

【 プログラミング関係 】

コンピュータ概論

・中村信也 山形技能開発センター

目次

- 1 パーソナルコンピュータの出現
- 2 “ ” のためのオペレーティングシステム

パソコン実用講座

・群馬職業訓練短期大学校

目次

ワープロの部

- 1. 一太郎の起動 1
- 2. 文書ディスクの作成 3
- 3. 文書を入れてみましょう 5
- 4. 書式を変えてみましょう 8
- 5. 練習してみましょう 9
- 6. 罫線を引いてみましょう 20
- 7. コピーしましょう 22
- 8. 計算させましょう 24
- 9. 複雑な文書を入力しましょう 26
- 10. 差し込み印刷をしましょう 28

表計算の部

- 1. Multiplan の起動 63
- 2. データディスクの作成 65
- 3. 表を作ろう 66
- 4. 文字を入力しましょう 67
- 5. 計算式を入れよう 68
- 6. 表をコピーしてみましょう 69
- 7. 数値データを入れましょう 69
- 8. 表を見やすくしましょう 70
- 9. データの並び替えをしよう 70
- 10. 印刷しよう 71
- 11. 表を保管しよう 72
- 12. 表を呼び出してみよう 72
- 13. マルチプランの終了 76

パソコン操作作業

・お茶の水高等職業技術専門学校

目次

- 1. ハードウェア/ソフトウェア
 - 1. コンピュータの機能と構成 1

- 2. 情報の表現 3
- 3. ソフトウェア 4
- 4. 情報処理の手順 5
- 5. プログラム言語 6
- 6. プログラミング構造と基本解法 7
- 7. 流れ図(フローチャート) 8
- 2. 簡易ソフトウェア
 - 1. 使用機種の概要 12
 - 2. EPOCALC - J2 16
 - 3. EPOBIND 20
 - 4. EPOGRAPH 22
 - 5. EPOGRAPH 23
- 3. プログラム言語
 - 1. BASIC の構成と概要 24
 - 2. プログラミング 29
- 4. 簡易ソフトウェア
 - 1. FBASIC 86 37
 - 2. Lotus 1-2-3 43
 - 3. FM - OASYS 48

パソコン通信入門

・加古川技能開発センター

目次

- 1. パソコン通信入門
 - 1) パソコン通信に必要なもの 2
 - 2) パソコン通信に必要な基礎知識 4
 - 3) シリアル電送の基礎知識 7
- 2. 通信に必要な BASIC
 - 1) RS - 232C 回線のオープン 10
 - 2) データの送受信 11
 - 3) RS - 232C の割り込み処理 12
- 3. 通信条件の設定
 - 1) メモリスイッチ 14
 - 2) “ ” の設定 15
- 4. 情報交換符号
 - 1) ASCII コード 16
 - 2) JIS コード 17
 - 3) 機能キャラクタ 19
 - 4) 漢字コード 21
- 5. パソコンとモデムとのデータ転送手順
 - 1) 基本動作
 - 2) 信号のタイムチャート

3) 動作説明	
4) RS232C インターフェース	26
6. 電送技術	
1) 変調方式	
2) 変調方式の種類	
3) 4送位相変調波形	31
7. 網制御装置の働き	
1) 網制御装置の働き	33
2) NCUの種類	34
8. モデムの使用法	
1) ATコマンドとV25	35
2) モデムの状態遷移	36
3) ATコマンド解説	37
4) モデムの種類とCCITT勧告	43
9. 電話の基礎知識	
1) 電話の種類	44
2) 電話回線の種類	44
3) 電話の信号の接触手順	45
4) 電話と交換機の接続動作	46

CASL シミュレータ

・野中和弘・井上猛 大分高等専門学校

目次

- ・コントロール文字
- ・制御キー
- ・プログラムファンクションキー
- ・テキストファイル用の構造体
- ・マシン語用の構造体
- ・ラベル検索用の構造体
- ・テキストファイル用の構造体
- ・ラベル検索用の構造体

アセンブラ II (アセンブラ実習)

・酒井隆司・栗原将実 三次高等技術専門学校

目次

1. ワンボードマイコン (三次工業高校 HMT - 80A)	
1) 構成	1
2) 回路	2
3) メモリマップ	4
2. IOボード (マイテック社 AB10MK II)	
1) 構成	5

