

環境科学基礎プログラミング

化学生物環境学科・環境科学コース

高須夫悟 たかすふうご

takasu@es.nara-wu.ac.jp

takasu@ics.nara-wu.ac.jp

- C言語の基礎の習得
- 環境科学基礎プログラミングは講義形式(G302)
- 対応する環境科学基礎プログラミングは G401 で行う
- 成績は、数回のレポート+学期末試験で決定

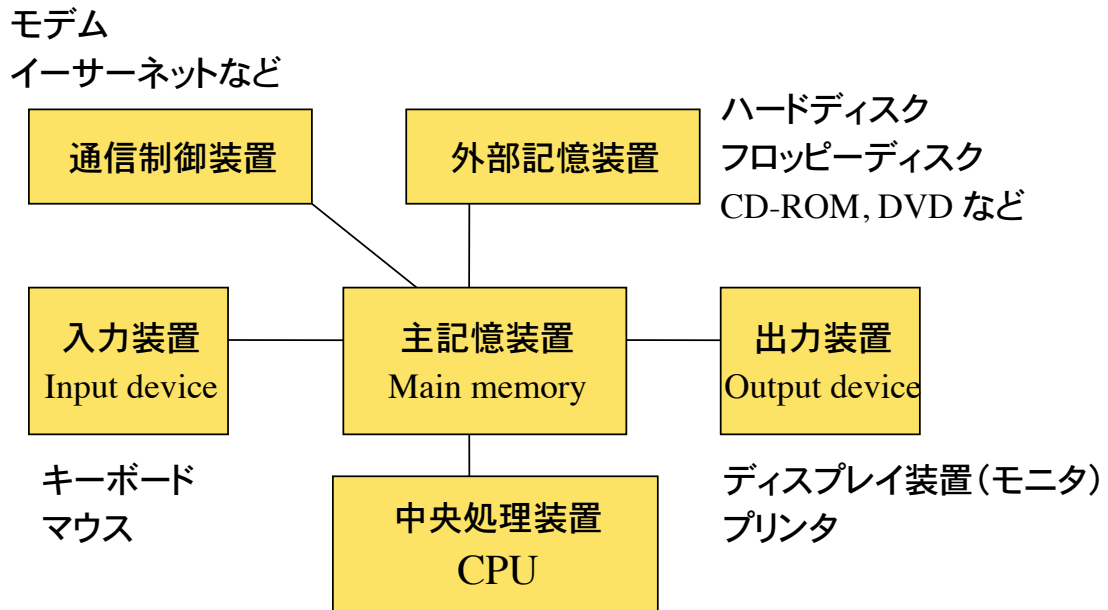
1

参考書

- 定本 明解C言語 入門編 柴田望洋著
- Soft Bank Publishing 2,200円
- 定本 明解C言語 入門編 例解演習 柴田望洋著
- Soft Bank Publishing 1,700円
- 初心者のためのプログラミング課題集
- 情報処理教育研究会編 森北出版株式会社 1,800円

