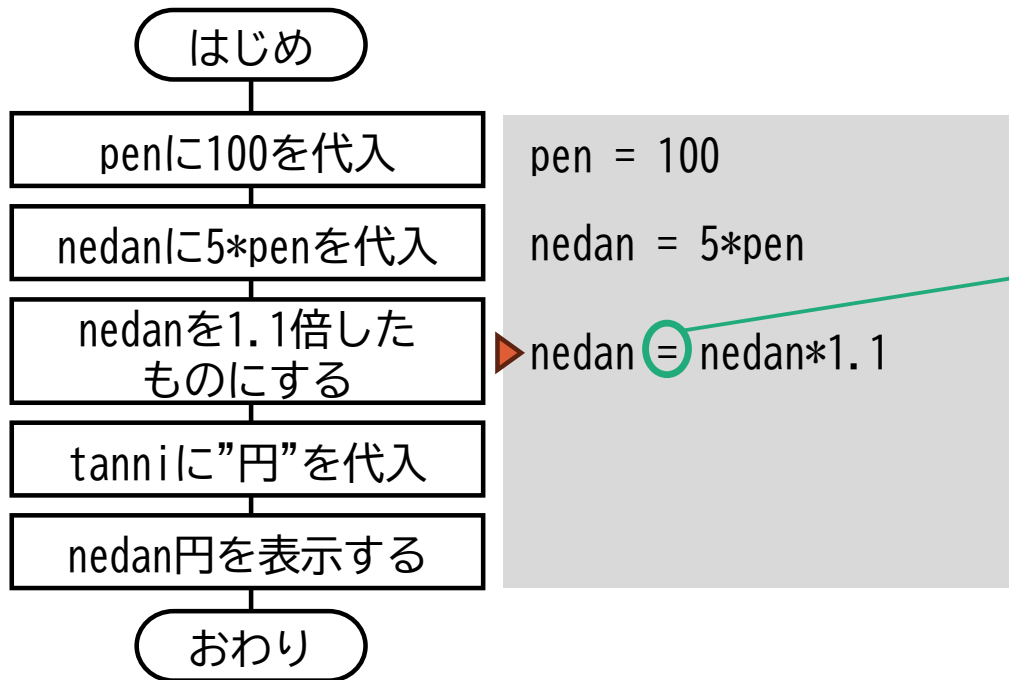
「代入」の意味 ※「等しい」ではない



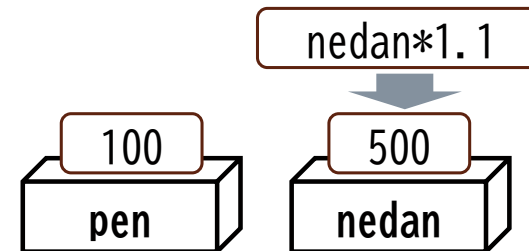
プログラミングで、変数は箱と考えると、箱に値を代入する(計算してから代入する)



