

Hさんはその日の運勢を占うプログラムを作ろうとしている。ランダムで整数を出現させ、その数に応じて占いの結果が表示されるプログラムを構想した。

試しに占いの結果を「大吉」「吉」の2種類で設定しプログラムを作ってみることにした。

0~9の整数をランダムに出現させ、それぞれの結果が出る割合が「大吉」:「吉」=1:1となるように、出現した整数が0~4の場合は「大吉」、5~9の場合は「吉」とする。

このとき(ア)に入れるのに最も適当なものを選びなさい。

(1) hanteiに0~9のうち1つの整数をランダムに代入する

(2) もし(ア) ならば:

(3) | 表示する("大吉")

(4) そうでなければ:

(5) | 表示する("吉")

また、出現した数が偶数の場合は「大吉」、奇数の場合は「吉」となるようにする方法も考えた。プログラムでは例えば次の表1のような演算が利用できる場合、(ア)を(イ) とすることで、「大吉」と「吉」の結果が1:1となる。

表1

*	掛け算
/	割り算
%	商を整数で求めた場合のあまり

「大吉」と「吉」の2種類を表示させることができたHさんは、次に「凶」を加えた3つの結果を表示させる方法を考えた。それぞれの結果が出る割合が「凶」:「大吉」:「吉」=1:2:7となるようにする。

このとき(ウ)(エ)に入れるのに最も適当なものを選びなさい。

(1) hanteiに0~9のうち1つの整数をランダムに代入する

(2) もし(ウ) ならば:

(3) | 表示する("凶")

(4) そうでなくもし(エ) ならば:

(5) | 表示する("大吉")

(6) そうでなければ:

(7) | 表示する("吉")