【学習提案】

試験名: C言語プログラミング能力認定試験

級: 1級、2級、3級

■標準学習時間

1級(68時間), 2級(100時間), 3級(110時間)

■対策教材

①パスポートCプログラミング 第 1 版 発行:株式会社ウイネット 編著:株式会社ウイネット 情報処理教育研究会 ② C 言語実習問題集 第 3 版 発行:株式会社ウイネット

編著:株式会社ウイネット 情報処理教育研究会 DC言語演習問題集 第2版 発行:株式会社ウイネット

③ C 言語演習問題集 第 2 版 発行:株式会社ウイネット編著:株式会社ウイネット 情報処理教育研究会

④ C 言語プログラミング能力認定試験 3 級過去問題集 第 6 版 発行:株式会社サーティファイ編著:サーティファイ情報処理能力認定委員会

編著:サーティファイ情報処理能力認定委員会

■標準カリキュラム

①パスポートCプログラミング 第1版

8-2 ボインタを使用した配列処理(二次元配列)	<u>①バスボートCフロクラミン?</u> 章	節	3級	2級	1級
1-1 大学の正力					
1-3 横支の主と的					
2章 データ型	I-Z 1_2	文子列の出力	1.0		
2 章 データ型 2 1 室覧とデータ型 2 1 室覧とデータ型 2 2 1 室覧と で	1-3 1- <i>4</i>	挿入のよとの			
2 医数とデータ型 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2		林日 陸			
2-2 横変のまとめ		変数とデータ型	2.0		
3 本 福泉人出力 (Part 1)	2–2	構文のまとめ			
日本					
3-2 整数値の入力			2.0		
3-2 整数型外の数値の人出力 3-4 1 下文 文字列の出力 3-4 1 下文 文字列の出力 3-6 1 下文 文字列の出力 3-6 1 下文 文字列の出力 3-7 1 下文 文字列の出力 3-7 1 下文 文字列の出力 3-8 新御構造 4-1 下文 入 透音子 4-2 1 下文 公 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	ა−1 2_0	登数ナータの計算・衣示			
3-4 「文字、文字列の入出力 2.0 1-2	3-2	整数型以外の数値の入出力			
3 横文のまとめ 3 横文のまとめ 3 横立関節語 3 横立列節語 3 1 横立列章 1 1	3–4	1文字、文字列の入出力			
4章 漢算子 4 下立て入下漢字子 2.0 1 1 1 1 1 1 1 1 1					
4-1 [平ペト)漢算子 2.0 4-2 [開送菓子子 2.0 4-2 [開送菓子子 2.0 4-3 [ビット選算子 2.0 4-4 [開送業子子 2.0 4-5 [日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本日本		練習問題			
4-2 [東京海洋子 2.0 4-3 [世 アン 南京洋子 2.0 4-4 東子子後長限位 2.0 4-5 [楼 百 西田 2.0 4-5 [楼 1.0] 2.0 4-5 [W 1.0] 2					
4-3 ピット演算子	4-1	キャスト演算子			
4-4 (海洋子の隆先順位 2.0 1-4	4-2	昇術演界士 ビルト海等ス			
4-5 検室問題	4-3 1-1	ロット演算す			
5章 新御精養 5-1 (IT文の条件式) 2.0 5-2 接返し処理 (while文) 2.0 5-3 機返し処理 (for 欠) 2.0 5-4 機返し処理 (for 次) 2.0 5-5 (Bix (br) x) 2.0 5-6 (Dreak 文 Coortinucy) 2.0 5-7 (Tomboの海泉子 1.0 5-8 (限文のまとめ) 1.0 6-2 配列 (文字列) 2.0 6-3 配列 (文字列) 2.0 6-4 配列 (複数の文字列格納) 2.0 6-5 開放のまとめ 0.0 6-6 開放のまとめ 0.0 6-6 問題問題 1.0 7-7 (X (A Y)) 2.0 7-1 (I) (Y 字) 2.0 7-1 (I) (Y 字) 2.0 7-4 標準出力の応用 ((P i r I T) 2.0 7-5 (R ※ A / O Y を使用と記列処理 (E / X / A Y) 2.0 8 章 ボインタ 2.0 9-2 (R ※ A / O Y を使用した配列処理 (E / X / A X / A Y / A Y を使用した配列処理 (E / X / A X / A Y / A X / A Y / A X /	4-4	検察すり度光順性	2.0		