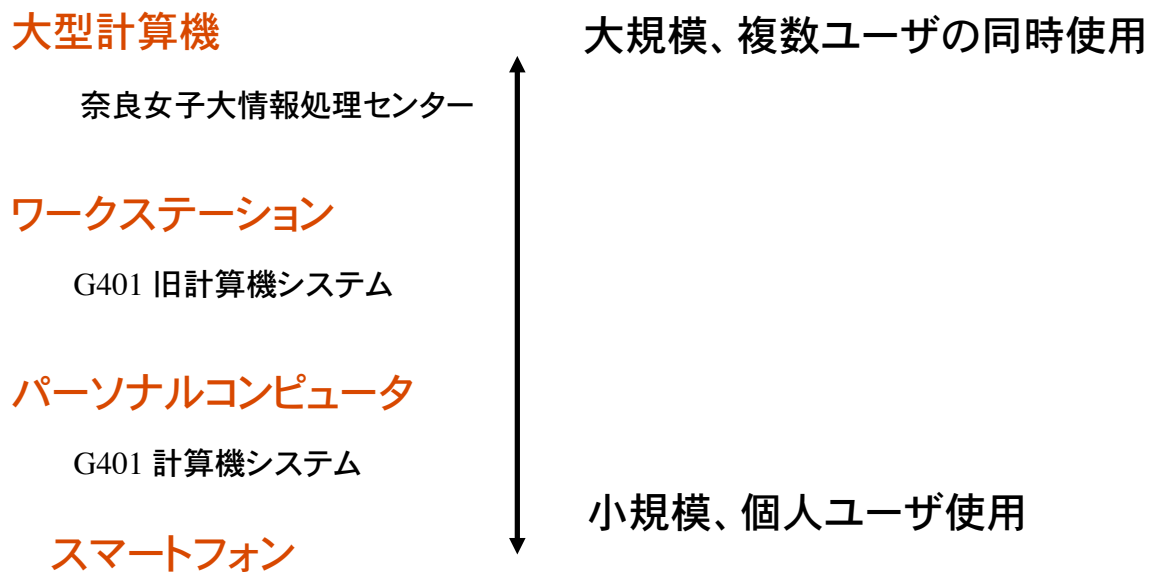
2

コンピュータ（計算機）の構成



3

コンピュータの種類の特徴



近年の技術発展により、上記の区別はあまり明確ではなくなっている。

4

ワークステーション(1990年代)

DEC 社製 AlphaStation

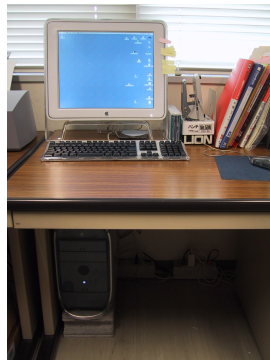


HIT 社製 SS

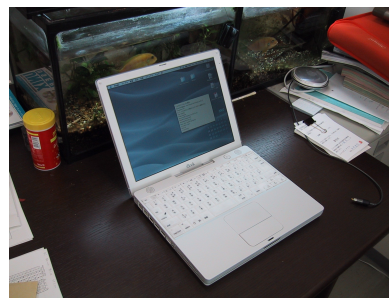


パソコン

Apple 社製
PowerMac



Apple 社製 iBook



5

コンピュータとネットワーク

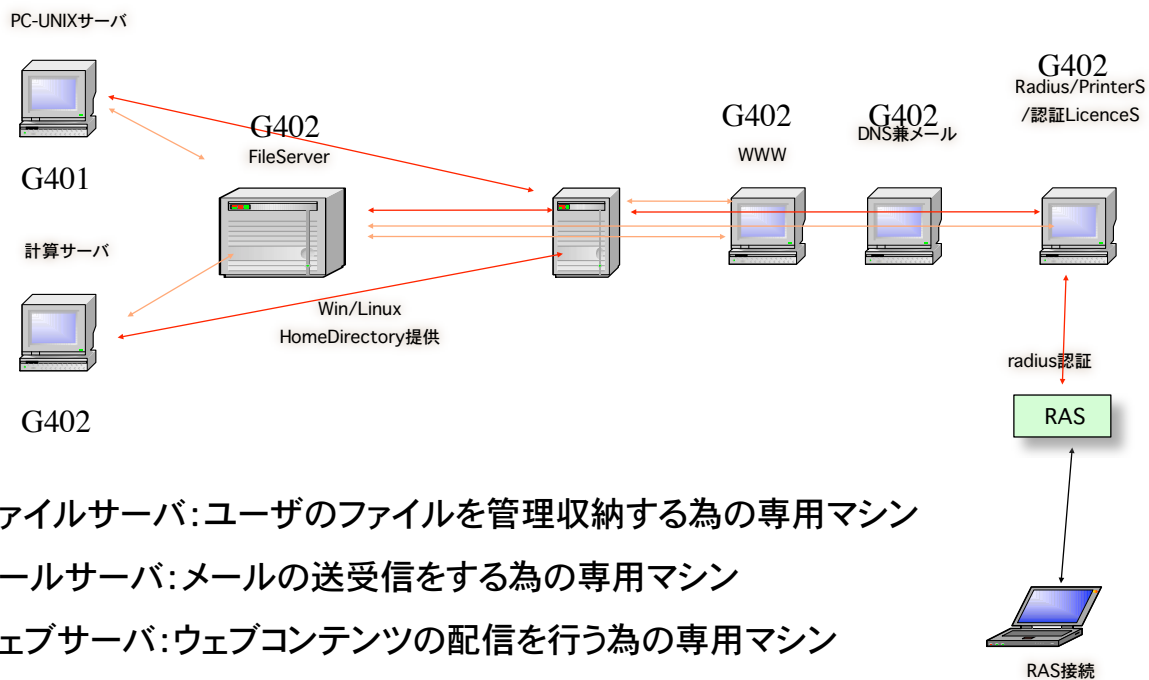
最近のコンピュータは、電話回線、CATV、光ファイバー、Ethernetなどを
経由して互いに接続可能(ネットワークの形成)。

