

今回の内容

5.1 繰り返しの処理 (続き)	5-1
5.2 演習問題	5-6
5.3 今回の実習内容	5-6

5.1 繰り返しの処理 (続き)

前回に続いて、もう少し複雑な繰り返しの処理と、それに付随するプログラミングの考え方を紹介します。

最小値や最大値の計算 繰り返しの処理の中で現れる数値の最小値や最大値を求めるプログラムを紹介します。次のプログラム `minx.c` は、ウィンドウ内をマウスで左クリックする度に、カメラがクリックされた位置に向かって線分を描いていくプログラム¹ですが、中ボタンや右ボタンが押されると、それまでにカメラが動き回った点 (原点を含む) の中で最も左の点を通り、 y 軸に平行な長さ 500 の線分を描きます。

```

1 #include <turtle.h>
2
3 main ()
4 {
5     int x, y, xmin;
6
7     xmin = 0;
8     while (tGetClick() == 1) {
9         x = tClickX();
10        y = tClickY();
11        tMoveTo(x, y);
12        if (x < xmin)
13            xmin = x;
14    }
15    tPenUp();
16    tMoveTo(xmin, -250);
17    tPenDown();
18    tMoveTo(xmin, 250);
19 }
```

このプログラムでは、変数 `xmin` に、それまでにカメラがいた点の x 座標の最小値が保持されるようにしています。最初、カメラは原点にいますから、変数 `xmin` は 0 で初期化しています (7 行目)。その後、`while` 文を使って、左クリックがされている限り

1. 左クリックされた点へ移動する
2. その点の x 座標が、変数 `xmin` に記憶されている値より小さければ、`xmin` の値を、その x 座標に更新する

¹各行の左端の数は、説明の都合で加えた行番号で、このプログラムの一部ではありません。

という2つの作業を繰り返しています。マウスの左ボタン以外がクリックされると while 文の実行は終了し、点 (xmin, -250) と点 (xmin, 250) が線分で結ばれます。

この minx.c というプログラムの

```
12         if (x < xmin)
13             xmin = x;
```

の部分

```
12         if (x > xmin)
13             xmin = x;
```

と変えれば、変数 xmin には、それまでにカメラがいた点の x 座標の最大値が保持されるようになりますので、最も右の点を通る線分を引くことができます。ただし、この場合は、変数の名前は xmin ではなく、xmax 等にした方がよいのは言うまでもありません。

メモ

最初の値がわからない場合の最小値や最大値 minx.c では、カメラの最初の位置である原点を含めて x 座標の最小値を求めていましたが、原点を含めず、左クリックされた点だけに関する x 座標の最小値を求めるためには、どのようなプログラムにしたらよいでしょうか。minx.c では、変数 xmin を 0 に初期化して、クリックされた点の x 座標に応じて minx の更新を繰り返せばよかったです。しかし、クリックされた点のみを考える場合には、この方法は使えません。なぜなら、 $x > 0$ の位置ばかりをクリックした時の最小値は正の値にならないからです。この点に注意して、クリックされた点に限った x 座標の最小値を求めて線分を描くプログラムを考えると、たとえば、つぎのようなものになります。

```
1 #include <turtle.h>
2
3 main ()
4 {
5     int x, y, xmin;
6
7     if (tGetClick() == 1) {
8         x = tClickX();
9         y = tClickY();
10        tPenUp();
11        tMoveTo(x, y);
12        tPenDown();
13        xmin = x;
14        while (tGetClick() == 1) {
15            x = tClickX();
16            y = tClickY();
17            tMoveTo(x, y);
18            if (x < xmin)
```

```

19             xmin = x;
20         }
21         tPenUp();
22         tMoveTo(xmin, -250);
23         tPenDown();
24         tMoveTo(xmin, 250);
25     }
26 }

```

このプログラムでは、最初のクリックの処理を、while 文の外側で（繰り返しの処理の前に）行い、その点の x 座標で minx を初期化しています。つまり、最初のクリックだけを特別扱いしているわけですが。最初のクリックが左クリックでなかった場合は、1つも左クリックされた点はなかったこととなりますので、 x 座標の最小値は決まりません。このような場合は、このプログラムは何もしない（線分は描かない）ようにしています。

メモ

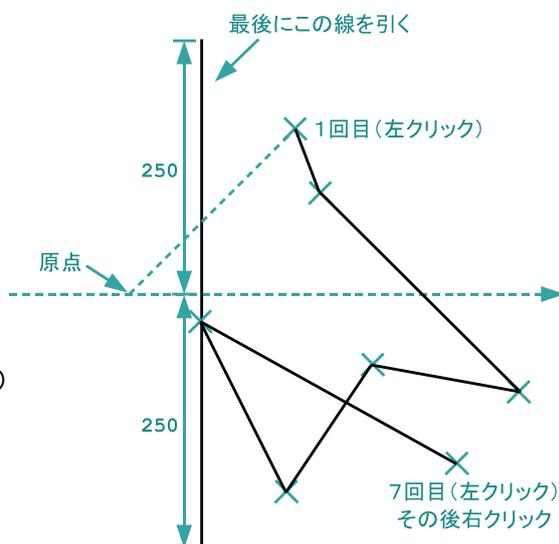
この `minx2.c` と同じ事は、次のようなプログラムでも実現できます。`minx3.c` では、最初の左クリックを while 文による繰り返しの前に処理しておくのではなく、while 文の中で行うことにし、その代わりに、それまでの左クリックの回数を変数 n で覚えておいて、 n の値が0のとき（最初の左クリックの場合）を if 文を使って（14行目と15行目）特別扱いしています。

minx3.c

```

1 #include <turtle.h>
2
3 main ()
4 {
5     int x, y, xmin, n;
6
7     tPenUp();
8     n = 0;
9     while (tGetClick() == 1) {
10         x = tClickX();
11         y = tClickY();
12         tMoveTo(x, y);
13         tPenDown();
14         if (n == 0 || x < xmin)
15             xmin = x;
16         n = n + 1;
17     }
18     if (n > 0) {
19         tPenUp();
20         tMoveTo(xmin, -250);
21         tPenDown();
22         tMoveTo(xmin, 250);
23     }
24 }