5-1 (「文の条件式) 20 5-2 (経営 し処理 (か)マグ) 20 5-4 (被盗し処理 (か)マグ) 20 5-6 (witch文) 20 5-6 (witch文) 20 5-7 その他の漢匿子 10 5-8 (議文のまとめ) 10 6章 配列・文字列 10 6-2 (配列、(元本配列) 20 6-2 (配列、(元本配列) 20 6-3 (施智問題 10 6-4 (配列、(報告の文字列の格納) 20 6-6 (施智問題 10 7章 標準人出力(Part 2) 20 7-2 (文字列の入出力 10 7-2 (文字列の人出力 20 7-3 (バッファリング 20 7-6 (標準出力の応用 (printf閲数) 20 7-6 (標準出力の応用 (printf閲数) 20 7-6 (標準人力の応用 (scarf 関験) 20 8-2 (ポインタを使用した配列処理 20 8-3 (ポインタを使用した配列処理 20 8-3 (ポインタを使用した反列処理 20 8-6 (研究ノンタを使用した反列処理 20 9 (報数) 20 9 (報数) 20 9 (報数) 20 1 (本インタを使用した反列処理 20 9 (根達成とか) 20		IN EINE			
5-3 極度し処理(for 文)	5–1		2.0		
5-6 陳文の主との 2.0 1.0					
5-5 [sritch文 20 5-6 Ferential Section 5-7 その他の演算子 10 5-7 その他の演算子 10 5-9 接著的題 5-9 接著的題 5-9 接著的 5-9 接著的題 5-9 接著的 5-9 表示	5-3	繰返し処理(for文)			
5-5 (break文 continue文	5–4	繰返し処理(do-while文)			
5-7 その他の演算子 1.0 5-8 融叉・文字列 1.0 6章 配列・文字列 1.0 6-2 配列 (文字列) 2.0 6-3 配列(文字列) 2.0 6-6 配列 (複数文字列の格納) 2.0 6-6 構文のまとの 1.0 7章 標準入出力(Part t2) 1.0 7-2 文字列の入出力 2.0 7-3 パッファリング 2.0 7-4 標準入力の応用(printf関数) 2.0 7-5 標準入力の応用(printf関数) 2.0 7-6 練習問題 2.0 8-7 作 練本入力のを使用した配列処理 2.0 8-8 ポインタ 2.0 8-7 保護日間題 2.0 9章 関数 2.0 9章 関数 2.0 10章 構造体と共用体 3.0 9章 関数 2.0 10章 構造体と共用体 3.0 10章 構造体と共用体 2.0 10章 構造体を壊失のまとめ 2.0 11章 経域のよとの 1.0	5-5	SWI LUIX hreak文とcontinue文			
5-8 構文のまとめ 5-9 機置問題	5-0 5-7	DI GAN X C GOILL HING X その他の演算子			
6章 配列・文字列 1.0 62 配列 (文字列) 2.0 6-3 配列 (文字列) 2.0 6-4 配列 (被数文字列の格納) 2.0 6-6 構文のまとめ			1.0		
6章 配列・文字列 6-1 配列 (二次元配列) 2.0 (一名 配列 (二次元配列) 2.0 (一名 配列 (三次元配列) 2.0 (一名 配列 (複数の文字列) 2.0 (一名 配列 (複数の文字列) 2.0 (一名 配列 (複数の文字列) 2.0 (一名 能文のまとめ 2.0 (一名 株主 大き	5-9	練習問題			
6-2 配列(二次元配列)	6章 配列・文字列				
6-3 配列(文字列)	6–1	配列			
6-4 配列(核数の文字列の特納) 2.0 1.0	6-2	配列(二次元配列)			
6-6 構業のまとめ					
7章 標準入出力(Pair t 2) 10 77年 (1) (1) (1) (2) (2) (2) 10 7-1 (1) (2) (2) (2) (2) 20 7-3 (バッファリング 20 7-4 (標準出力の応用 (printflight) 20 7-5 (標準上力の応用 (scanflight) 20 8章 ポインタ 20 8-1 (ボインタを使用した配列処理 20 8-3 (ボインタを使用した配列処理(次元配列) 30 0 8-4 (ボインタを使用した配列処理(次元配列) 30 0 8-5 (ボインタを使用した配列処理(次元配列) 30 0 8-6 (精文のまと側上とア宇ມ線作 30 0 8-7 (陳習問題 20 0 9章 関数 9-1 (開数 30 0 9-2 (極速しとアドレス液し 30 0 9-3 (横立体と共用体 20 0 10章 構造体と共用体 20 0 10-2 (横遠体 (配列) 20 0 10-3 (横遠体 (機造体変数の関数度し) 20 0 10-4 (横波体 (展出した)スト処理 20 0 11-2 (横文のまとめ) 20 0 11-2 (横文のまとめ) 20 0 12-2 (横文のまとめ) 20 0 12-2 (神文のまとめ) 20 0 1-2-2 (横文のまとめ) <t< td=""><td>6–5</td><td> 住力(複数の文子列の恰納) </td><td>2.0</td><td></td><td></td></t<>	6–5	住力(複数の文子列の恰納)	2.0		