2) 回路	6
3) IOアドレス	7
3. ADコンバータの制御例	8
4. ステッピングモータの駆動例	9
5. アセンブラ演習問題	10
6. 解答例	11

アセンブラ言語課題集

・山口信光 荏原高等職業訓練校

目次

1. アセンブラ・プログラムの入力	
2. " 翻訳	
3. " 結合	
4. pds - 11 の取扱い	
5. プログラムのダウンロード	
6. CRT への文字表示とプログラムの終わり	
7. キーボードからの文字読みとり	
8. UNIX のファイル管理	
9. ライブラリの作成	
10. サブルーチンの活用	
11. ASCII 変換について	
12. BCD 変換について	
13. BCD 加算について	
14. BCD 減算について	
15. リンカのコマンド入力について	
16. 零消去について	
17. マクロ命令について	
18. BCD シフトについて	
19. BCD 乗算について	
20. 小数点を含む演算について	
21. C 言語によるプログラムの開発について	
22. リンケージ規約について	
23. C 言語の関数として使える 1 字入力と 1 字出力について	
24. C 言語によるプログラム開発手順	
25. C 言語による bcd 演算について (1)	
26. " (2)	
27. " (3)	

パーソナルコンピュータ基本ソフト

・お茶の水高等職業技術専門校

目次

1. ソフトウェアとは	1
2. MS-DOSの概要	3
3. OS/2とは	4
4. 本体名称と画面表示	6
5. 起動の流れ	7
6. フィルと拡張子	8
7. MS-DOSのファイル	10
8. ファイルの働き	12
9. デバイスドライバ	13
10. コマンド集	17
11. システム構築の概要	19
12. 2つの操作方法	20
13. コマンド操作実習	22
14. 自動実行ファイル	29
15. 漢字変換システム組み込み	31
16. OAのファイリング	33
17. FDの階層化	38
18. KEYセット	39
19. 用語集	40

MS-DOS (I)

・神奈川技能開発センター

目次

1. パソコンユーザとMS-DOSとのかかわり	1
2. MS-DOSの起動	3
3. ディスクのバックアップコピー作成	6
4. システムディスクとデータディスク	13
5. ファイルについて	16
6. 重要コマンドとその機能	18
7. MS-DOSの構成と内部コマンド及び外部コマンド	30
8. ラインエディタ (EDLIN) の使用法	36
9. テンプレート機能	54
10. コントロールキャラクタ機能	67
11. 複数プログラムの一括実行 (バッチ処理)	77
12. ファイルの組織的な分類整理法 (階層ディレクトリ)	77

13. フィルタとパイプおよびリダイレクション	80
14. システムの構築	82
付録	

MS-DOS (II)

・神奈川技能開発センター

目次

1. MS-DOSとは	1
2. MS-DOSの起動	4
3. ディスクのバックアップコピー作成	7
4. ファイルについて	12
5. MS-DOSの構成と内部コマンド及び外部コマンド	14
6. ラインエディタ (EDLIN) について	20
7. テンプレート機能	24
8. コントロールキャラクタ機能	28
9. 階層ディレクトリについて (ファイルの組織的な分類整理法)	29
10. フィルタとパイプおよびリダイレクション	32
11. 複数プログラムの一括実行 (バッチ処理)	34
12. システムの構築 (CONFIG.SYS)	37
13. 日本語フロントプロセッサについて	39
14. プログラム言語のコンパイル	41
15. コマンド一覧	42
付録	

MS-DOS システム入門

・大西政治 島根技能開発センター

目次

1. コンピュータとは	1
1-1 コンピュータのしくみ	1
1-2 コンピュータの種類	2
2. ソフトウェアとは	3
2-1 ソフトウェアの役割	3
2-2 プログラム言語	4
2-3 オペレーティングシステム	5
2-4 OSとは	7
2-5 DOSの役割と効果	9
3. MS-DOSの基礎知識	11
3-1 ファイル名とドライブ名	11
3-2 カレントドライブ	12

