

三項演算子の演習問題

三項演算子の演習問題

○変数に数値を入力する方法（キーボードと乱数）

```
public class Input{
    public static void main(String[] args){
        System.out.print("文字列=");
        String s = new java.util.Scanner(System.in).next();
        System.out.println(s);

        System.out.print("整数値=");
        int i = new java.util.Scanner(System.in).nextInt();
        System.out.println(i);

        System.out.print("実数値=");
        double d = new java.util.Scanner(System.in).nextDouble();
        System.out.println(d);

        System.out.print("真偽値=");
        boolean b = new java.util.Scanner(System.in).nextBoolean();
        System.out.println(b);

        //乱数値を生み出す。
        //数値は発生させる乱数の上限値（指定値自体を含まない）
        int r = new java.util.Random().nextInt(10);
        System.out.println("乱数値="+r);
    }
}
```

問1: 点数による判定

変数 `score` の値に応じて、60点以上なら「合格」、それ以外は「不合格」と表示してください。

```
int score = /* キーボードより入力する */;
String result = /* ここは三項演算子 */;
System.out.println(result);
```

問2: 奇数・偶数の判定

変数 `num` が偶数なら「偶数」、奇数なら「奇数」と表示させてください。

```
int num = /* キーボードより入力する */;
String result = /* ここは三項演算子 */;
System.out.println(result);
```

問3: 最大値の判定（2値）

変数 `x` と `y` のうち、大きい方を変数 `max` に代入してください。

```
int x = /* キーボードより入力する */;  
int y = /* キーボードより入力する */;  
int max = /* ここは三項演算子 */;  
System.out.println(max);
```

問4: 数値の絶対値

変数 `a` の絶対値を求めるコードを、三項演算子で書いてください。

```
int a = /* キーボードより入力する */;  
int abs = /* ここは三項演算子 */;  
System.out.println(abs);
```

問5: 複数条件の三項演算子

変数 `age` に応じて、以下のように表示してください：

- 0～12歳 → 「子供」
- 13～19歳 → 「ティーン」
- 20歳以上 → 「大人」

```
int age = /* キーボードより入力する */;  
String category = /* 三項演算子をネストして実装 */;  
System.out.println(category);
```