

[3] コンソールの入出力 (1)

1. ディスプレイへの値の表示 printf関数

printf(書式, 変数,....); 書式付き出力関数

例)	int a;	変数aは整数型.
	double x,y;	変数xおよびyは実数型.
	a=3;	
	x=15.0;	
	y=12.8;	
	printf("%lf\n", x);	xの値を表示
	printf("No %2d y = %6.2lf\n", a, y);	aおよびyの値を表示

これを実行した場合に, 次のように表示される.

```
15.000000
```

```
No 3 y = 12.80
```

%2d 整数を2桁で表示する.

%6.2lf (倍精度) 実数を, 全体6桁, 小数部を2桁で表示する.

※これは整数部6桁, 小数部2桁という意味ではない.

[4] コンソールとの入出力 (2)

1. キーボードから値を入力する scanf関数

- ・変数に数値を代入する場合, キーボードから直接変数に値を入力する関数を用いる.

scanf(書式, 変数, ...); 書式付き入力 <stdio.h>

※scanf関数では, 変数名の前に & をつける. (理由は後述)

※formatの書式制御文字列の種類と, 引数の型は一致しなければならない.

例)

int a;	変数aは整数型.
float x;	変数xは単精度実数型.
double y;	変数yは倍精度実数型.
scanf("%f", &x);	キーボードからxに値を入力する.
scanf("%d %lf", &a, &y);	キーボードからaおよびyに値を入力する.

これを実行した場合に, コンソール画面で,

15 [enter]

8 38 [enter]

と入力すると, xには15, aには8, yには38が入力される.