7章 標準入出力 (Part 2) 10 10 10 10 10 10 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 7-6 標準上力の応用(printf関数) 20 1 20 7-6 標準上力の応用(scanf関数) 20 1 20 1 20 1 20 1 20 1 20 1 20 1 20 1 20 1 20 1 20 1 20 1 20 1 20 1 20 1 20 1 30 0 0 20 1 30 0 0 20 1 30 0 0 20 1 30 0 0 20 0 1 20 0 0 0 30 0 0 20 0 0 0 0 0 30 0 <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td>					
7-2 文字列の入出力	7章 標準入出力(Part 2				
7-3 バッファリング 20	7–1	1文字の入出力			
7-4 標準出力の応用(printf開数)	7–2	文字列の入出力			
7-5 機準人力の応用(scanf関数)	7–3	バッファリング			
8章 ポインタ 8-1 ポインタ 8-1 ポインタを使用した配列処理 2.0 1 8-2 ポインタを使用した配列処理 2.0 1 8-3 ポインタを使用した配列処理 2.0 1 3.0 0 0 8-4 ポインタを使用した文字列操作 3.0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	7-4	標準出力の応用(printf関数)			
8章 ボインタ 8-1 ボインタ 8-2 ボインタを使用した配列処理 2.0 1 8-3 ボインタを使用した配列処理 2.0 1 8-3 ボインタを使用した配列処理 (二次元配列) 3.0 0 8-4 ボインタを使用した文字列操作 3.0 0 0 8-5 ボインタを使用した文字列操作 2.0 0 8-5 ボインタ型配列 2.0 0 9-7 陳宮門題 3.0 0 9-2 [値度しとアドレス渡し 3.0 0 9-2 [値度しとアドレス渡し 3.0 0 9-4 [練習 [動]	7-5 7-6	保华人力の心用(SCAIII) 類分	2.0		
8-1 ボインタを使用した配列処理 20 1 1 8-2 ボインタを使用した配列処理 20 1 1 8-3 ボインタを使用した配列処理 20 0 0 8-4 ボインタを使用した文字列操作 3.0 0 0 8-6 横文のまとめ 8-7 練習問題 3.0 0 0 9-3 横変のまとめ 9-3 横変体(配列) 3.0 0 0 9-3 横変体(配列) 2.0 0 0 10-3 横造体(配列) 2.0 0 0 10-3 横造体(標準体変数の関数度し) 2.0 0 0 10-5 横造体(標準体変数の関数度し) 2.0 0 0 10-6 横変体(標準体変数の関数度し) 2.0 0 0 10-6 横変体(構造体を使用したリスト処理 2.0 0 0 10-6 横変体を使用したリスト処理 2.0 0 0 10-7 練習問題 2.0 0 0 10-8 横変体を使用したリスト処理 2.0 0 0 10-9 横変のまとめ 10-9 横変のまとめ 11-1 配態域クラス 11-1 配態域クラス 11-2 横変のまとめ 11-2 横変のまとめ 11-3 練習問題 2.0 0 0 13-2 横変のまとめ 13-3 横変のまとめ 13-4 横響問題 3.0 0 1 13-4 横響問題					
8-3 ボインタを使用した配列処理(二次元配列) 3.0 0 8-4 ボインタを使用した文字列操作 3.0 0 8-6 ボインタを使用した文字列操作 2.0 0 8-6 横文のまとめ 2.0 0 8-7 練習問題 3.0 0 9-2 随渡しとアドレス渡し 3.0 0 9-3 横文のまとめ 2.0 0 1 ○章 横遠体と共用体 10-1 横遠体 (配列) 2.0 0 1 ○4 横遠体を使用したリスト処理 2.0 0 1 ○4 横遠体を使用したリスト処理 2.0 0 1 ○5 禁密問題 2.0 0 1 1章 記憶域クラス 2.0 0 1 1-1 標文のまとめ 2.0 0 1 1-2 横交のまとめ 2.0 0 1 1-3 練習問題 3.0 1 1 2 章 ブリブロセッサ機能 3.0 0 1 2-2 横文のまとめ 3.0 1 1 3 章 ファイル入出力 3.0 0 1 3 章 ブロックリード・ライト 3.0 0 1 3 種 深のまとめ 3.0 0 1 3 種 深のまとめ 3.0 0 1 3 章 ブロックリード・ライト 3.0 0 1 3 章 ブロックリード・ライト 3.0 0 1 3 種 深のまとめ 3.0 0 3 4 練習問題	8–1			2.0	1.0