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



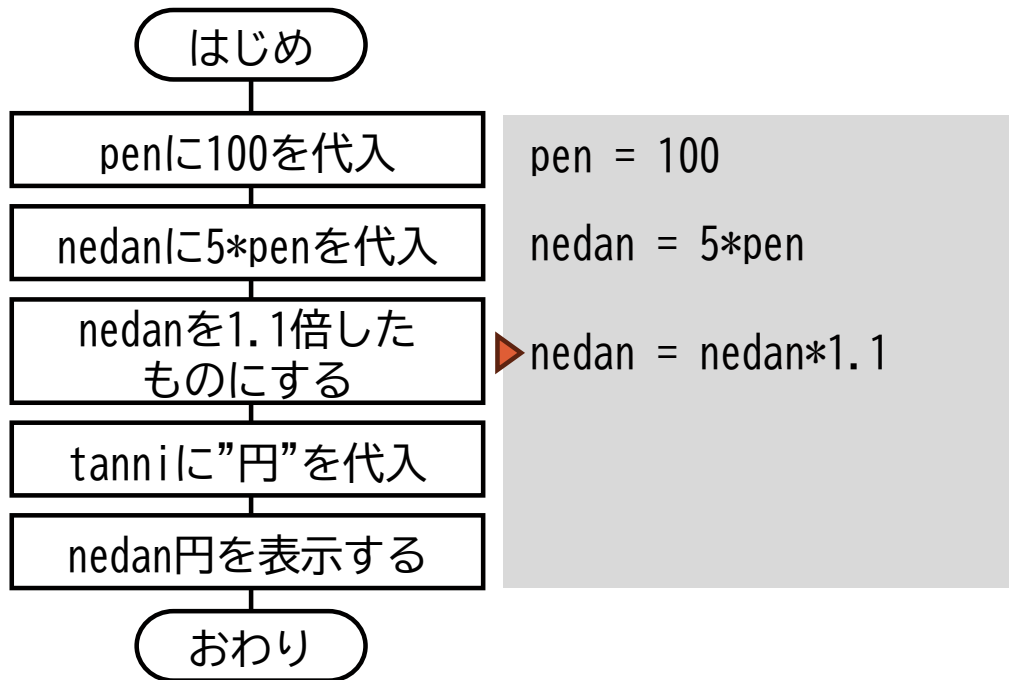
「代入」の意味 ※「等しい」ではない



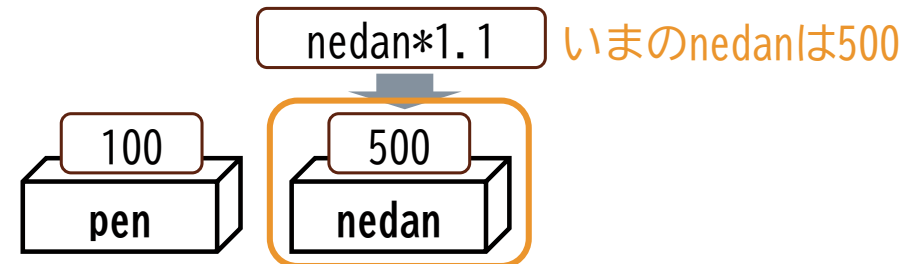
プログラミングで、変数は箱と考えると、箱に値を代入する(計算してから代入する)



