

課題6 最高点と最低点を表示するプログラム

テストの点数を入力して、次のように表示するプログラムを作成せよ。

ファイル名 (aXpXXXX-kadai-6-saiko-saitei.c)

```
テストの点数を入力して下さい ( 999 で終了 )

No.001 --> 65
No.002 --> 90
No.003 --> 75
No.004 --> 50
No.005 --> 36
No.006 --> 999

受験者数 5 名
平均点 63.2 点

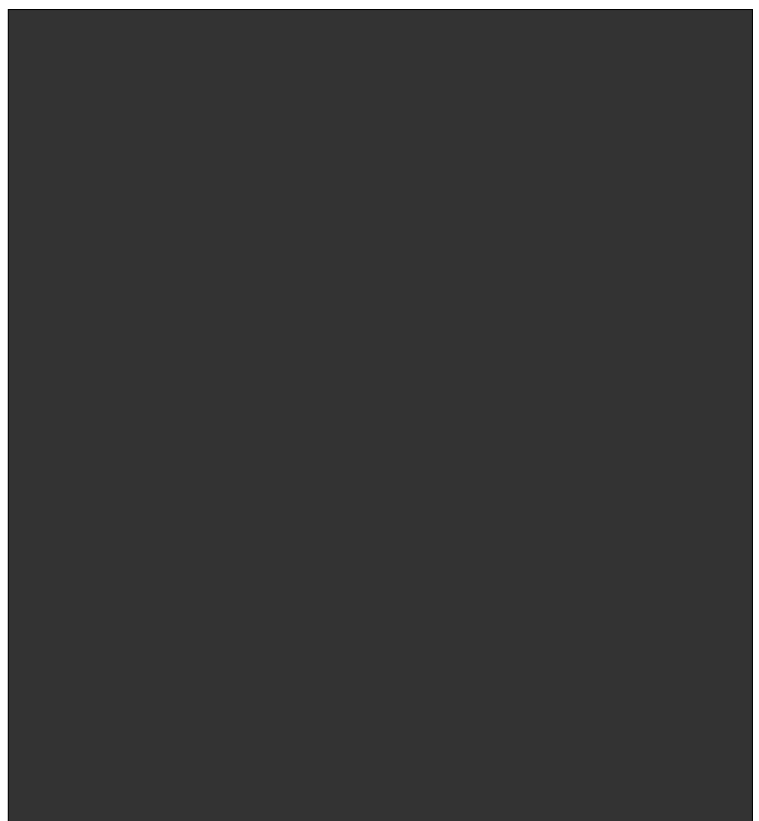
***** 最高点は No.002 の人で、90 点です *****
***** 最低点は No.005 の人で、36 点です *****
```

課題7 模様を描くプログラム

次のような模様を描くプログラムを作成せよ。(どちらか1つでもよい)

ファイル名 (aXpXXXX-kadai-7-moyou.c)

```
*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
```



(課題の提出方法)

実行結果の画面内容を次のように、テキストファイルへコピーして提出せよ。
提出物はメールに添付して送信すること。

(添付するファイル)

課題 6 のプログラム (aXpXXXX-kadai-6-saiko-saitei.c)
課題 7 のプログラム (aXpXXXX-kadai-7-moyou.c)
下記のテキストファイル (aXpXXXX-kadai-67-gamen.txt)

(テキストファイルの内容)

課題 6 の結果

テストの点数を入力して下さい (999 で終了)

No.001 --> 65
No.002 --> 90
No.003 --> 75
No.004 --> 50
:
(以下省略)

課題 7 の結果

(三角形の模様を貼り付ける)

枠は入れなくてよい