

### 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 (AxP21xxx\_kadai3\_moji\_check.java)

◆大文字のとき → 小文字に変換して表示する

```
好きな1文字を入力してください -->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

```
好きな1文字を入力してください -->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

```
好きな1文字を入力してください -->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

```
好きな1文字を入力してください -->*
    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 (AxP21xxx\_kadai4\_sankakukei.java)

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

```
【三角形の判定】 三辺の長さ a b c を入力してください
```

```
aはいくつ -->5
```

```
bはいくつ -->3
```

```
cはいくつ -->4
```

```
□□ 直角三角形になります □□
```

◆正三角形になるとき → (6 6 6) (8 8 8) など

```
【三角形の判定】 三辺の長さ a b c を入力してください
```

```
aはいくつ -->6
```

```
bはいくつ -->6
```

```
cはいくつ -->6
```

```
◎◎ 正三角形になります ◎◎
```

◆二等辺三角形になるとき → (5 7 5) (9 9 8) など

```
【三角形の判定】 三辺の長さ a b c を入力してください
```

```
aはいくつ -->5
```

```
bはいくつ -->7
```

```
cはいくつ -->5
```

```
○○ 二等辺三角形になります ○○
```

◆上記以外の三角形になるとき → (8 5 9) (6 5 4) など

```
【三角形の判定】 三辺の長さ a b c を入力してください
```

```
aはいくつ -->8
```

```
bはいくつ -->5
```

```
cはいくつ -->9
```

```
普通の三角形になります
```

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

```
【三角形の判定】 三辺の長さ a b c を入力してください
```

```
aはいくつ -->6
```

```
bはいくつ -->2
```

```
cはいくつ -->2
```

```
×× 三角形が作れません ××
```

(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 ( AxP21xxx\_kadai3\_moji\_check. java )
- ②課題4のプログラム ( AxP21xxx\_kadai4\_sankakukei. java )
- ③下記のテキストファイル ( AxP21xxx\_kadai34\_gamen. txt )

(テキストファイルの内容)

課題3の結果

好きな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

【三角形の判定】 三辺の長さ a b c を入れてください

aはいくつ -->5

bはいくつ -->3

cはいくつ -->4

□□ 直角三角形になりません □□

:

枠は入れなくてよい