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



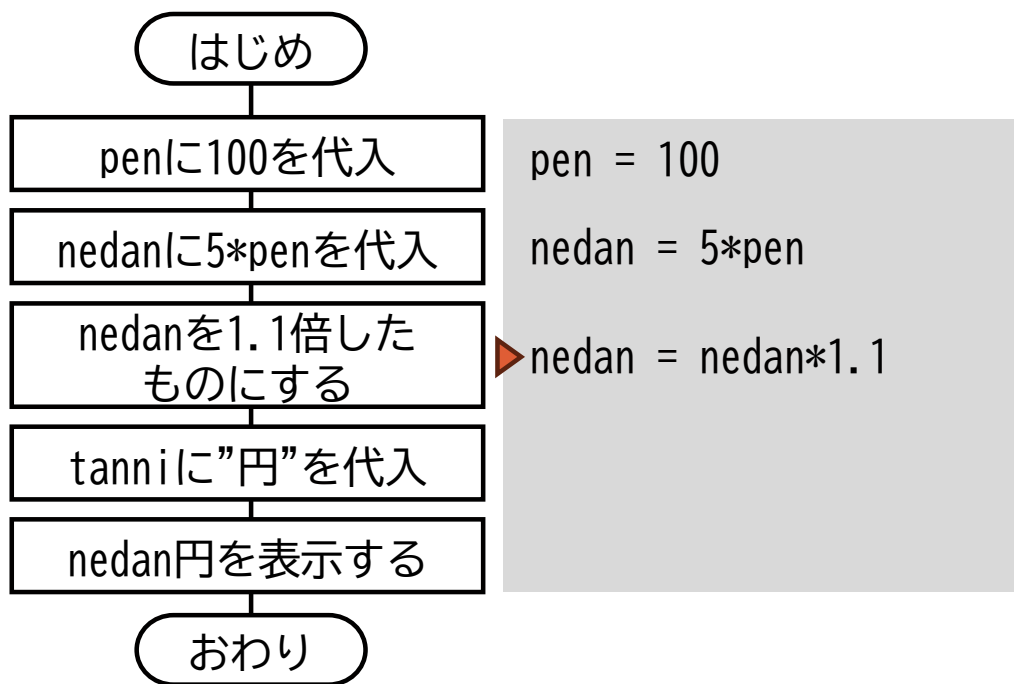
※計算をしてから変数に代入する



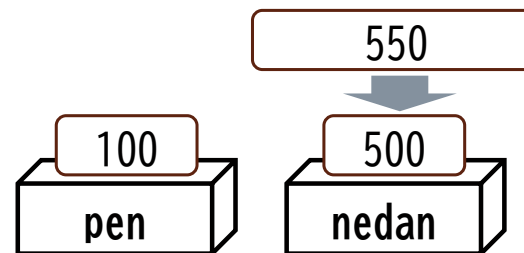
プログラミングで、変数は箱と考えて、箱に値を代入する(計算してから代入する)



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



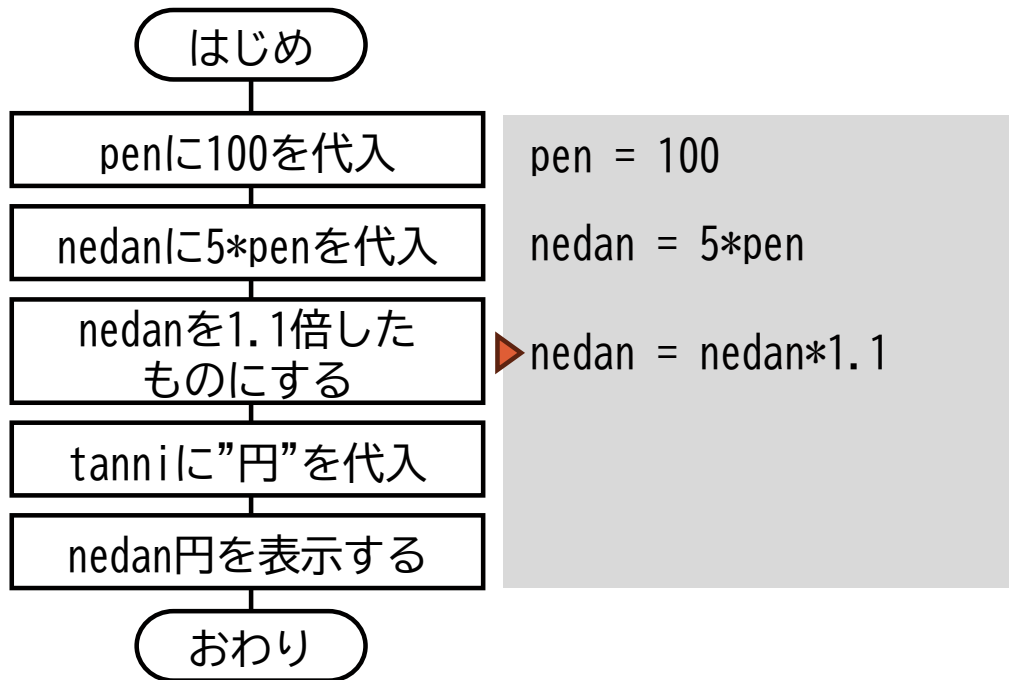
※計算をしてから変数に代入する



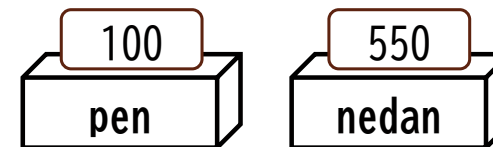
プログラミングで、変数は箱と考えると、箱に値を代入する(計算してから代入する)



