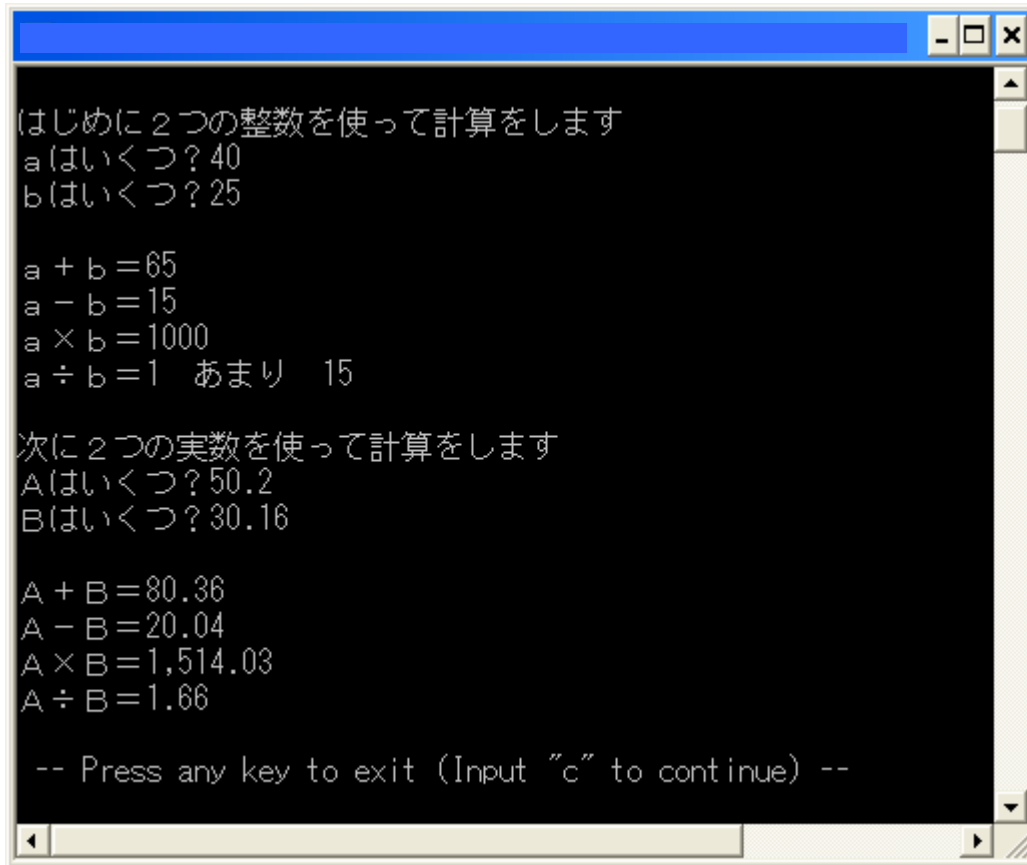


## 課題1 四則演算

次のような四則演算を行うプログラムを作成せよ。

- ①はじめに2つの整数を入力して四則演算を行い、その結果を表示する。
- ②続いて、2つの実数を入力して四則演算を行う（なお結果は小数点第2位までを表示し、1000を超える値には3桁目にカンマをつけること）。

ファイル名 `AxP21xxx_kadail_sisokuenzan.java` （先頭は学籍番号）



```
はじめに2つの整数を使って計算をします
aはいくつ? 40
bはいくつ? 25

a + b = 65
a - b = 15
a × b = 1000
a ÷ b = 1   あまり   15

次に2つの実数を使って計算をします
Aはいくつ? 50.2
Bはいくつ? 30.16

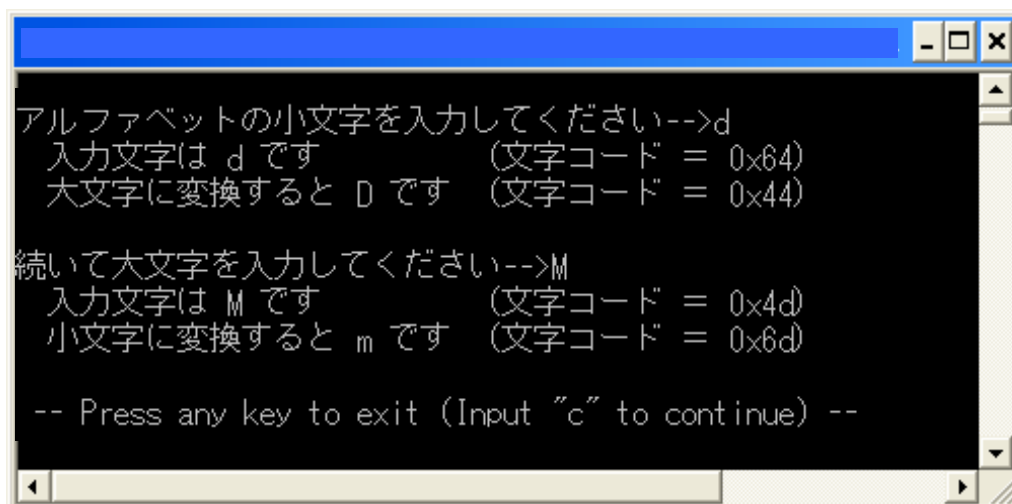
A + B = 80.36
A - B = 20.04
A × B = 1,514.03
A ÷ B = 1.66

-- Press any key to exit (Input "c" to continue) --
```

## 課題2 アルファベットの文字変換

アルファベットの小文字→大文字変換、大文字→小文字変換を行うプログラムを作成せよ。

ファイル名 `AxP21xxx_kadai2_moji_henkan.java`



```
アルファベットの小文字を入力してください-->d
 入力文字は d です      (文字コード = 0x64)
 大文字に変換すると D です (文字コード = 0x44)

続いて大文字を入力してください-->M
 入力文字は M です      (文字コード = 0x4d)
 小文字に変換すると m です (文字コード = 0x6d)

-- Press any key to exit (Input "c" to continue) --
```

(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 1 のプログラム ( AxP21xxx\_kadail\_sisokuenzan. java )
- ②課題 2 のプログラム ( AxP21xxx\_kadai2\_moji\_henkan. java )
- ③下記のテキストファイル ( AxP21xxx\_kadail2\_gamen. txt )

(テキストファイルの内容)

課題 1 の結果

はじめに、2つの整数を使って計算をします  
aはいくつ? XXX  
bはいくつ? XXX  
:  
  
(課題 1 の結果を貼り付ける)

課題 2 の結果

アルファベットの小文字を入力して下さい --> x  
入力文字は x です  
:  
  
(課題 2 の結果を貼り付ける)

(枠は不要)

サンプル画面とは異なる値で実行した結果を付けること