8-4 ポインタを使用した文字列操作 3.0 0 8-6 構文のまとめ 2.0 0 9章 関数 9-1 関数 3.0 0 9-2 値渡しとアドレス渡し 3.0 0 9-3 構文のまとめ 9-4 練習問題 2.0 0 1 0章 構造体と共用体 2.0 0 10-2 構造体(構造体変数の関数渡し) 2.0 0 10-3 構造体(構造体変数の関数渡し) 2.0 0 10-5 共用体 2.0 0 10-6 構変のまとめ 2.0 0 10-7 練習問題 3.0 1 1 2章 ブリプロセッサ機能 3.0 0 1 2章 ブリプロセッサ機能 3.0 0 1 2-2 横変のまとめ 3.0 0 1 3章 ファイル入出力 3.0 0 1 3章 ファイル入出力 3.0 0 1 3-1 (フェータンリード・ライト 3.0 0 1 3-4 練習問題 3.0 0	8–2	ポインタを使用した配列処理			1.0
8-5 ボインタ型配列 2.0 0 8-6 構文のまとめ 8-7 練習問題 9章 関数 9-1 関数 3.0 0 9-2 値渡しとアドレス渡し 3.0 0 9-3 構文のまとめ 9-4 練習問題 9-4 練習問題 9-4 練習問題 9-4 練習問題 9-4 練習問題 9-1 関数 2.0 0 0 10-3 構造体 (配列) 2.0 0 0 10-3 構造体 (構造体変数の関数渡し) 2.0 0 0 10-6 構変のまとめ 9.0 10-6 構文のまとめ 9.0 10-6 構文のまとめ 9.0 10-7 練習問題 9-1 11-1 記憶域クラス 11-1 記憶域クラス 11-2 構文のまとめ 9-1 11-3 練習問題 9-1 2章 ブリプロセッサ機能 12-1 ブリプロセッサ機能 12-2 構文のまとめ 9-1 3.0 0 1 13-3 練習問題 9-1 2-3 練習問題 9-1 3.0 0 1 1 3 章 ファイル入出力 3.0 0 1 1 3 章 ファイル入出力 13-1 ファイル入出力 3.0 0 1 1 3 章 ファイル入出力 13-1 ファイル入出力 3.0 0 1 1 3 章 ファイル入出力 13-1 ファイル入出力 3.0 0 1 1 3 章 ファイル入出力 13-1 ファイル入出力 13-1 ファイル入出力 3.0 0 1 1 3 1 3 2 ブロックリード・ライト 3.0 0 0 1 1 3 3 2 ブロックリード・ライト 3.0 0 1 1 3 3 3 3 4 1 1 3 3 4 1 1 1 1 1 1 1 1	8–3	ポインタを使用した配列処理(二次元配列)			0.5
8-6 構文のまとめ 8-7 練習問題 9章 関数 9-1 関数 3.0 0 9-2 値渡しとアドレス渡し 3.0 0 9-4 練習問題 1 0章 構造体と共用体 10-1 構造体 (報造体変数の関数渡し) 2.0 0 10-2 構造体 (報造体変数の関数渡し) 2.0 0 10-4 構造体を使用したリスト処理 2.0 0 10-4 構造体を使用したリスト処理 2.0 0 10-5 横文のまとめ 2.0 0 10-7 練習問題 1 1章 記憶域クラス 3.0 1 11-1 記憶域クラス 3.0 1 11-2 構文のまとめ 3.0 1 12章 プリプロセッサ機能 3.0 0 12章 プリプロセッサ機能 3.0 0 13章 ファイル入出力 3.0 0 13章 ファイル入出力 3.0 0 13-3 練習問題	8–4	ポインタを使用した文字列操作			0.5
1 章 記憶域クラス	8-8	ホインタ型配列		2.0	0.5
9章 関数 3.0 0 9-2 値渡しとアドレス渡し 3.0 0 9-3 構文のまとめ 9-4 練習問題 0 1 0章 構造体と共用体 2.0 0 10-2 構造体(配列) 2.0 0 10-4 構造体を使用したリスト処理 2.0 0 10-5 共用体 2.0 0 10-6 構文のまとめ 2.0 0 10-7 練習問題 3.0 1 1 章 記憶域クラス 3.0 1 1 2章 プリプロセッサ機能 3.0 0 1 2章 プリプロセッサ機能 3.0 0 1 2-2 構文のまとめ 3.0 0 1 3章 ファイル入出力 3.0 0 1 3章 ファイル入出力 3.0 0 1 3-3 練習問題 3.0 0 1 3-4 練習問題 3.0 0 1 3-4 練習問題 3.0 0	8-0 9-7	神のいめという。			
9-1 関数 3.0 0 9-2 値渡しとアドレス渡し 3.0 0 9-3 構文のまとめ					
9-2 値渡しとアドレス渡し 3.0 0 9-3 構文のまとめ 9-4 練習問題 1 0 章 構造体と共用体 10-1 構造体 (配列) 2.0 0 10-2 構造体 (配列) 2.0 0 10-3 構造体を使用したリスト処理 2.0 0 10-5 共用体 2.0 0 10-6 共用体 2.0 0 10-6 共用体 2.0 0 10-7 練習問題 2.0 0 10-7 練習問題 1 1 章 記憶域クラス 11-1 記憶域クラス 11-1 記憶域クラス 11-1 記憶域クラス 11-3 練習問題 12-2 構文のまとめ 12-3 練習問題 12-2 構文のまとめ 12-3 練習問題 13-3 練習問題 13-3 練習問題 3.0 0 13-3 神習問題 3.0 0 13-3 神習問題 3.0 0 13-4 神習問題 3.0 0 0 13-4 神習問題 3.0 0 0 13-4 神習問題 3.0 0 0 13-4 神習問題	9–1	関数		3.0	0.5