3-3 ディレクトリ (DIR コマンド)	13
3-4 ワイルド・カード (ファイル・マッチ)	17
4. MS-DOSの起動	18
4-1 ディスクの初期化 (FORMAT)	20
4-2 ディスク全体のコピー (DISKCOPY)	21
4-3 ディスク内容の確認 (DIR)	22
4-4 ファイルのコピー (COPY)	23
4-5 ファイルの削除 (DEL) (ERASE)	25
4-6 ファイル (テキストファイル) の内容確認 (TYPE)	25
4-7 ファイル名の変更 (REN) (RENAME)	26
4-8 その他のコマンド	27
-1 DATE	
-2 TIME	
-3 CLS	
-4 PRINT	
-5 PROMPT	
5. ファイル作成・編集 (EDRIN)	29
5-1 EDRINの起動と終了	30
5-2 EDRIN コマンド	31
-1 INSERT	
-2 LIST	
-3 DELETE	
6. MS-DOSの効率化のための機能	35
6-1 フィルタ	36
-1 FIND	
-2 SORT	
6-2 I/Oリディ렉션	40
6-3 パイプ処理	43
7. バッチ処理	45
7-1 パラメータを用いたバッチ処理	48
7-2 制御構造を用いたバッチ処理	49
8. MS-DOSの環境設定	51

MS-DOS ラインエディタ (EDLIN)

・神奈川技能開発センター

1. ラインエディタ (EDLIN) の説明	
1-1 イントロダクション	
1-2 EDLIN-COM	
1-3 コマンドの入力方法	
1-4 コマンド	
2. テンプレート機能	

2-1 イントロダクション	
2-2 テンプレート機能	
2-3 テンプレート機能説明	
2-4 コントロールキャラクタ機能	

BASIC (I)

・神奈川技能開発センター

目次

1. パソコン9800Vm21の基本構成	1
2. BASICとは?	1
3. 動作モード	2
4. 初期化・複写	2
format	
backup	
5. プログラムの書き方	3
(1) 文・行・行番号	
(2) 定数	
(3) 変数	
(4) 式と演算	
(5) フローチャート	
6. BAASICで使用できる文字	5
7. プログラムの呼出・実行・編集・保存	6
(1) FILES	
(2) LOAD	
(3) LIST	
(4) RUN	
(5) RENUM	
(6) SAVE	
(7) NEW	
8. プログラム例	8
(1) REI 01・計算させる	
(2) " 02・文字を表示する	
(3) " 03・変数	
(4) " 04・わかりやすいプログラム	
(5) " 05・キーボードからの入力	
(6) " 06・繰り返し処理	
(7) " 07・条件分岐	
(8) " 08・繰り返し (ループ)	
(9) " 09・多分岐	
(10) " 10・データを読む	
(11) " 11・配列	

を書くために

(12) “ 12・サブルーチンについて

BASIC (II)

・神奈川技能開発センター

目次

(1) 基本的な BASIC プログラムの作成	1
1. 簡単な数値計算のプログラム	1
(例題1)	
2. DATA 文を利用した数値計算のプログラム	3
(例題2)	
3. 配列を利用した BASIC プログラム	4
(例題3)	
4. サブルーチンを利用した BASIC プログラム	7
(例題4)	
(2) ファイルを扱った BASIC プログラムの作成	8
1. シーケンシャルファイル (順編成ファイル)	8
(例題1)	
(“ 2)	
(“ 3)	
2. ランダムファイル (乱編成ファイル)	12
(例題4)	
(“ 5)	
(“ 6)	
(練習問題1)	
(“ 2)	
3. データファイルの処理 (まとめ)	20

付録

ディスクの構造

入出力バッファについて

プログラムの併合

システムディスクに格納されているユーティリティプログラム

BASIC (III)

・神奈川技能開発センター

目次

1. はじめに	1
2. 日本語入力の方法	1~7
3. その他の日本語入力	7
4. 日本語文字列の形式・コード体系	8
5. 日本語文字列の取扱い上の注意事項	9

6. 日本語文字列操作関数	10~19
7. 日本語文字のグラフィック画面への表示	20
8. ユーザー定義関数	21
9. プリンタへの印字	22~23
10. データの保存	24~26