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



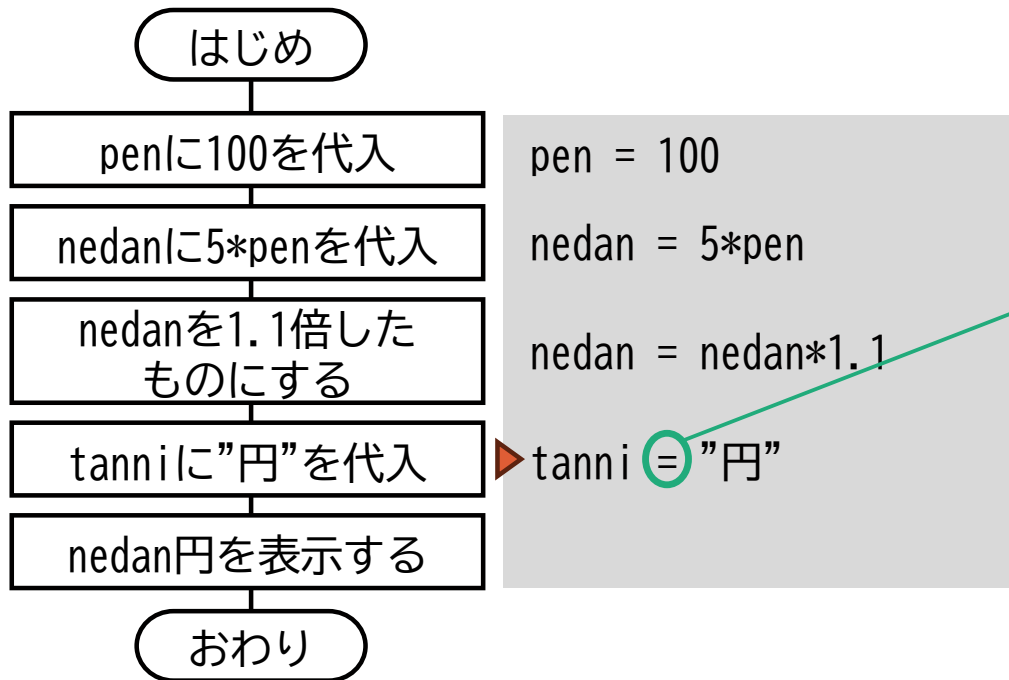
※計算をしてから変数に代入する



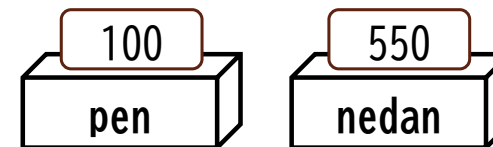
プログラミングで、変数は箱と考えると、箱に値を代入する(計算してから代入する)



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



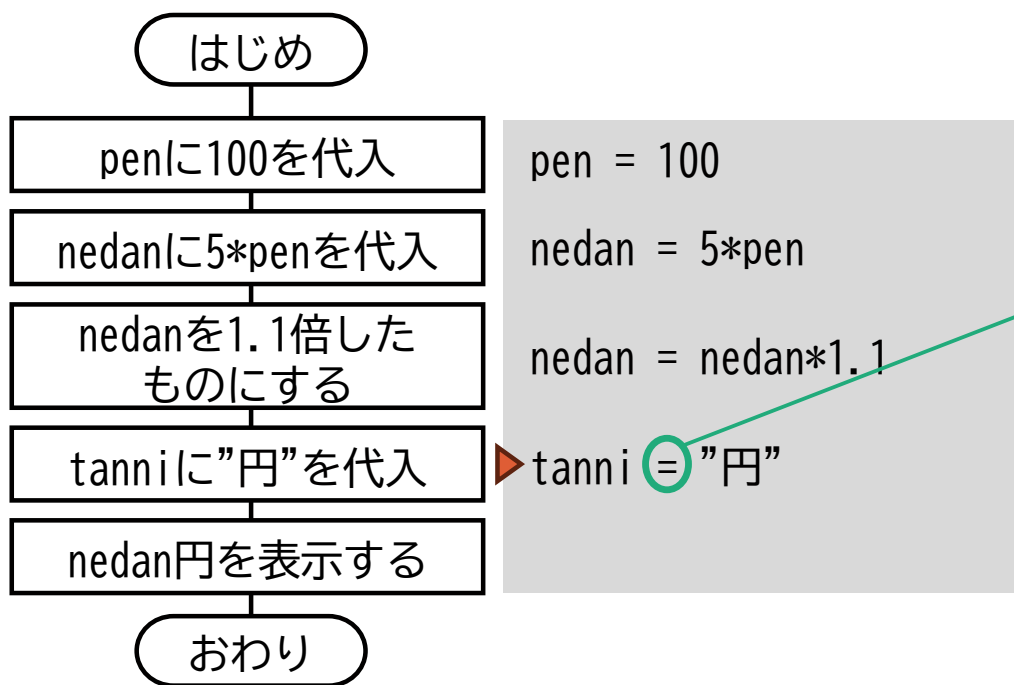
「代入」の意味 ※「等しい」ではない



プログラミングで、変数は箱と考えると、箱に値を代入する(計算してから代入する)