1 0章 構造体と共用体	9–2	値渡しとアドレス渡し			0.5
1 0章 構造体と共用体 10-1 2.0 0 10-2 構造体(配列) 2.0 0 10-3 積造体(構造体変数の関数渡し) 2.0 0 10-4 構造体を使用したリスト処理 2.0 0 10-5 共用体 2.0 0 10-6 構文のまとめ 2.0 0 10-7 練習問題 3.0 1 11-2 構文のまとめ 3.0 0 12-1 ブリプロセッサ機能 3.0 0 12-2 構文のまとめ 3.0 0 12-3 練習問題 3.0 0 1 3章 ファイル入出力 3.0 1 13-1 ファイル入出力 3.0 0 13-3 構文のまとめ 3.0 0 13-4 練子のまとめ 3.0 0					
10-1 構造体		練省問題			
10-2 構造体(配列)		楼		2.0	0.5
10-3 構造体 (構造体変数の関数渡し) 2.0 0 10-4 構造体を使用したリスト処理 2.0 0 0 10-5 10-6 構文のまとめ 10-7 練習問題 2.0 0 11-1 記憶域クラス 3.0 1 11-2 構文のまとめ 11-3 練習問題 1 2章 プリプロセッサ機能 12-1 ブリプロセッサ機能 12-1 ブリプロセッサ機能 3.0 0 1 12-2 構文のまとめ 12-3 練習問題 1 3章 ファイル入出力 3.0 1 13-2 ブロックリード・ライト 3.0 0 1 13-2 ブロックリード・ライト 3.0 0 1 13-3	10-1 10-2	構造体(配列)			0.5
10-4 構造体を使用したリスト処理	10-2	構造体(構造体変数の関数渡し)			0.5
10-5 共用体	10–4	構造体を使用したリスト処理			0.5
10-6 構文のまとめ 10-7 練習問題 11 1章 記憶域クラス 11-1 記憶域クラス 11-2 構文のまとめ 11-3 練習問題 12 11-2 構文のまとめ 11-3 12-1 ブリプロセッサ機能 12-1 ブリプロセッサ機能 12-2 構文のまとめ 12-3 練習問題 13章 ファイル入出力 13-1 ファイル入出力 13-2 ブロックリード・ライト 13-4 練習問題 13-4 練習問題 13-4 練習問題 13-4 練習問題	10-5	共用体			0.5
1 1章 記憶域クラス 3.0 1 11-2 構文のまとめ 3.0 1 12章 プリプロセッサ機能 3.0 0 12-2 構文のまとめ 3.0 0 12-2 構文のまとめ 3.0 0 12-3 練習問題 3.0 0 13章 ファイル入出力 3.0 1 13-2 ブロックリード・ライト 3.0 0 13-3 構文のまとめ 3.0 0	10-6	構文のまとめ			
11-1 記憶域クラス 3.0 1 11-2 構文のまとめ 11-3 練習問題		練省問題			
11-2 構文のまとめ 11-3 練習問題 12章 プリプロセッサ機能 3.0 0 12-2 構文のまとめ 12-3 練習問題 13章 ファイル入出力 13-1 ファイル入出力 13-2 ブロックリード・ライト 13-3 構文のまとめ 13-4 練習問題 13-4 練習問題		司倍域カニフ		0.0	1.0
11-3 練習問題	- 11_0	記憶場グラス		3.0	1.0
12章 プリプロセッサ機能 3.0 0 12-2 構文のまとめ 3.0 0 12-3 練習問題 3.0 0 13章 ファイル入出力 3.0 1 13-2 ブロックリード・ライト 3.0 0 13-3 構文のまとめ 13-4 練習問題 0					
12-1 プリプロセッサ機能 3.0 0 12-2 構文のまとめ 12-3 練習問題 3.0 0 13-1 ファイル入出力 3.0 1 3.0 0 13-2 ブロックリード・ライト 3.0 0 13-3 構文のまとめ 13-4 練習問題 3.0 0 13-4 練習問題		The Prints			
12-2 構文のまとめ 12-3 練習問題 13章 ファイル入出力 13-1 ファイル入出力 13-2 ブロックリード・ライト 3.0 0 13-3 構文のまとめ 13-4 練習問題	12-1			3.0	0.5
13章 ファイル入出力 13-1 ファイル入出力 13-2 ブロックリード・ライト 13-3 構文のまとめ 13-4 練習問題	12-2	構文のまとめ			
13-1 ファイル入出力 13-2 ブロックリード・ライト 13-3 構文のまとめ 13-4 練習問題		練習問題			
13-2 ブロックリード・ライト 13-3 構文のまとめ 13-4 練習問題					
13-3 構文のまとめ 13-4 練習問題					1.0 0.5
13-4 練習問題 50.0 40.0 10	13-2 12-2			3.0	0.5
50.0 40.0 10	13-3	練習問題			
10.0	10 1	1900 par (* 1982)	50.0	40.0	10.0

