

ゲームプログラミング2 確認問題01

問1 次の文中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

プログラムとは、コンピュータに対する の集まりである。

問2 次の文中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

よく使用されている表現にプログラミング言語の世代がある。第1世代の一般的名称は であり、第2世代は である。第3世代は であり、第4世代は である。C++は第 世代に該当する。

問3 次の文中の空欄に当てはまる字句を書きなさい。

プログラムの開発手順は、プログラム設計をした後、 、 、 、デバッグを順番に実施していく。

問4 整数型変数のデータ型指定子に関して、int 以外の指定子を2つ挙げなさい。

※整数型データ型指定子は(教科書に記載されているもの以外も含めて)全部で20種類近くあるが、代表的なものを3つ挙げろとした場合に int 以外に何を選ぶのか?(ヒント: unsigned 何て無視してよい)

問5 実数型変数のデータ型指定子に関して、double 以外の指定子を1つ挙げなさい。

問6 文字型変数のデータ型指定子を1つ挙げなさい。