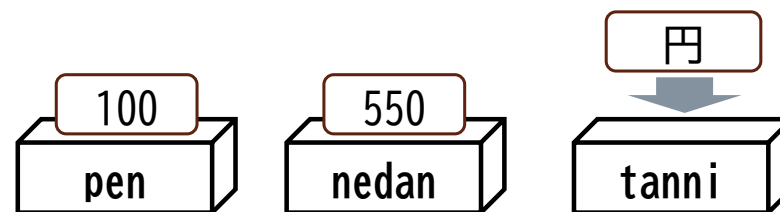


ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



「代入」の意味 ※「等しい」ではない

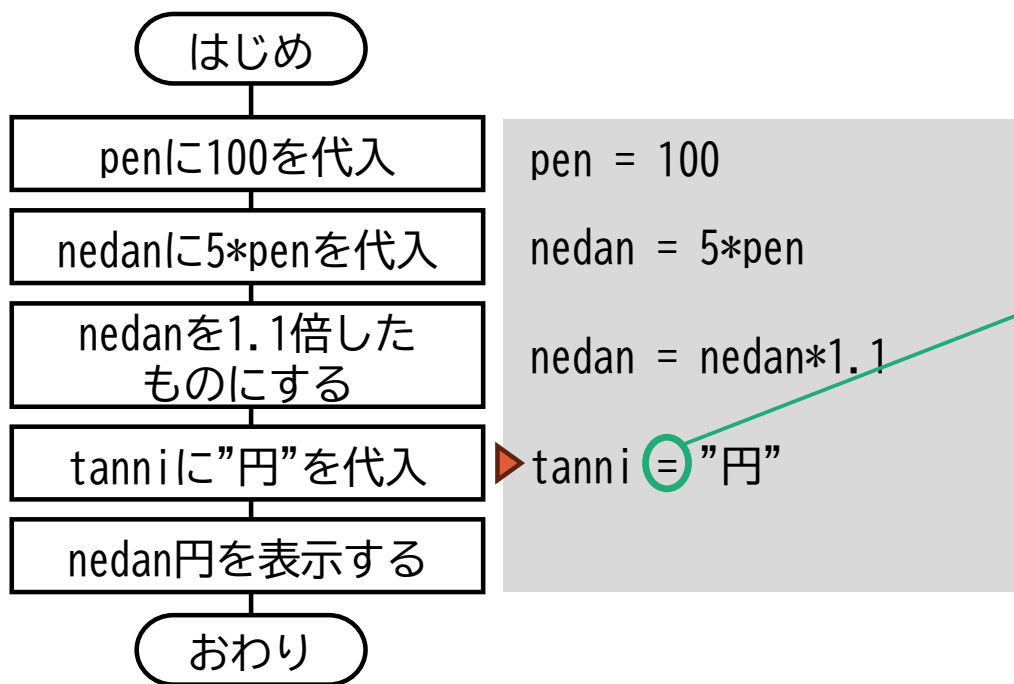
※「”」で囲われたら文字列そのままとして扱う



プログラミングで、変数は箱と考えると、箱に値を代入する(計算してから代入する)



