

DNCL学習環境「どんくり」

- どんくりは大学入試センター試験のプログラミングの出題に使われているDNCLの学習環境です。
- アルゴリズムの記述に適しています。
- オンラインで利用できる他、ダウンロードしてローカルで利用できます。



使い方

- [オンライン版](#)はインストールなしでブラウザで動作します。
 - サンプルプログラムが用意されています。
 - Google Chromeで動作を確認しています。
- インストール版は、ダウンロードしてファイルを展開してください。管理者権限は不要です。
 - [Windows用](#) (約100MB)
 - [Mac用](#) (約100MB)

履歴

- 2018/10/10 開発版V0.2を公開しました。
- 2018/8/11 開発版V0.1を公開しました。([オンライン版](#) [Windows用](#) (約100MB) [Mac用](#) (約100MB))

言語と命令の説明

- 以下は言語の説明と使用できる命令です。 [公式の仕様書](#)に準拠しているほか、独自の「拡張機能」を用意しています。
- プログラムの中で、「数字、英字、記号、空白」は全角半角（日本語文字と英語文字）を区別せずに使えます。
 - 日本語の長音「ー」とマイナス「-」は区別されます。
 - 掛け算は「*」「＊」「×」を使います。
 - 割り算は「/」「／」を使います。（整数の割り算は「÷」、整数の余りは「%」「％」を使います）
 - 大小の比較は「>」「>」、「>=」「>=」、「<」「<」、「<=」「<=」、「=」「=」、「!=」「!=」を使います。

変数

変数名は英字[a-z,A-Z]で始まり、その後に英字、数字、「_」が続きます。変数には「」で初期値を代入してから使います。配列の場合は後述の「~のすべての値を~にする」で初期値を設定してから使うこともできます。複数の代入文を「,」で区切って並べられます。

```
x ← 3
Arr ← {1, 2, 3}
moji_moji ← "文字"
```

```
x ← 3, y ← 4
```

増やす/減らす

変数の値を指定した数だけ増減します。未定義の変数を対象に実行した場合には、0が代入されてから実行されます。

```
xを1増やす  
yを50減らす
```

表示文

式や変数の値を表示します。複数の値を「と」で区切って指定できます。改行の有無を指定できます。

```
xを表示する  
123+456と"aiueo"と改行を表示する  
"こんにちは"を改行なしで表示する
```

数値

小数点付きの数値を使えます。先頭にマイナス (-) 符号を付けられます。

```
123  
123.456  
-123
```

四則演算

+ , - , × , ÷ は小数点を考慮した計算を行います。÷ , % は整数の計算を行います (商と余り)。

```
1+2  
1-x*50%4
```

比較演算

> , < , = , ≠ を使えます。

```
1>2  
2≠1
```

論理演算

「かつ」「または」「でない」を使えます。

```
1>2 または 2>1
```

```
1>0 かつ 5>3 でない
```

文字列

“ ” または 「 」 で囲って文字列を記述します。

```
"こんにちは"  
「こんばんは」
```

両辺のどちらかが文字列の場合は、「+」は「数の足し算」ではなく「文字の連結」の意味になります。

```
3+"こんにちは" // 結果は"3こんにちは"  
「こんばんは」+3 // 結果は"こんばんは3"  
3+"4" // 結果は"34"
```

配列参照

配列の要素は、配列名の後に[]で囲み添え字を書きます。要素は1から始まります。多次元配列は、「,」で区切って要素を指定します。

```
x ← Arr[1]  
y ← Arr[1,2]
```

配列の初期値設定

配列の要素の初期値を設定します。

```
Arrのすべての値を0にする
```

関数呼び出し

関数名の後に引数を()で指定します。

```
書く()  
二倍(100)  
乗算(100,200)
```

繰り返し

for文に相当する反復は次のように記述します。

```
iを0から10まで1ずつ増やしながら、  
  iを表示する  
を繰り返す
```

```
iを10から0まで1ずつ減らしながら、  
  iを表示する
```