BASIC プロミングテキスト

・伊達一清 島根技能開発センター

目次

配列変数 (DIM)	1
ファイル (データ・ファイル)	7
1 ファイルとは	
2 データ・ファイルの利用のために	
3 ファイル名の記述の方法	
シーケンシャル・ファイル	
1 OPEN (新規作成、追加、読み出しのためのオープン)	9
2 PRINT (データの書き込み)	
3 INPUT (データの読み出し)	
4 EOF [End Of File] (データの終了を知る)	
5 CLOSE [# (ファイル番号)]	
ランダム・ファイル	11
1 OPEN (書き込み・読み出しを同時にオープン)	
2 FIELD (レコードのフィールド指定)	
3 LSET・RSET (フィールド変数への代入)	
4 PUT (データを書き込む)	
5 GET (データを読み出す)	
6 LOF、LOC (レコード番号を知る)	
7 MKI \$、MKS \$、MKD \$ (数値データを文字列データへ変換)	
8 CVI、CVS、CVD (文字列データを数値データへ変換)	
9 CLOSE (ファイルを閉じる)	
シーケンシャルファイルの事例	20

BASIC プログラミング III

・野村 静岡技能開発センター

目次

1. ディスクの基本操作	
1-1 バックアップとフォーマット	1
1-2 ディスクの管理	2

1-3 ファイルディスクリプタ	3
2. ファイルの種類	
2-1 プログラムファイル	5
2-2 データファイル	6
3. シーケンシャルファイル	
3-1 例題1「英単語練習プログラム」	
3-2 例題2「電話長プログラム」	
4. ランダムファイル	
4-1 例題3「宛名印刷プログラム1」	
4-2 例題4「宛名印刷プログラム2」	
5. 総合	
5-1 マスターメニュープログラム	
5-2 プログラムの表示、修正、削除	
付 録	
・ユーティリティプログラム	
・エラーメッセージ	

BASIC プログラム (1)

・宇良田慎二 君津技能開発センター

目 次

[はじめに]	1	①基本プログラム1	18
「第1章」 Quick BASICの基本操作	2	●CLS文	18
①パソコンの使用環境	2	●PRINT文	19
②Quick BASICの起動と終了	3	●INPUT文	20
1. 起 動		●INT関数	22
2. 終 了		●END文	22
③Quick BASICの画面構成	5	[練習問題2]	23
④メニューの使い方	7	②基本プログラム2	24
1. キーボードからメニューを選択する	7	●IF~THEN~ELSE文	25
2. マウスを使う場合	8	③基本プログラム3	26
3. プルダウンメニュー	9	●COLOR文	26
「第2章」プログラム作成の基本	10	●LOCATE文	27
①ダイレクトモードでの確認	10	●FOR~NEXT文	28
②プログラミング作業の基本	11	[練習問題3]	30
1. プログラムの打ち込み	11	④基本プログラム4	31
2. プログラムの実行	12	●SOUND文	31
3. プログラムの保存	13	●DO~LOOP文	32
4. プログラムの新規作成	14	⑤基本プログラム5	33
5. プログラムの読み込み	15	●SCREEN文	33
6. プログラムリストの印刷	16	●LINE文	34
[練習問題1]	17	●CIRCLE文	36
「第3章」BASICプログラムの基本	18	●PAINT文	36
		●RND関数	38
		[練習問題4]	39
		「第4章」プログラミング演習	41
		①計算プログラム関係	41
		1. 入力したデータの合計をとるプログラム	41
		2. 入力データの最大値、最小値を求める プログラム	41
		3. 入力した2つのデータの大小を比較して 大>小の表示プログラム	42
		4. 入力した3つのデータの大小を比較して 大>中>小の順に表示プログラム	42
		5. 九・九のかけ算表を作成するプログラム	42
		②画面表示関係	43
		1. カーソルの移動と表示パターンプログラム1	43
		2. カーソルの移動と表示パターンプログラム2	43
		3. カーソルの移動と表示パターンプログラム3	44
		③グラフィック関係	45
		1. 色々な色の塗りつぶした箱が交差する プログラム	45
		2. 色々な色と大きさの塗りつぶした円を 画面上にちりばめるプログラム	45

3. 様々な色の点を画面上にちりばめる プログラム	46
④音楽関係	46
ベートーベンの第五の頭の部分の 演奏プログラム	46

BASIC プログラム (2)

