

### ③ 高等学校 情報 解答例

1 20点	(1) 5点	① 1点	1 0 0 1 0		② 1点	1 0 0 1 1 1		③ 1点	1 0 1 0 0 0 0 0		
		④ 1点	0 . 0 1 0 1		⑤ 1点	0 . 1 0 1					
	(2) 3点	① 1点	4 通り		② 1点	8 通り		③ 1点	3 2 通り		
	(3) 8点	① 1点	3 5	② 2点	2 2	③ 2点	3 0	④ 1点	3	⑤ 2点	2 0
	(4) 4点	① 1点	入力		② 1点	主記憶		③ 1点	出力		
		④ 1点	補助記憶								

2 15点	(1) 3点	① 1点	イ	② 1点	エ	③ 1点	キ	(2) 1点	ア
	(3) 2点	情報セキュリティポリシー							
	(4) 各3点	公表権			氏名表示権			同一性保持権	

3 13点	(1) 2点	RAND関数			(2) 3点	=B2*B2+C2*C2 ※=B2^2+C2^2, =POWER(B2, 2)+POWER(C2, 2)も可			
	(3) 5点	① 2点	D2001		② 2点	<=1		③ 1点	4
	(4) 3点	(例) 試行回数Nの個数を増やすほど, 円周率の近似値は理論値に近づいていく。							

4 14点	(1) 2点	200Hz						
	(2) 3点	(例) より高精細で原信号に近いアナログ信号を再現できる。						
	(3) 1点	1 0 1	(4) 2点	0 1 0 0 0 1 0 1 0 0 1 1 0 1 1 0 1 1 0 1 1 1 0 0 1 0 1 1 0 1				
	(5) 6点	ビット列 3点	1 1 0 1 1 1 1 1 1 0 0 0 0 0 1 1 1 0 1 0 1 0				圧縮率 3点	7 3 . 3 %

5 18点	(1) 6点	① 2点	$m \leftarrow m + 1$			② 2点	$m \leftarrow (lo + hi) / 2$				
		③ 2点	$hi \leftarrow m - 1$								
	(2) 5点	ア 1点	7	イ 1点	3 1	ウ 1点	2 5 5	エ 1点	5	オ 1点	8
	(3) 4点	図1 2点	逐次探索			図2 2点	二分探索				
	(4) 3点	ア 1点	交換法		イ 1点	選択法		ウ 1点	挿入法		

6 20点	(1) 10点	① 2点	情報社会		② 2点	コミュニケーション		③ 2点	データ			
		④ 2点	創造的		⑤ 2点	寄与						
	(2) 6点	① 1点	サ	② 1点	オ	③ 1点	ス	④ 1点	コ	⑤ 1点	カ	⑥ 1点
(3) 各2点	情報セキュリティ					メディアとサービス						