

## for 文/while 文

### ❖ 問題

#### 1. テストの点数

オギタ君はこれから化学、物理、数学のテスト受けます。オギタ君は数学に関連付けて勉強をします。オギタ君は勉強せずにテストを受けると3点しか取れません。テストの点数は次の規則であります。

- ① 勉強時間 3 分ごとに化学の点数が 2 倍に増加
- ② 勉強時間 5 分ごとに物理の点数が 3 倍に増加
- ③ 勉強時間 10 分ごとに数学の点数が 2 点増加
- ④ 化学の点数が 20 点を越えた瞬間,化学の点数が 7 点減少し数学の点数が 5 点増加
- ⑤ 物理の点数が 20 点を越えた瞬間,物理の点数が 12 点減少し数学の点数が 8 点増加

勉強時間を入力してオギタ君の数学の点数が何点になるかを出力するプログラムを作ってください。

#### 2. ソシャゲ生活

カワゴエ君は一日に一つのゲームを集中してやります。カワゴエ君はスクフェスをたくさんやるとラブライバーに、FGO をたくさんやるとマスターに、シャドバをやりすぎると Grand Master になります。日々やるゲームを 1 =スクフェス、2 =FGO、3 =シャドバ として入力し、スクフェスや FGO は他のどのゲームよりもプレイ回数が 3 回以上多ければそれぞれラブライバー、マスターになります。シャドバ が他のどのゲームよりもプレイ回数が 10 回以上多ければ Grand Master になります。カワゴエ君が何かになったときにそれを出力して終了するプログラムを作ってください。

#### 3. 素数判定

素数判定をするプログラムを作ってください。