・宇良田慎二 君津技能開発センター

目次

BASIC プログラム (1) 復習問題	1
[第1章] QUICK BASICの編集機能 (効率の良いプログラミングの為に)	3
1-1. コピーと移動	3
●操作方法の基本	3
1-2. 編集に必要なキー操作	4
●編集作業の練習	5
[第2章] データの型と変数	6
●変数と型の練習1 (銀行金利計算)	7
●変数と型の練習2 (10の0乗~10の19乗まで を求めて表示するプログラム)	7
[第3章] 配列	8
3-1. 配列変数の練習プログラム	10
※2次元配列	11
3-2. 配列にデータを代入する (READ~DATA)	12
●READ~DATAの練習	13
[練習問題1]	14
[第4章] プログラムの基本パターン	15
4-1. 直行型プログラム	15
4-2. 条件判断処理プログラム	16
①IF文	16
②ブロックIF文	17
●ブロックIFの練習1	18
●ブロックIFの練習2	19
③SELECT CASE文	20
●SELECT CASEの練習1	21
●SELECT CASEの練習2	22
●SELECT CASEの練習3	23
4-3. 繰り返し処理プログラム	24
●DO~LOOPの練習1	24
●DO~LOOPの練習2	25
[練習問題2]	26

[第5章] サブルーチンの使い方	27
5-1. サブルーチンプログラムの書き方と呼出しの 方法	27
5-1. サブルーチンプログラムの練習	29
(練習1)	29
※文字列関数 STR \$ (),CDBL \$ (),SPC ()	29
(練習2)	30
[練習問題3]	32

BASIC プログラム (3)

・宇良田慎二 君津技能開発センター

目次

[第1章] データファイルの取扱い	1
1-1. データファイルの種類	1
・シーケンシャルファイル	1
・ランダムファイル	1
1-2. シーケンシャルファイルの操作	2
①シーケンシャルファイルのオープン (使用宣言) とクローズ (終了宣言)	2
●新規にファイルを作成し、データを書き込むと き	2
●ファイルの使用を終了する宣言 (ファイルを閉 じる)	3
●すでにあるファイルに、データを追加して書き 込むとき	3
※データファイルの確認	4
1.DIR コマンド	4
2.COPY コマンド	5
3.TYPE コマンド	5
●ファイルに書き込まれているデータを読み込ん で使用する時	5
②実際のデータ操作 (データの書き込みと読みだ し)	6
●ファイルにデータを書き込む場合。	6
●ファイルに書き込まれたデータを読み込む場合。	8
※EOF () 関数	10
③メニューからのデータ登録と読みだし表示	11
④日本語ワープロ文書データの利用	13
[練習問題1]	17

[第2章] プログラムのモジュール化 (ブロック化)	18
2-1. プロシージャを使ったプログラムの作成の基本	18
① サブプロシージャ (サブプログラム) の作成	18
(メインプログラムからのデータの渡しが無い場合)	
② サブプロシージャ (サブプログラム) の作成	22
(メインプログラムからのデータの渡しが有る場合)	
③ ファンクションプロシージャ (自作関数プログラム) の作成	24
④ プロシージャを利用したデジタル時計カレンダープログラムの作成練習	27

BASIC 演習テキスト

・神奈川技能開発センター

目次

1. ダイレクトモード
2. プログラムモード
3. データの保存
4. その他の日本語入力
5. 日本語文字列の形式・コード体系
6. 日本語文字列操作関数
7. ユーザー定義関数
8. プリンタへの印字

やさしいパソコン (BASIC)

・新発田技能開発センター

目次

- コンピュータの概念 (コンピュータの利用、何ができるか)
- コンピュータの種類、構成、言語
- BASIC の起動
- システムディスク
- 入力中の修正
- BASIC の命令 (CLS, CONSOLE, COLOR, プログラムの記録と読み込み) BASIC の命令 (INPUT, PRINT)
- 練習問題 1、2

BASIC の命令 (IF, FOR - NEXT)

練習問題 3、4

BASIC の命令 (READ, DATA)

練習問題 5

パソコン講座 BASIC (1) テキスト

・新潟技能開発センター

目次

はじめに

- BASIC 初級の概要 (目的) BASIC 用語その他
- システムブート、キーに触れる、ダイレクトモード、プログラムをロード
- 他のプログラムをロード、メニュー選択と計算式、RUN を忘れると
- 実行 (RUN) の止めかた、加 (減・乗・除)、BASIC 用語のキー練習
- 5人の平均、頻度を数える、数列の和、べき乗計算 (金利計算)、10人の平均
- 小数の処理と人数変更、入力 ? に説明を付ける、平方根、2品目の売上計算
- フローチャート、分類と単価×個数 小計と合計、ディスクの取扱い
- RETURN の代用はない、文字データと \$、売上集計 1、電卓、売上集計 2
- 売上集計 3、グラフ、プリンター、売上集計 4、グラフィックキー、売上集計 5
- 区間毎の距離と時間、売上集計 6、直線図形、プログラムとプリント
- 円と楕円の図形、売上集計 7、大きい順に並べ変え
- データをプログラムに書き込む、売上集計 8、勝率計算、売上集計 9
- 3角関数の応用、売上集計 10
- 付録 1 フローチャート作成課題、付録 2 プログラム作成課題

