

## 1 出力桁数の指定 34 頁

### 1.1 学習のポイント

printf でデータを出力するときに、データの出力桁数を指定する方法を学びます。

### 1.2 整数データの桁数指定

整数データの出力桁数を指定するには書式制御文字列の % と d の間に出力桁数 (フィールド幅) を示す整数値を置きます。

```
printf("%4d", a);
```

上の例では変数 a の内容が 4 桁で出力されます。もしその値が 4 桁に満たなければ右づめで、空いた左に空白が補われます。逆にその値が 4 桁を越えていれば、4 桁出力の指定は無視され、そのサイズの幅で出力されます。

### 1.3 実数データの桁数指定

実数データの出力桁数を指定するには書式制御文字列の % と f の間に「全体の桁、少数部の桁」を示す値を書きます。

```
printf("%6.2f", x);
```

この例では変数 x の内容が全体で 6 桁 (少数点を含む)、小数部 2 桁の幅で出力されます。

### 1.4 例題 2 reidai2.c 35 頁

整数データ a と b の加減乗除の結果を 8 桁の幅で出力しなさい。

```
/*  
  整数データ a と b の加減乗除の結果を 8 桁の幅で出力しなさい。  
  reidai2.c  
*/  
  
#include <stdio.h>
```

```

int main()
{
    int a;
    int b;

    a = 50;
    b = 20;

    printf("    tasu    hiku    kakeru    waru\n");
    printf("%8d %8d %8d %8d\n", a + b, a - b, a * b, a / b);

    return 0;
}

```

## 1.5 練習問題 2 rensyu2.c 35 頁

実数データ a、b の加減乗除の結果を全体で 10 桁、小数部 2 桁で出力するプログラムを作りなさい。

```

/*
    実数データ a、b の加減乗除の結果を全体で 10 桁、小数部 2 桁で出力するプログラムを作りなさい。
    rensyu2.c
*/

#include <stdio.h>

int main()
{
    float a;
    float b;

    a = 50.0;
    b = 20.0;

    printf(".....+.....+.....+.....\n");
    printf("%10.2f %10.2f %10.2f %10.2f\n", a + b, a - b, a * b, a / b);

    return 0;
}

```

}