②C言語実習問題集 第3版

②C言語実習問題集 第3版				
	内 容	3級	2級	1級
第1章 データ表現と演算				
	問題1-1 整数型の内部表現	0.5		
	問題1-2 10進数変換	0.5		
	問題1-3 16進数変換	0.5		
	問題1-4 2nの計算	0.5		
	問題1-5 変数型の大きさ	0.5		
	問題1-6 整数型の表現範囲	0.5		
	問題1-7 実数型の内部表現	0.5		
	問題1-8 シフト演算による乗算	0.5		
	問題1-9 循環シフト	0.5		
第2章 選択処理	THIS I WHAT I	5.0		
	問題2-1 閏年の判定	0.5		
	問題2-2 料金の割引計算	0.5		
	問題2-3 三角形の面積計算	0.5		
	問題2-4 2次方程式の解法	0.5		
第3章 繰り返し処理	同歴と「「この方性以の所以	0.0		
おり羊 株り返じ処理	問題3-1 三平方の定理	0.5		
	問題3-2 最大公約数	0.5		
	同題3-2 販人公利数 問題3-3 階乗の計算	0.5		
	問題3-3 階乗の計算 問題3-4 素数	0.5		
\$\frac{\fir}{\fin}}}}}}}}}{\frac{\frac{\frac{\frac{\frac{\frac{\frac{\frac{\frac{\frac{\frac{\frac}}}}}}}}}{\frac	問題3-5 平均値の計算			
第4章 関数と再帰処理	明明4 1 mCkの計算	4.0		
	問題4-1 nCkの計算	1.0		
	問題4-2 円周率 の近似値計算	1.0		
	問題4-3 数当てゲーム(その1)	1.0		
	問題4-4 駐車場管理シミュレーション		1.0	
	問題4-5 ハノイの塔		1.0	
第5章 表操作				
	問題5-1 曜日の判定	1.0		
	問題5-2 魔法陣	1.0		
	問題5-3 内部整列	1.0		
	問題5-4 棒グラフの表示	1.0		
	問題5-5 郵便料金の計算		1.0	
	問題5-6 表探索		1.0	
第6章 文字列処理				
	問題6-1 大文字と小文字の変換	1.0		
	問題6-2 文字列の反転	1.0		
	問題6-3 文字の暗号化	1.0		
	問題6-4 文字列の置換	1.0		
	問題6-5 文字列の照合	1.0		
	問題6-6 英字のカウント	1.0	1.0	
	問題6ー7 カタカナ変換		1.0	
	同題6-7 カテカナを接 問題6-8 文字列の探索		1.0	2.0
	inder 0 人丁列の休米			2.0
^{t±}	思题7—1 顺 <i>位付</i> 计		1.0	
	問題7-1 順位付け		1.0	
	問題7-2 片方向リスト		1.0	
	問題7-3 双方向リスト		1.0	
	問題7-4 ファイルの変換コピー		1.0	
	問題7-5 文字列の置換(ファイル)		2.0	
	問題7-6 ファイル内容の表示		2.0	
	問題7-7 文字列の探索(ファイル)			2.0
	問題7-8 成績管理			2.0
	問題7-9 シーケンシャル処理			2.0
	問題7-10 ランダム処理			3.0
第8章 応用問題				
	問題8-1 文字列の探索(ハングマン)		2.0	
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·			
	問題8-2 数当てゲーム(その2)		2.0	
	問題8-3 万年暦		2.0	0.0
	問題8-4 バイオリズムの表示			3.0
	問題8-5 時刻の取り込み			3.0
	問題8-6 経過時間の測定			3.0
