

『論理的思考と演習問題の解き方』



【著作権について】

本レポート及びソフトウェアは著作権法で保護されている著作物です。

下記の点にご注意戴きご利用下さい。

▼本レポートの著作権は丸山プログラミング塾に属します。

著作権者の許可なく、このレポートの全部又は一部をいかなる手段においても複製、転載、流用、転売等することを禁じます。

このレポートの開封をもって下記の事項に同意したものとみなします。

このレポートは秘匿性が高いものであるため、著作権者の許可なく、このレポートの全部又は一部をいかなる手段においても複製、転載、流用、転売等することを禁じます。

著作権等違反の行為を行った時、その他不法行為に該当する行為を行った時は、関係法規に基づき損害賠償請求を行う等、民事・刑事を問わず法的手段による解決を行う場合があります。

このレポートに書かれた情報は、作成時点での著者の見解等です。著者は事前許可を得ずに誤りの訂正、情報の最新化、見解の変更等を行う権利を有します。

このレポートの作成には万全を期しておりますが、万一誤り、不正確な情報等がありましても、著者・パートナー等の業務提携者は、一切の責任を負わないことをご了承願います。

このレポートを利用することにより生じたいかなる結果につきましても、著者・パートナー等の業務提携者は、一切の責任を負わないことをご了承願います。

▼著作権者の丸山プログラミング塾の許可を得ずに、本レポートの全部や一部を、印刷物、PDF、電子データ、ビデオ、インターネットなど、どの場合の伝達手段によっても複製、転載する事を禁じます。

▼本レポート（PDF ファイル、または PDF ファイルを印刷したもの）を開封、または印刷する事により、あなたは、私、丸山プログラミング塾と、以下の契約に同意したとみなします。契約に同意できない場合は、丸山プログラミング塾にその旨を通知し、本レポートの返却と削除を求めます。

■一般公開の禁止

本レポートを、あらゆる出版、メディア、インターネットで配信、複製、一般公開、販売をする事を禁じます。

INDEX

1	演習問題を考える	3
1.1	演習問題	3
2	演習問題の考え方	4
2.1	問題を3つの要素に分解する	4
2.2	解答例	5
2.3	解答例の解説・・・つまり	6
2.4	問題を分解・分類する時のポイント	7
2.4.1	5W1Hで考える	7
2.4.2	数学問題は、曖昧にせず具体的な計算手順を展開すること	7
2.4.3	早とちりにならないように	7
2.4.4	問題は正しいとは限らない	7
2.5	処理の手順を考える	8
2.5.1	処理手順をフローチャート（流れ図）で図解する	8
2.6	処理をフローチャートで図解してみる	9
2.7	フローチャートを検証する	10
2.8	フローチャートの書き方	10
2.9	フローチャートを元の実装する	12
3	まとめ・・・最後に	12

論理的思考と演習問題の解き方

1 演習問題を考える

まず、演習問題に挑戦してみてください。プログラムコードで考える必要はありません。

1.1 演習問題

あるゲームを行うため、参加者に予備テストを受けてもらいました。

予備テストの結果で、3つのグループ（A, B, C, D）に分けることにしました。

グループ分けの条件は以下の通りです。

予備テストの得点は0～45点です。

Aグループ：0点～20点

Bグループ：21点～30点

Cグループ：31点～35点

Dグループ：36点～45点

参加人数は n 人とします。

予備テストの得点を入力して各グループが何名になるか調査するプログラムを作ринаさい。

なお、入力した得点に入力ミスがないかチェックを行うこととします。