

1. 変数の使い方

1. 変数の使い方

問題1: 整数の変数の宣言と出力

問題: 整数型 `int` を使って、変数 `x` に 25 を代入し、その値をコンソールに出力してください。

問題2: 浮動小数点数の宣言と計算

問題: `double` 型の変数 `a` と `b` に、それぞれ 3.5 と 7.2 を代入してください。その後、`a` と `b` を加算し、その結果をコンソールに出力してください。

問題3: 論理型の使用

問題: `boolean` 型の変数 `isEven` を宣言し、10が偶数であるかどうかを判定し、その結果 (`true` または `false`) をコンソールに出力してください。

問題4: 文字型の使用

問題: `char` 型の変数 `ch` を宣言し、アルファベットの `'A'` を代入してください。その後、`ch` の値をコンソールに出力してください。

問題5: 文字列の操作

問題: `String` 型の変数 `name` に自分の名前を代入し、「こんにちは、`[name]`さん！」と出力してください。`[name]` は自分の名前に置き換えてください。

問題6: 型変換（キャスト）の練習

問題: `double` 型の変数 `x` に 5.99 を代入し、それを `int` 型にキャストして整数部分だけを取得し、その値をコンソールに出力してください。

これらの問題に取り組むことで、**プリミティブ型**（整数、浮動小数点、論理値、文字）、**String型**、および**型変換**の基本を学ぶことができます。