		20.0	20.0	20.0

20.0 20.0 20.0

③C言語演習問題集 第2版

③C言語演習問題集 第2版	x 内 容	3級	2級	1級
第1章 探索·整列処理				
	1. 1 バブルソートとシェーカソート	1.0		
	1.2 選択ソートと挿入ソート	1.0		
	1.3 マージソート	1.0		
	1.4 シェルソート	1.0		
	1.5 クイックソート	1.0		
	1.6 ヒープソート	1.0	4.0	
	1.7 個人用英和辞書		1.0	
	1.8 商品検索・ハッシュ法		1.0	
	1.9 双方向リスト 1.10 2分木		1.0 1.0	
	1.10 2ガネ 1.11 距離による運賃計算(H11春 問11)		1.0	
	1.12 サーバのアクセス履歴集計(H8秋 問7)		1.0	1.0
	1.13 2分木による整列(H11秋 問7)			1.0
	1. 14 二分探索(H15春 問10)			1.0
第2章 文字列処理				,,,,
	2. 1 バイト変換3Bから4Bへ	1.0		
	2.2 画像データと文字列	1.0		
	2.3 文字列探索	1.0		
	2. 4 文字列探索(KMP法とBM法)	1.0		
	2.5 文字列の置換	1.0		
	2.6 タブの置換		1.0	
	2.7 マクロ展開		1.0	
	2.8 文字列の圧縮・伸張		1.0	
	2.9 連長(ランレングス)圧縮		1.0	
	2. 10 文字列の解析(H13秋 問6)		1.0	
	2. 11 文字列のコード変換(H10春 問7)		1.0	
	2. 12 階層構造の一覧表示(H11春 問7)			1.0
	2.13 単語の行末調整で英文出力(H11秋 問11)			1.0
第3章 図形・画像処理	2. 14 文字列のマクロ展開(H14春 問10)			1.0
第3章 因形。圖像处理	3.1 図形の拡大・縮小	1.0		
	3.2 多角形の塗りつぶし	1.0		
	3.3 図形の回転	1.0		
	3.4 長方形領域の色を数える(H13春 問6)	1.0	1.0	
	3.5 時計の針を描画(H12春 問7)		1.0	
	3.6 水平, 垂直方向座標の割当て(H10秋 問11)		1.0	
	3.7 自由曲線の直線描画(H13春 問9)		1.0	
	3.8 三角形領域の塗りつぶし(H14春 問6)		1.0	
	3.9 フラクタル図形(H15春 問6)			1.0
	3.10 凸四角形の描画(H14秋 問10)			
第4章 応用問題(その他業				
	4. 1 排他的論理和	1.0		
	4.2 O×ゲーム	1.0		
	4.3 リングバッファDB管理	1.0		
	4.4 数当てゲーム	1.0		
	4.5 じゃんけんゲーム	1.0		
	4.6 キーワードの出現率 4.7 正答数の集計結果出力(H8春 問7)	1.0	1.0	
	4.7 正合数の集計結果出力(H8春 尚7) 4.8 金種計算(H10秋 問7)		1.0 1.0	
	4.8 並程計算(BTOKX 同7) 4.9 ゲームの得点計算(H10春 問11)		1.0	
	4.10 アドレス帳の内容同期(H12秋 問7)		1.0	
	4.11 モグラたたきの得点競技(H12秋 問11)		1.0	1.0
	4. 12 文字列の10進数を乗算(H12春 問11)			1.0
	4. 13 迷路の解法(H13秋 問10)			1.0
	4. 14 素因数分解(H14秋 問6)			1.5
	FIG. 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	20.0	20.0	10.0

