

学籍番号 _____ 氏名 _____

1. プログラム例 (各1点)

1.1 加算

(ア) (イ) (ウ)

1.2 加算と条件分岐

(ア) (イ) (ウ)

1.3 マスク処理と条件分岐

(ア) (イ) (ウ)

(エ)

1.4 論理演算とアドレス修飾

(ア) (イ) (ウ)

(エ) (オ)

1.5 シフト演算

(ア) (イ)

1.6 繰り返し処理

(ア) (イ) (ウ)

(エ) (オ)

1.7 繰り返し処理とサブルーチン

(ア) (イ) (ウ)

(エ) (オ)

1.8 アドレスの受け渡し

(ア) (イ) (ウ)

2. プログラムテクニック

2.1 PUSH と POP (5 点)

2.2 数値を文字データに変換 (各 5 点)

(1)

(2)

3. プログラム (各 12 点)

3.1 データを 5.75 倍

3.2 合計

4. コンピューターの仕組み

4.1 チューリング機械 (各 2 点)

[ア]

[イ]

[ウ]

[エ]

4.2 ノイマン型コンピューター (各 5 点)

4.3 コンピューターの改良 (13 点)