パソコン初級 (BASIC)

・片野洋一 新発田技能開発センター

目次

- (1) 起動する前に 1
- (2) 基本的な命令 4
- (3) READ~DATA 11

(4) FOR~TO~NEXT	14
(5) IM の使い方	15
(6) グラフィック命令	21

パソコン中級 (BASIC)

・片野洋一 新発田技能開発センター

目次

「1」 基本命令の確認	
(1) READ~DATA について	1
(2) FOR~TO~NEXT について	2
(3) DIM の使い方	4
「2」 成績一覧表の作成 (READ~DATA)	
(1) 基本	8
(2) 応用	14
(3) 一覧表の作成	20
「3」 ディスクファイルの作成	
(1) シーケンシャル ファイル	26
(2) ランダム ファイル	27
(3) 一覧表,書き込み	29
(4) 削除,訂正	30
(5) 検索	31
(6) 住所録の作成 (基本)	33
(7) 住所録の作成 (実用)	35

C言語資料編

・埼玉技能開発センター

目次

資料編

1.起動画面	1
2.TURBO Cファイル構成	2
3.RAM DISKベースで作業を行うための	3
4.MS-DOSのエスケープシーケンス	4
5.TURBO Cのメニュー構造	5
6.エディタのホットキー	7
7.トークン	8
8.識別子	8
9.予約語	8
10.語句に関する規約	9
11.エスケープ文字列	10
12.データ型	10
13.型のサイズと値の範囲	12

14.記憶クラス	13
15.演算子と優先度	14
16.printf () 関数	15
17 scanf () 関数	17
18.文字コード表	19

C言語入門

・埼玉技能開発センター

目次

導入編

1.ソフトウェアシステム	2~9
2.MS-DOSの基礎知識	11~17
3.TURBO Cの基本操作と実習方法	19~29

C言語入門編

1.Cによる基本的なプログラミングの方法	30~70
2.関数を使ったプログラミングの方法	73~99

入門者のための教育用テキストC言語 I

・埼玉技能開発センター

目次

導入編

1.ソフトウェアシステム	
1) パソコンのBASICシステム	2
2) OSをもつシステム	3
3) 言語処理系	7
4) C言語によるプログラム開発の流れ	8
5) C言語の歴史	9
6) C言語の特徴	9
2.MS-DOSの基礎知識	
1) 米マイクロソフト社の8086/8088用	11
2) MS-DOSの構成	11
3) MS-DOSの起動	11
4) " のファイル管理	13
5) 演習1	14
6) テンプレート機能	15
7) 演習2	15
8) 環境設定	16
9) 演習3	17
10) リダイレクション	17
11) コントロールキャラクタ	17
3.TURBO Cの基本操作と実習方法	

1) TURBO Cの特徴	19
2) 統合環境での開発手順の概要	19
3) システム構成	20
4) TCの起動とコマンド選択	21
5) 項目設定	24
6) プログラム開発の手順	25
7) 例題による操作・実習要領	26
8) 実習の行い方	28
9) プログラミングスタイルの規則	29

C言語入門編

1.Cによる基本的なプログラミングの方法

1) 関数の基本形とmain関数	30
2) 画面へデータを出力する	31
3) 基本データ型と演算子	35
4) データの入力	43
5) プログラムの制御	44
6) 文字列の格納	53
7) 配列をポインタでアクセスする	62
8) ポインタ配列	70

2.関数を使ったプログラミングの方法

1) 関数を呼出す	73
2) 値による呼出	77
3) mainから独立した関数 アドレスによる呼出	80
4) 二次元配列を渡す	88
5) ポインタ配列を渡す	89
6) 外部変数による渡し	91
7) 再帰呼出	93
8) main関数の引数	95
9) プリプロセッサと標準ライブラリ	96
10) 演習問題	99