20.0 20.0 10.0

「サーティファイ Cプログラミング能力認定試験3級対策」 授業進行例 (詳細シラバス)

【対策時間】

20時間

【使用テキスト】

・Cプログラミング能力認定試験3級口過去問題集 第6版

【Cプログラミング能力認定試験3級過去問題集の授業シラバス】

授業時間

		100000	
	内 容	講義	備考
H21年度 第2回 過去問題	問1~問3	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問4~問5	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問6	1.3	20~30分で解かせて、20分で解説する。
H21年度 第3回 過去問題	問1~問3	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問4~問5	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問6	1.3	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問1~問3	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問4~問5	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問6	1.3	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問1~問3	1.0	
	問4~問5	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問6	1.3	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問1~問3	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問4~問5	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問6	1.4	20~30分で解かせて、20分で解説する。
H23年度 第1回 過去問題	問1~問3	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問4~問5	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問6	1.4	20~30分で解かせて、20分で解説する。

【合計時間】

20.0

[※] 過去問題集の内容について、最初から問1~6をすべて解かせるのは、難しい。そこで、問1~問6の内容を分けて解かせて、その後、すぐに講師が解説を行うと、 受講者が挫折せずに効果的に授業が展開できる。

[※] 過去問題を60分で実施して、その後、解説を行ってもよい。

「サーティファイ Cプログラミング能力認定試験2級対策」 授業進行例 (詳細シラバス)

【対策時間】

20時間

【使用テキスト】

・Cプログラミング能力認定試験2級口過去問題集 第7版

【Cプログラミング能力認定試験2級過去問題集の授業シラバス】

授業時間

	公司返来の汉末ノノバス	汉本时间	
	内 容	講義	備考
H20年度 第1回 過去問題	問1~問3	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問4~問5	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問6	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
H20年度 第3回 過去問題	問1~問3	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問4~問5	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問6	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
H21年度 第1回 過去問題	問1~問3	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問4~問5	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問6	1.5	30~40分で解かせて、20分で解説する。
H21年度 第3回 過去問題	問1~問3	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問4~問5	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問6	1.5	30~40分で解かせて、20分で解説する。
	問1~問3	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問4~問5	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問6	1.5	30~40分で解かせて、20分で解説する。
H22年度 第3回 過去問題	問1~問3	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問4~問5	1.0	20~30分で解かせて、20分で解説する。
	問6	1.5	30~40分で解かせて、20分で解説する。
l			

【合計時間】

20.0

※ 過去問題を60分で実施して、その後、解説を行ってもよい。

[※] 過去問題集の内容について、最初から問1~6をすべて解かせるのは、難しい。そこで、問1~問6の内容を分けて解かせて、その後、すぐに講師が解説を行うと、 受講者が挫折せずに効果的に授業が展開できる。

「サーティファイ Cプログラミング能力認定試験1級対策」授業進行例 (詳細シラバス)

【対策時間】

28時間

【使用テキスト】

・Cプログラミング能力認定試験1級口過去問題集 第2版

【Cプログラミング能力認定試験3級過去問題集の授業シラバス】

授業時間

内。容	講義	備考
H19年度 第1回 過去問題	7.0	
H19年度 第3回 過去問題	7.0	
H20年度 第1回 過去問題	7.0	
H20年度 第3回 過去問題	7.0	

【合計時間】 28.0