

共通テスト用プログラム表記の例示 (2022年11月 大学入試センター公表)

1 変数

通常の変数例: kosu, kingaku_kei (変数名は英字で始まる英数字と「_」の並び)

配列変数の例: Tokuten[3], Data[2, 4] (配列名は先頭文字が大文字)

※特に説明がない場合、配列の要素を指定する添字は0から始まる

2 文字列

文字列はダブルクォーテーション (") で囲む

moji = "I'll be back."

message = "祇園精舎の" + "鐘の声" ※+で連結できる

3 代入文

kosu = 3, kingaku = 300 ※複数文を1行で表記できる

kingaku_goukei = kingaku * kosu

namae = "Komaba"

Data = [10, 20, 30, 40, 50, 60]

Tokuten のすべての値を0にする

nyuryoku = 【外部からの入力】

4 算術演算

加減乗除の四則演算は、『+』, 『-』, 『*』, 『/』で表す

整数の除算では、商(整数)を『÷』で、余りを『%』で表す

べき乗は『**』で表す

5 比較演算

『==』(等しい), 『!=』(等しくない), 『>』, 『<』, 『>=』, 『<=』

6 論理演算

『and』(論理積), 『or』(論理和), 『not』(否定)

7 関数

値を返す関数例: kazu = 要素数(Data)

saikoro = 整数(乱数() * 6) + 1

値を返さない関数例: 表示する(Data)

表示する(Kamoku[i], "の得点は", tensu[i], "です")

※「表示する」関数はカンマ区切りで文字列や数値を連結できる

※「表示する」関数以外は基本的に問題中に説明あり

8 制御文(条件分岐)

もし $x < 3$ ならば:

| $x = x + 1$

| $y = y + 1$

もし $x \geq 3$ ならば:

| $x = x - 1$

そうでなくもし $x < 0$ ならば:

| $x = x * 2$

もし $x == 3$ ならば:

| $x = x - 1$

そうでなければ:

| $y = y * 2$

そうでなければ:

| $y = y * 2$

※ | と | で制御範囲を表し, | は制御文の終わりを示す

9 制御文(繰返し)

x を 0 から 9 まで 1 ずつ増やしながら繰り返す:

| goukei = goukei + Data[x]

※「減らしながら」もある

n < 10 の間繰り返す:

| goukei = goukei + n

| n = n + 1

※ | と | で制御範囲を表し, | は制御文の終わりを示す

10 コメント

atai = 乱数() #0以上1未満のランダムな小数をataiに代入する

※1行内において#以降の記述は処理の対象とならない