```



最初の左クリックでは、 n の値は0ですから、クリックされた点の x 座標や xmin の値が何であっ

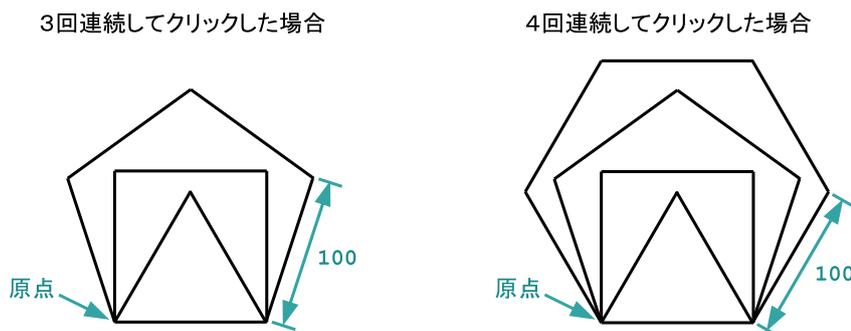
ても $n == 0 \parallel x < xmin$ という条件は成り立ち、変数 $xmin$ が、その x 座標で初期化されます。2回目以降の左クリックでは、 $n == 0$ は成り立ちませんので $x < xmin$ の場合のみ $minx$ が上書き(最小値が更新)されます。

最初に現れる値がわからないときに最大値を求めたい場合も、`minx2.c` や `minx3.c` と同様な考え方で実現することができます。

メモ

二重の繰り返し つぎのようなプログラムを書くことを考えます。

- マウスを n 回連続してクリックすると、下図のように1辺が100の正三角形、正方形、正五角形、...、正 $(n+2)$ 角形を重ねて描くプログラム



このプログラムが行わなければならない仕事は、おおよそ次のようなものになります。

- マウスボタンがクリックされるのを待ち、クリックの連続した回数を取得する。
- その回数を n とすると、 $k=3, 4, \dots, n+2$ の各 k について、1辺が100の正 k 角形を描く。

この内、1は `tGetClick` と `tClickCount` を使い、適当な変数(たとえば n)にクリックの回数を格納することで実現できます。一方、2については、`while` 文を使った繰り返しの処理で実現できそうです。このプログラムの概形は、次のようなものになるでしょう。

```
int k, n;

tGetClick();
n = tClickCount();
k = 3;
while (k <= n + 2) {
    1辺が100の正 k 角形を描く
    k = k + 1;
}
```

さらに、この while 文の中の「1 辺が 100 の正 k 角形を描く」という仕事の内容をもっと詳しく書くと、tForward(100); と tTurn(360.0 / k); を k 回繰り返し実行するということになりますので、この部分もまた while 文を使った繰り返しの処理になります。つまり、繰り返しの処理で繰り返される作業もまた繰り返しの処理を含んでいるわけです。この内側の繰り返しの部分は、整数値の変数 (たとえば) i を用意 (宣言) しておいて

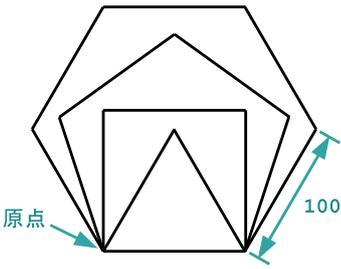
```
i = 0;
while (i < k) {
    tForward(100);
    tTurn(360.0 / k);
    i = i + 1;
}
```

のようなプログラムで実現できます。以上のような考え方に沿ってプログラム全体を書くと、つぎのようなものができあがります。

```
1 #include <turtle.h>
2
3 main ()
4 {
5     int i, k, n;
6
7     tGetClick();
8     n = tClickCount();
9     k = 3;
10    while (k <= n + 2) {
11        i = 0;
12        while (i < k) {
13            tForward(100);
14            tTurn(360.0 / k);
15            i = i + 1;
16        }
17        k = k + 1;
18    }
19 }
```

nested.c

4回連続してクリックした場合



このプログラムで、変数 k は「今、何角形を描こうとしているのか」を、変数 i は「今 (その正多角形の) 何辺目までを描き終えたか」を、それぞれ覚えていきますので、この 2 つの変数を 1 つで済ますわけにはいきません。また、11 行目の i = 0; は、それぞれの正多角形を描き始める前に毎回実行しなければなりませんので、これを外側の while 文の前 (たとえば、9 行目と 10 行目の間) に移動することもできないことに注意してください。

メモ

2. 演習問題に取り組みましょう。それぞれのプログラムが完成したら、「課題の提出と確認」の Web ページからの提出を忘れないでください。
3. クイズに教えてください。前回までと同様に「課題の提出と確認」の Web ページで「第 5 回クイズ」を選択し、「送信」のボタンをクリックしてクイズに教えてください。