プログラムの部品（変数・配列・関数）

プログラムでは、データや処理をどのような形で扱うのだろう

変数：名前の付いた箱




```
点数 ← 80
点数 ← 点数 + 5
```

→ 箱の中は 85 になる

値を入れておき、あとから
読んだり、書きかえたりする。
名前で中身を指す。

配列：番号の付いた箱の列

気温（4日分）




```
気温 ← [21, 23, 19, 25]
気温[2] → 19
```

同じ種類のデータをまとめ、
番号（添字）で取り出す。
番号は0から数えることが多い。

関数：決まった処理の機械



入れる値（引数） → 処理 → 返る値（戻り値）

```
平均(気温) → 22
```

決まった処理に名前を付けて
まとめる。何度でも使え、
プログラムが読みやすくなる。

組み合わせると（4日分の気温の平均を表示するプログラム）

```
気温 ← [21, 23, 19, 25]     # 配列
平均値 ← 平均(気温)          # 関数を呼び出し、変数に入れる
表示する(平均値)             # 22 と表示される
```

21＋23＋19＋25＝88、88÷4＝22

※ 模式図。プログラムの書き方は説明のための例で、特定のプログラミング言語の書き方ではない。