

等差数列の和

```
1 program TousaSuuretu; // 学生証番号 氏名
2 {$APPTYPE CONSOLE}
3 uses
4   SysUtils;
5
6 var
7   Syokou : Integer;
8   Kousa  : Integer;
9   Kousuu : Integer;
10  Wa     : Integer;
11
12 begin
13   WriteLn('等差数列の和を求めます');
14   Write('初項 ? ');
15   ReadLn(Syokou);
16   Write('公差 ? ');
17   ReadLn(Kousa);
18   Write('項数 ? ');
19   ReadLn(Kousuu);
20   Wa := Kousuu*(2*Syokou+Kousa*(Kousuu-1)) div 2;
21   WriteLn('和 = ', Wa);
22   Write('Enter を押してください');
23   ReadLn;
24 end.
```

球の表面積と体積

```
1 program Kyuu; // 学生証番号 氏名
2 {$APPTYPE CONSOLE}
3 uses
4   SysUtils;
5
6 var
7   Hankei  : Real;
8   Menseki : Real;
9   Taiseki : Real;
10
11 begin
12   WriteLn('球の表面積と体積を求めます');
13   Write('半径 ? ');
14   ReadLn(Hankei);
15   Menseki := 4*Pi*Sqr(Hankei);
16   Taiseki := Menseki*Hankei/3;
17   WriteLn('表面積 = ', Menseki:10:3);
18   WriteLn('体積 = ', Taiseki:10:3);
19   Write('Enter を押してください');
20   ReadLn;
21 end.
```

対称か

```
1 program Taisyou3keta; // 学生証番号 氏名
2 {$APPTYPE CONSOLE}
3 uses
4   SysUtils;
5
6 var
7   Moto   : Integer;
8   Gyaku  : Integer;
9   Taisyou : Boolean;
10  Hyaku  : Integer;
11  Juu    : Integer;
12  Ichi   : Integer;
13
14 begin
15   WriteLn(' 3桁の数が対称かどうか調べます');
16   Write(' 元の数   ? ');
17   ReadLn(Moto);
18   Hyaku := Moto div 100;
19   Juu    := Moto mod 100 div 10;
20   Ichi   := Moto mod 10;
21   Gyaku := Ichi*100+Juu*10+Hyaku;
22   Taisyou := Moto=Gyaku;
23   WriteLn(' 逆にした数 = ', Gyaku);
24   WriteLn(' 対称である = ', Taisyou);
25   Write('Enter を押してください');
26   ReadLn;
27 end.
```