

### 課題5 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 (aXpXXXXX-kadai-5-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

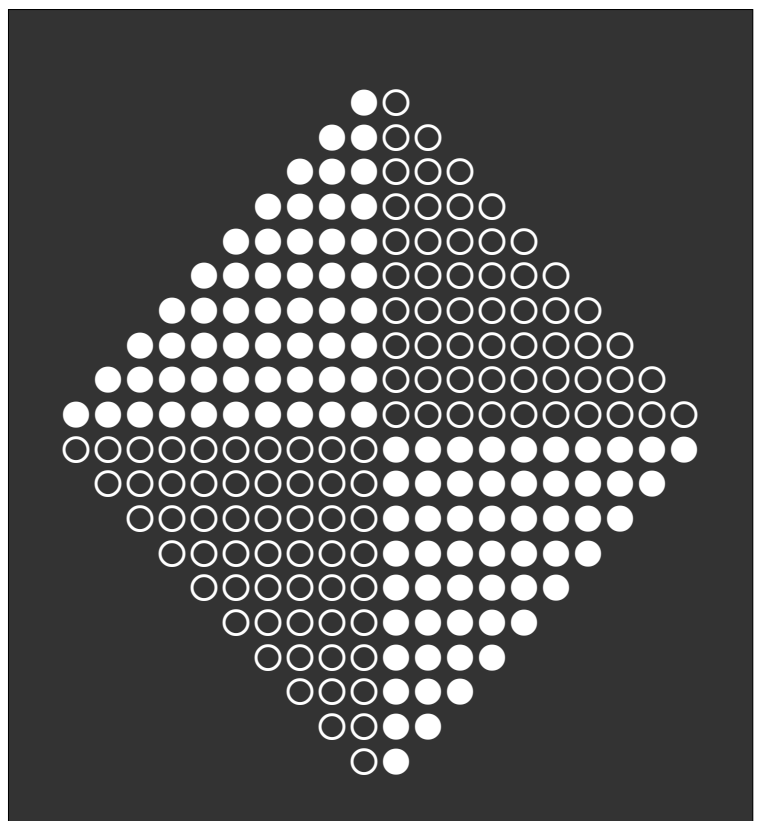
***** 最高点は No. 002 の人で、90 点です *****
***** 最低点は No. 005 の人で、36 点です *****
```

### 課題6 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 (aXpXXXXX-kadai-6-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)

- ①課題5のプログラム ( aXpXXXXX-kadai-5-saiko-saitei.c )
- ②課題6のプログラム ( aXpXXXXX-kadai-6-moyou.c )
- ③下記のテキストファイル ( aXpXXXXX-kadai-56-gamen.txt )

(テキストファイルの内容)

課題5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6の結果

-----

( 三角形の模様を貼り付ける )

枠は入れなくてよい