

### 課題3 文字の判定

半角文字を1つ入力して、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-3-moji-check. c)

◆大文字のとき → 小文字に変換して表示する

```
半角1文字を入力して下さい--->N  
大文字のアルファベットです (文字コード 0x4E)  
小文字に変換します → n (文字コード 0x6E)
```

◆小文字のとき → 大文字に変換して表示する

```
半角1文字を入力して下さい--->b  
小文字のアルファベットです (文字コード 0x62)  
大文字に変換します → B (文字コード 0x42)
```

◆数字のとき → 「数字です」と表示する

```
半角1文字を入力して下さい--->5  
数字です (文字コード 0x35)
```

◆英字でも数字でもないとき → 「英数字以外の文字です」と表示する

```
半角1文字を入力して下さい--->*  
英数字以外の文字です (文字コード 0x2A)
```

#### 課題4 三角形の判定

三角形の三辺の長さを入力し、どのような三角形になるかを判定するプログラムを作成せよ。

ファイル名 (aXpXXXXX-kadai-4-sankakukei.c)

◆直角三角形になるとき → (5 3 4) (3 4 5) (12 5 13) (13 12 5) など

```
3 辺の長さを入力して下さい (半角スペースで区切る) -->5 3 4
□□ 直角三角形になる □□
```

◆正三角形になるとき → (6 6 6) (8 8 8) など

```
3 辺の長さを入力して下さい (半角スペースで区切る) -->6 6 6
◎◎ 正三角形になる ◎◎
```

◆二等辺三角形になるとき → (5 7 5) (9 9 8) など

```
3 辺の長さを入力して下さい (半角スペースで区切る) -->5 7 5
○○ 二等辺三角形になる ○○
```

◆上記以外の三角形になるとき → (8 5 9) (6 5 4) など

```
3 辺の長さを入力して下さい (半角スペースで区切る) -->8 5 9
普通の三角形になる
```

◆三角形にならないとき → (6 2 2) (8 5 3) (0 0 0)など

```
3 辺の長さを入力して下さい (半角スペースで区切る) -->6 2 2
×× 三角形にならない ××
```

(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3のプログラム ( aXpXXXXX-kadai-3-moji-check.c )
- ②課題4のプログラム ( aXpXXXXX-kadai-4-sankakukei.c )
- ③下記のテキストファイル ( aXpXXXXX-kadai-34-gamen.txt )

(テキストファイルの内容)

課題3の結果

半角1文字を入力して下さい-->M

大文字のアルファベットです (文字コード 0xXX)

小文字に変換します → m (文字コード 0xXX)

:

課題3の結果 (すべてのケースを貼り付けること)

課題4の結果

3辺の長さを入力して下さい (半角スペースで区切る) -->5 3 4

□□ 直角三角形になる □□

:

:

課題4の結果 (すべてのケースを貼り付けること)

枠は入れなくてよい