を繰り返す

while文に相当する反復は次のように記述します。

```
i←0
i<10の間、
  iを表示する
  i←i+1
を繰り返す
```

条件分岐

if文に相当する分岐は次のように記述します。

```
もし1 1ならば
  1を表示する
を執行し、そうでなくもし2 2ならば
  2を表示する
を執行し、そうでなければ
  3を表示する
を執行する
```

実行したい文が1文の場合に限り、次のように書くこともできます。

```
もし1=1ならば"Hello"を表示する
```

以下は独自拡張の機能です。

配列の初期値

値は全体を {} で囲み、「,」で値を区切ります。

```
{1,2,3}
{1,2,{3,4,5},6}
```

配列の要素を入れ替える

「入れ替える」は、配列の要素を入れ替えます。

```
Arr ← {"a","b","c"}
入れ替える(Arr,1,3) // 配列の値は{"c","b","a"}になる
```

配列の要素を削除する

「削除」関数は、番号を指定して配列の要素を削除します。

```
Arr ← {"a","b","c"}  
削除(Arr,2) // 配列の値は{"a","c"}になる
```

配列に要素を挿入する

「挿入」関数は、番号を指定して要素を挿入します。

```
Arr←{"a","b","c"}  
挿入(Arr,"d",2) // 配列の値は{"a","d","b","c"}になる
```

配列の要素数を取得する

「要素数」関数は、配列の要素数を取得します。

```
Arr←{"a","b","c"}  
要素数(Arr) // 結果は3が返される
```

変数の確認

プログラムの中で使われている変数の値を確認します。

```
Arr ← []{1,2,3,4,5}  
x ← []あいうえお  
確認()  
  
(出力例)  
確認-----  
Arr => { 1, 2, 3, 4, 5 }  
x => あいうえお  
-----
```

関数の定義

関数は次のように定義します。()の中に引数を記述できます。

```
あいさつ( )は  
「こんにちは」を表示する  
を実行する
```

```
書く(str)は  
strを表示する  
を実行する
```

次の例は、関数に戻り値を設定します。

```
二倍(num)は  
num×2を返す
```

を実行する

二倍 (5) を表示する // 10が表示される

性能の確認

関数またはプログラムの性能を測定します。以下の内容を測定しています。

- 実行時間
- 各for文のループ回数
- 各if文の「条件判定を行った回数」「真が評価された回数」「偽が評価された回数」

次の例は、関数の性能を測定します。

```
倍数判定 ( ) は
  xを1から10まで1ずつ増やしなが、
    xを改行なしで表示する
  もしx%3=0ならば
    「<- 3の倍数！」を表示する
  を実行し、そうでなければ
    改行を表示する
  を実行する
  を繰り返す
  を実行する
倍数判定 ( ) の性能を確認する

( 出力例 )
1
2
3<- 3の倍数！
4
5
6<- 3の倍数！
7
8
9<- 3の倍数！
10
性能テスト-----
実行時間 => 0.003秒
for1 : 実行回数 => 10
if1  : 比較回数 => 10, 真の回数 => 3, 偽の回数 => 7
-----
```

次の例は、プログラム全体の性能を確認します。

```
倍数判定 ( ) は
  xを1から10まで1ずつ増やしなが、
    xを改行なしで表示する
  もしx%3=0ならば
    「<- 3の倍数！」を表示する
  を実行し、そうでなければ
    改行を表示する
  を実行する
```

```
を繰り返す  
を実行する  
倍数判定 ( )  
倍数判定 ( )  
性能を確認する
```

```
(出力例)  
1  
2  
3<- 3の倍数!  
4  
5  
6<- 3の倍数!  
7  
8  
9<- 3の倍数!  
10  
1  
2  
3<- 3の倍数!  
4  
5  
6<- 3の倍数!  
7  
8  
9<- 3の倍数!  
10  
性能テスト-----  
実行時間 => 0.011秒  
for1 : 実行回数 => 20  
if1 : 比較回数 => 20, 真の回数 => 6, 偽の回数 => 14  
-----
```

From:
<https://dolittle.eplang.jp/> - プログラミング言語「ドリトル」

Permanent link:
<https://dolittle.eplang.jp/dncl?rev=1539118215>

Last update: **2018/10/10 05:50**