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



「代入」の意味 ※「等しい」ではない

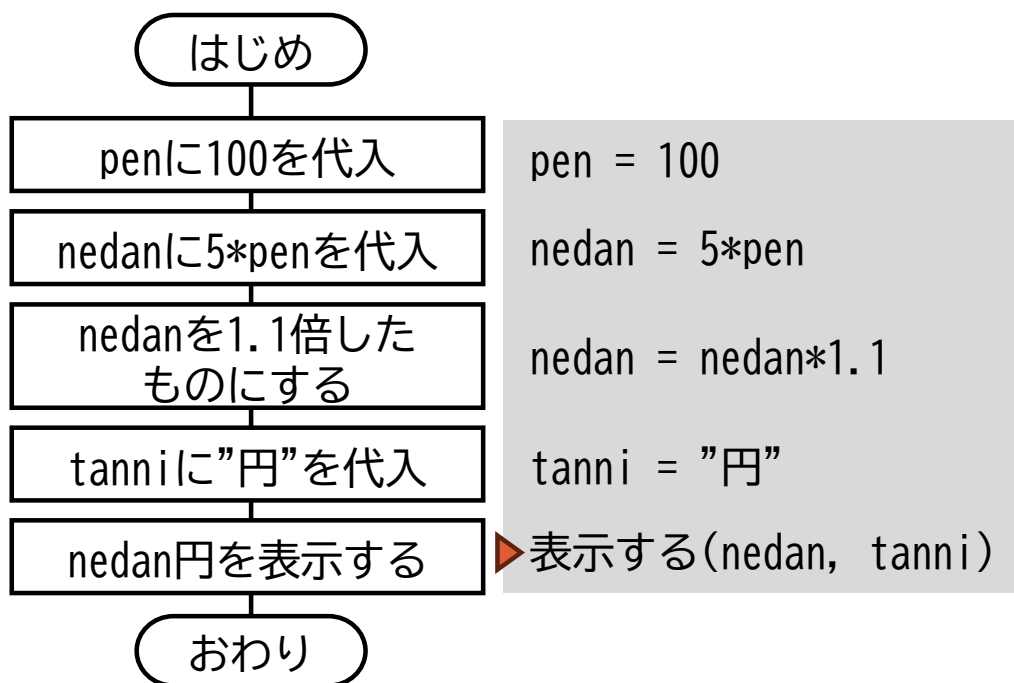
※「"」で囲われたら文字列そのままとして扱う



プログラミングで、変数は箱と考えると、箱に値を代入する(計算してから代入する)



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



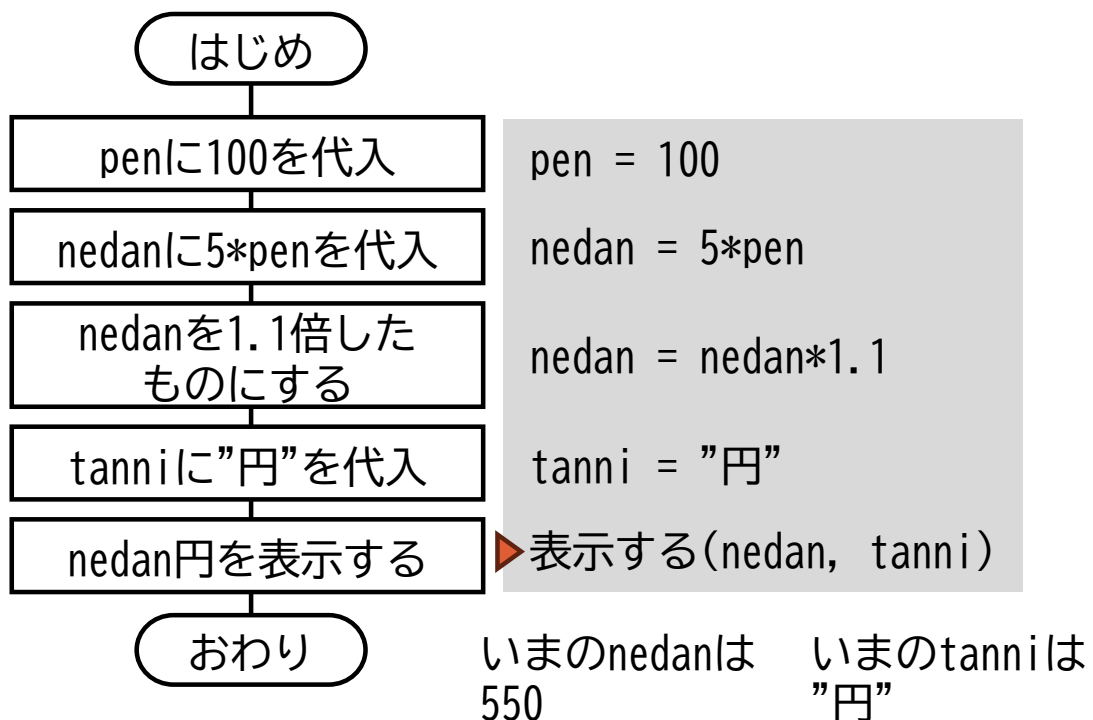
※変数は値に置き換える



プログラミングで、変数は箱と考えると、箱に値を代入する(計算してから代入する)