ローカルネットワーク(LAN)が多数接続することで広域ネットワーク(WAN)
が形成される。インターネット(Internet)はWANの1つ。

Internetを介して、電子メール、ウェブ情報などの膨大なデータの転
送・共有が可能になる。

6

奈良女子大学様システム NW構成概案



ファイルサーバ: ユーザのファイルを管理収納する為の専用マシン

メールサーバ: メールの送受信をする為の専用マシン

ウェブサーバ: ウェブコンテンツの配信を行う為の専用マシン

理学部G棟計算機システムは数十台の計算機から構成される

7

奈良女子大学・計算機システム

メールサーバ、ウェブサーバ、計算サーバ、など



8

ハードウェアとソフトウェア

計算機の物理的な装置を**ハードウェア** (hardware) という

Apple 社製 MacBook Pro などはハードウェアの固有名詞

ハードウェアの動作を利用して実際の処理を行うプログラムのことを**ソフトウェア** (software) という

マイクロソフト社製の Word, Excel などのアプリケーションソフト

ソフトウェアの中でも、アプリの実行を手助けするものとして**基本ソフトウェア**がある。基本ソフトウェアは**オペレーションシステム** (Operation System) とも呼ばれる。

Windows 8, 10 , MacOS X, Linux, iOS, Android など

9

OS の種類

ワークステーションでは **UNIX** という OS が一般的

UNIX では複数ユーザの利用を前提としており、個人ファイルの保護、プログラム実行時のプロセス管理がしっかりしている。

UNIX にもいくつかの種類(系列)がある。**Linux** はその1つ。

パソコンの OS としては

Windows 8, 10, macOS などがある。

スマートフォン(ほとんどパソコン)のOSとしては、

Android, iOS などがある。

10

プログラムとは？

プログラム=コンピュータへの指令書

コンピュータに、こういう手順に従って、こういう動作をせよ、という指令書がプログラムである。

1つの結果を得るにも、一般に幾通りもの方法がある。
プログラムで用いる方法(計算手順)のことを**アルゴリズム**という。

アルゴリズムをコンピュータで実行可能な命令の集合として記述することを**プログラミング**という。命令の列を**プログラム**という。

11

プログラミング言語

コンピュータが直接理解できる命令(instruction)を**機械語**(machine language)という。

機械語は0と1の列、すなわちビット列(bit)、で表現され、人間には取り扱いが非常に困難。

ビット列:2進法で表現される0と1の列。

4ビット列の例:

