

目次

第 1 章	なぜ、プログラミングを学ぶの？	1
1.1	「学ぶ」ことは人間のソフトを育てること	1
1.2	プログラミングの効用	4
第 2 章	C言語って？	12
2.1	パソコンに、なぜプログラムが必要？	12
2.2	C言語の始まり	13
2.3	C言語の構造	15
2.4	Cプログラムの構造	17
2.5	コンパイラとインタプリタ	18
第 3 章	文字を書く (printfの使い方・I)	21
第 4 章	計算をする (加減乗除)	26
第 5 章	「見出し」をつける (printfの使い方・IIと代入)	29
第 6 章	ひと休み・I	34
6.1	エラーの話	34
6.2	パソコン第一号	37
第 7 章	気ままな値を計算 (キーボードからの入力: scanfの使い方)	40
第 8 章	よりエレガントに！ (「見出し」の効用)	46
第 9 章	サラ金に挑戦 (小数点のある数: printf+%fの使い方)	55
第 10 章	絵を描く (printfの使い方・III)	62
第 11 章	どっち？ (ifの使い方・I)	67
第 12 章	続・どっち？ (ifの使い方・II)	73

第 13 章	文字くらべ (char+scanf+%cの使い方)	79
第 14 章	うるう年の発見 (ifの使い方・III)	90
第 15 章	繰り返し (forの使い方・I)	95
第 16 章	女の子… (forの使い方・II)	105
第 17 章	続・うるう年 (forの使い方・III)	113
第 18 章	婚約数 (forの使い方・IV) (多重ループ)	120
第 19 章	あなたの誕生日は、何曜日？ (switch+caseの使い方)	129
第 20 章	ひと休み・II	138
20.1	ツェラー先生	138
20.2	ツェラーの公式が1582年以前には適用できない理由	139
20.3	プログラミング上達のコツ	140
20.4	数字が持つ不思議な性質	141
第 21 章	明治40年は、西暦何年？	143
第 22 章	棟割長屋・ワンルーム (一次元配列の使い方・I)	148
第 23 章	棒グラフ・折れ線グラフ (一次元配列の使い方・II)	157
第 24 章	エラトステネス先生のひらめき (一次元配列の使い方・III)	163
第 25 章	さよなら、さんかく…	170
参考文献		176
実験や問題の解答		178
索引		185