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



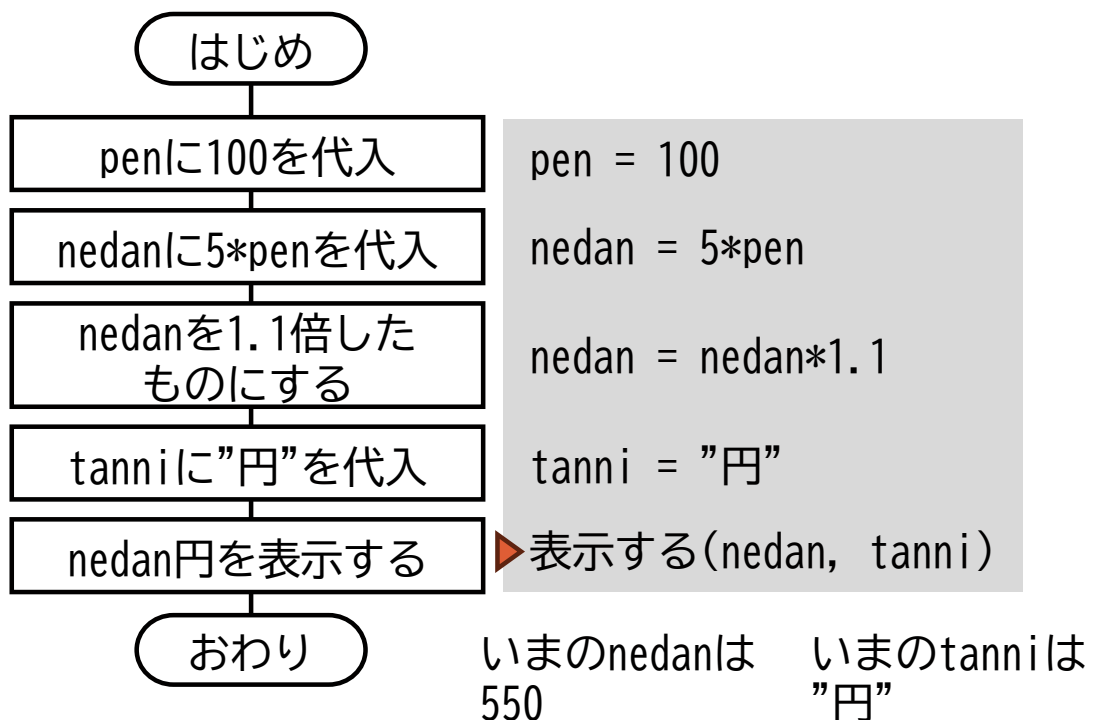
※変数は値に置き換える



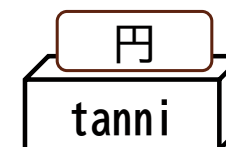
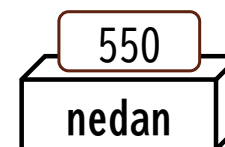
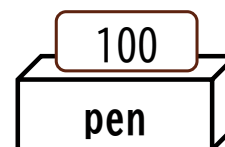
プログラミングで、変数は箱と考えて、箱に値を代入する(計算してから代入する)