0000, 0001, 0010, 0011, 0100, 0101, 0110, 0111, 1000, 1111

2の4乗=16通りの表現が可能

12

機械語の表現

通常、ビット列は8ビットを単位として16進法で表す。8ビットの単位を**1バイト (byte)**と呼ぶ。

1バイトは、00000000, 00000001, ... 11111111 までの256通りを表現

機械語は通常、0, 1, 2, ..., 9, A, B, C, D, E, Fの16個の記号を用いた16進数で表現する。

00, 01, 02, 03, ..., 09, 0A, 0B, 0C, 0D, 0E, 0F
10, 11, 12, 13, ..., 19, 1A, 1B, 1C, 1D, 1E, 1F

F0, F1, F2, F3, ..., F9, FA, FB, FC, FD, FE, FF

高級言語

機械語は人間にとって取り扱いにくい。そこで、人間が理解しやすいプログラミング言語として**高水準(高級)言語**が考案されている。

FORTRAN, BASIC, COBOL, Pascal, C, C++, Java など。

FORTRAN: 古くから科学技術計算の分野で使用

COBOL: 事務処理系で広く使われている

BASIC: 入門用プログラミング言語

Pascal: 教育用言語として開発

C: 1972年代、アメリカベル研究所で開発

Java: インターネット時代の仮想計算機上の言語

Python: 汎用プログラミング言語

実例

```
{ '17 4/11 }  
{Pascal 言語}  
  
program Example1;  
  
begin  
  writeln('Hello!');  
end.
```

```
/* '17 4/11  
C 言語 */  
  
#include <stdio.h>  
  
int main()  
{  
  printf("Hello!\n");  
  return 0;  
}
```

```
C '17 4/11  
C FORTRAN 言語  
WRITE(*,*) 'Hello!'  
END
```

画面(標準出力)に Hello! と表示する
プログラムの例

15

コンパイル

高級言語で書かれたプログラムを実行するためには、プログラムをコンピュータが理解できる機械語に変換(翻訳:**コンパイル compile**)する必要がある。

この変換を行うプログラムのことを**コンパイラ**(compiler)と呼ぶ。

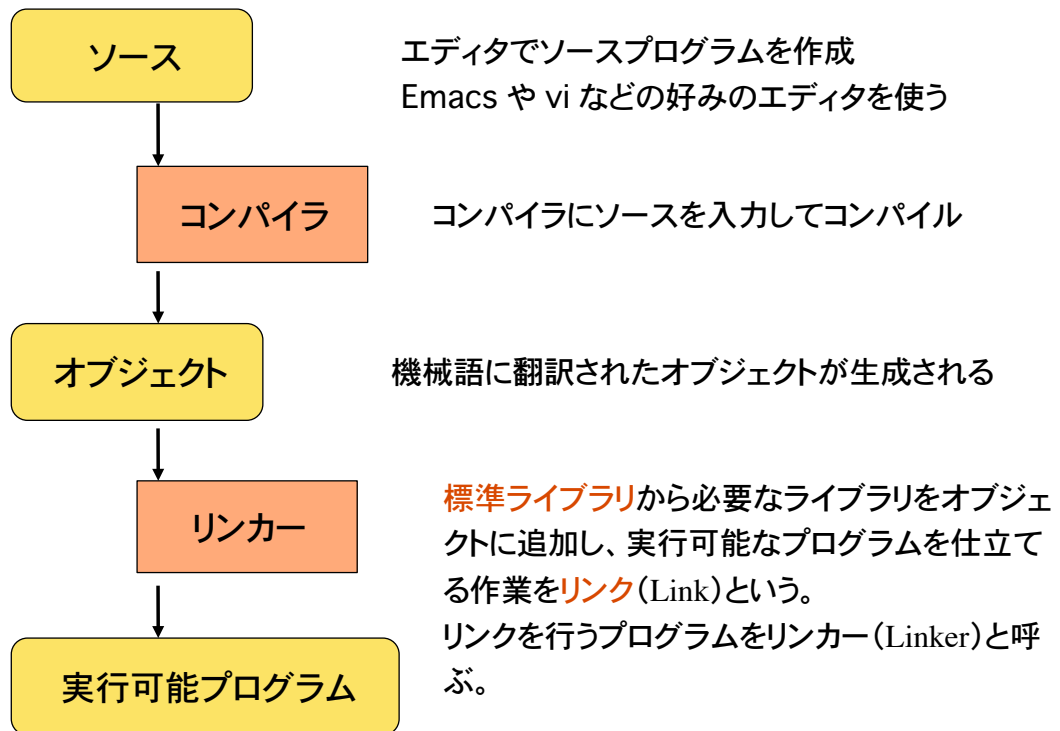
高級言語で書かれたプログラムを**ソースプログラム**(source)、
コンパイラが変換して出力したものを**オブジェクトプログラム**(object)と呼ぶ。

