クラス：　　　　　番号：　　　　　氏名：

情報の科学　No４０

プログラミング　―基本構造―

1. 順次

Junji.html

<script>

a=1;

b=2;

c=a+b;

document.writeln(c);

</script>

実行結果

３

1. 判断分岐

Handan.html

<script>

score=100;

if(score>=80){

document.writeln("Good!");

}

else{

document.writeln("Bad!");

}

</script>

実行結果

Ｇｏｏｄ！

1. 繰り返し

Kurikaeshi１.html

<script>

s=0;

for(i=1;i<=10;i=i+1){

s=s+2;

}

document.writeln(s);

</script>

実行結果

２０

Kurikaeshi２.html

<script>

s=0;

while(s<20){

s=s+2;

}

document.writeln(s);

</script>

実行結果

２０

1. 演習

１．ｘ２+3x-5=0 の判別式Dの値を求めるプログラム

　　ファイル名「Hanbetsu.html」

　　ヒント：「○２」は「○\*○」で表現する。

２．国語・数学・英語の平均点が80点以上ならGood、80未満ならBadを表示するプログラム

　　ファイル名「Hantei.html」

　　ヒント：個別の科目の変数japanese,english,mathを用意して、平均は「average=(・・・・・・)/3」

３．２１０の値をfor及びwhileを使って求めるプログラム

　　ファイル名 「for1024.html」および「while1024.html」

　　ヒント：スタートは 「s=1;」とする。