ペン1本100円×5本での消費税10%の価格計算



※変数は値に置き換える



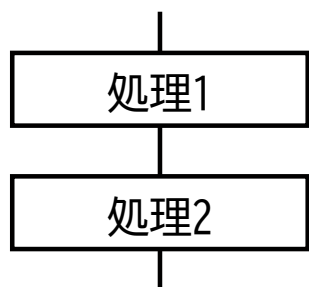
「プログラムの基本構造」の要点

「プログラムの基本構造」の要点1

アルゴリズムは以下の3つの基本制御構造(順次構造、分岐構造、反復構造)の組み合わせで表現できる

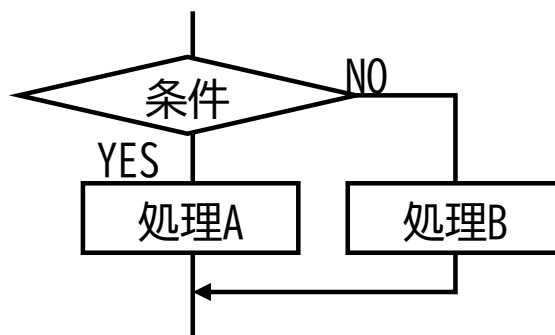
順次構造

- 処理が直線的につながり、1つの処理が終了したら次の処理を順番に実行する



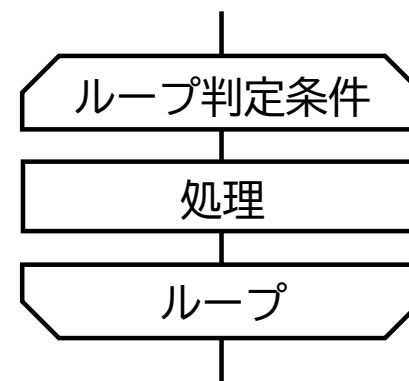
分岐構造(選択構造)

- 条件によって実行する処理が分かれる構造



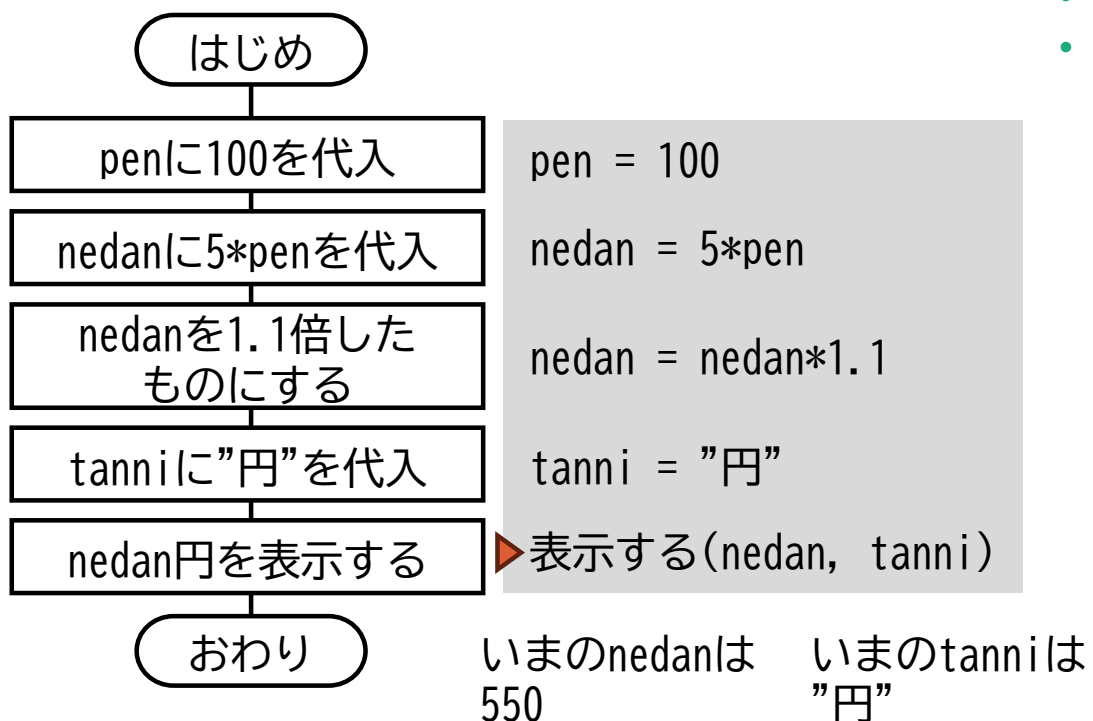
反復構造(繰り返し構造)

- 判定条件が満たされる間、処理を繰り返し実行(ループ)する構造



「プログラムの基本構造」の要点2

プログラミングで、変数は箱と考えて、箱に値を代入する(計算してから代入する)



- 「=」は「代入」の意味 ※「等しい」ではない
- 計算をしてから変数に代入する
 - 変数は値に置き換える
 - 「"」で囲われたら文字列そのまま