C 言語で書かれたプログラムをコンパイルするプログラムのことを、
C コンパイラと呼ぶ。

FORTRAN のプログラムには FORTRAN コンパイラ、
Pascal のプログラムには Pascal コンパイラ、..

16

プログラム実行までの流れ



17

言語処理系

コンパイルとリンクは通常 1 つの過程と見なすことができる。通常はコンパイルとリンクを合わせて、単に「コンパイルする」という。

コンパイラとリンカーを合わせて言語処理系と呼ぶ。

FORTRANでプログラムを書いて実行する為には、FORTRAN 言語処理系が、C 言語のプログラムをするには C 言語処理系が必要になる。

UNIX 系の OS には、たいていの場合 C 言語処理系が含まれている。
Xcode (Mac系)

パソコン系の OS では、C 言語処理系などのアプリケーションを別途インストールする必要がある。Visual Studio (Windows系)

18

プログラミング言語まとめ

コンピュータが直接理解可能
(人間には分かりにくい)

機械語

言語処理系(コンパイラ)が
両者の仲立ちをする



プログラムし易い
(コンピュータは直接実行不可能)

高級言語: FORTRAN, C など

C プログラミングの一般手順

1) ソースファイルの作成(編集)

エディターを用いてソースプログラムを書く。
ソースプログラムをソースファイルとして保存。

C 言語処理系では、ソースファイル名の最後に**拡張子** .c をつける。
例) my_first_program.c など。ファイル名に全角文字は使わない!

2) ソースプログラムのコンパイル

コンパイル途中でソースプログラムに文法の誤りがあれば、コンパイルエラーとなり、コンパイルは中断。

ソースプログラムの欠陥や過ちを**バグ** bug という。バグを見つけて修正する作業を**デバッグ** debug という。

バグが無くなるまでデバックを続ける。

文法の過ちによるバグとアルゴリズムのバグは別物であることに注意。

初めてのC言語

1) ソースプログラムの作成

エディタでプログラムを書き、sample.c というファイル名で保存

```
/* 初めてのプログラム */  
#include <stdio.h>  
int main(void)  
{  
    printf("Hello!\n");  
    return 0;  
}
```

/* と */ で囲まれた部分はコメント文になる。コンパイラに無視される。注釈文とも言う。

この部分は、C 言語のプログラムの(とりあえず)決まり切った型。

記号の読み方:

/ スラッシュ, * アスタリスク, # シャープ, \ バックスラッシュ
" ダブルクォーテーション, ; セミコロン, { } 中カッコ

21

初めてのコンパイル

2) ソースプログラムのコンパイル

UNIX (Linux)系の OS では、C 処理系は cc コマンド(もしくは gcc) で呼び出す。cc コマンドに続いてコンパイルするソースファイル名を指定。

```
% cc sample.c  
%  
% ./a.out
```

コンパイルエラーが無ければ、a.out という名前の実行可能プログラムが作成される。

実行可能プログラムを実行するには ./a.out と入力(エンターを忘れずに)。

./とは今自分が作業しているディレクトリを意味する

もしコンパイルエラーがあればエディタに立ち戻ってソースファイルの修正を行う。修正したらソースの保存 save を忘れずに!

22

C言語のプログラムの構成

Cでは関数を基本単位としてプログラムを構成する

単純なプログラムは main 関数のみから成る

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    文 1
    文 2
    ...
}
```

stdio.h というヘッダファイルをこの場所に挿入する

stdio.h には標準的に使われる関数の定義が書かれている

main 関数内に書かれた文 (statement) は上から下へと順番に実行される

文はセミコロン ; で終わる

23

標準出力

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    printf("Hello!\n");
    return 0;
}
```

文字の列を文字列という

文字列をプログラム中で表現するには " " で囲む。これを文字列リテラルという

左の場合、"Hello!\n" が文字列リテラル

\n は特殊文字の一つで、改行を表す

文字列を表示するには printf 関数を用いる

printf 関数に文字列リテラルを引き渡すと、文字列が標準出力(画面)に表示される。printf 関数は標準ライブラリ関数の一つ。ヘッダファイル stdio.h で定義されている

24

printf を用いた例

```
#include <stdio.h>

int main(void )
{
    printf("Hello!\n");
    printf("How are you?\n");
    printf("I am fine. And you?\n");
    return 0;
}
```

2つのプログラムを実行すると、まったく同じ結果を得る。

```
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    printf("Hello!\nHow are you?\nI am fine. Are you?\n");
    return 0;
}
```

25

プログラムの記述形式

C 言語では原則としてソースファイルの自由な位置にプログラムを記述することが出来る(自由形式という)

```
#include <stdio.h> int main(void ){printf("1行に書いてもいいです\n");return 0;}
```

```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    printf(
        "こんなのもOKよ\n"
    );return 0;
}
```

通常、プログラムを見易くするために
段付け(インデント)をつける(タブキー)。Emacsが自動的にやってくれる。

```
#include <stdio.h>
int main(void)
{
    printf("読み易くない?\n");
    return 0;
}
```

26

特殊文字について

\n : 改行
\' : シングルクォーテーション '
\" : ダブルクォーテーション "
\? : 疑問符 ?
\a : 警報文字 (alert)

- 問題:**
- 1) 標準出力に自分の氏名を表示するプログラムを作れ。
 - 2) 特殊文字を含む文字列リテラルを表示するプログラムを作れ。
 - 3) printf の後のセミコロンが抜けているとどうなるか確認せよ。
 - 4) #include <stdio.h> の行をコメントアウトするとどうなるか?

プログラムの一部分を /* */ で囲ってコメント文にすることを**コメントアウト**という。

27

UNIX の基本コマンド 1

pwd	今自分がいるディレクトリの表示
ls	ディレクトリ内容の一覧

詳細な使い方は、オンライン・マニュアルを参照。

```
% man ls
```

```
% pwd  
カレントディレクトリの絶対パスの表示。(Working directory とも言う)
```

```
% ls  
カレントディレクトリの一覧
```

```
% ls -F  
オプション -F を付けると、ディレクトリの後にスラッシュ / が、  
実行形式のファイルの後にアスタリスク * が表示される。
```

```
% ls -l  
オプション -l を付けるとファイル・ディレクトリの更新日時とサイズを表示。
```

28

基本コマンド 2

cat, more	ファイルの内容の表示
mv	ファイル名の変更・ファイルの移動
rm	ファイルの削除
cc, gcc	C コンパイラ呼び出し

% cat test.c ファイル test.c の内容を表示。

% more test.c ファイル test.c の内容を表示。

% mv file.c file_new.c

既存のファイル file.c を file_new.c という名前に変更する。

% mv file.c programming

既存のファイル file.c を既存のディレクトリ programming に移動する。
programming というディレクトリが存在しない場合はファイル名の変更になる。

% rm file.c

既存のファイル file.c を削除(元に戻りません!)

% cc test.c ファイル test.c をコンパイル。

29

基本コマンド 3

cd	ディレクトリの移動
mkdir	ディレクトリの新規作成
rmdir	ディレクトリの削除

% cd

ホームディレクトリへ移動

% cd ..

上位ディレクトリへ移動

% cd programming

ディレクトリ programming へ移動。programming が存在しないとエラー。

% mkdir my_dir

ディレクトリmy_dirを新規に作成。

% rmdir my_dir

ディレクトリmy_dirを削除。my_dirの中にファイルが存在すると削除できない

30