

```
1 using System;
2 using System.Collections.Generic;
3 using System.ComponentModel;
4 using System.Data;
5 using System.Drawing;
6 using System.Linq;
7 using System.Text;
8 using System.Threading.Tasks;
9 using System.Windows.Forms;
10
11 namespace sansudrill
12 {
13     public partial class Form1 : Form
14     {
15         Random rand = new Random();
16         long noA = 0;
17         long noB = 0;
18         long noC = 0;
19         long mondaiCnt = 0; //出題数カウント
20         long mondaiMax = 0; //最大出題数
21         long seikaiCnt = 0; //正解数
22         long type = 0; //1:足し算 2:引き算
23         string typeStr; //演算記号表示用
24
25         public Form1()
26         {
27             InitializeComponent();
28         }
29
30         private void InBox_KeyPress(object sender, KeyPressEventArgs e)
31         {
32             //数値およびバックスペースのみ受け付ける
33             if ((e.KeyChar < '0' || e.KeyChar > '9') && (e.KeyChar != '\b'))
34             {
35                 if (!(e.KeyChar == '-' && InBox.TextLength == 0))
36                 {
37                     e.Handled = true; //いま入力されたものを無視する
38                 }
39             }
40             if (e.KeyChar == (char)Keys.Enter && InBox.Text != ""
41                 && InBox.Text != "--")
42             {
43                 Console.WriteLine(InBox.Text);
44                 // OutBox.AppendText(InBox.Text + "¥e¥n");
45                 Kotaeawase();
46                 InBox.Text = "";
47                 if (mondaiCnt < mondaiMax)
48                 {
49                     MondaiSakusei();
50                 } else
51                 {
52                     Seiseki();
53                 }
54             }
55         }
56
57         private void Form1_Load(object sender, EventArgs e)
58         {
59             InBox.Enabled = false; //解答欄を入力不可にする
60         }
61
62         //問題を作成する
63         private void MondaiSakusei()
64         {
```

```
65         noA = rand.Next(1, 10);
66         noB = rand.Next(1, 10);
67         MondaiLbl.Text = noA + typeStr + noB + " = ";
68         if ( type == 1)
69         {
70             noC = noA + noB;
71         }
72         else
73         {
74             noC = noA - noB;
75         }
76         mondaiCnt++;
77     }
78
79     // 答え合わせをする
80     private void Kotaeawase()
81     {
82         if( noC == Int64.Parse(InBox.Text))
83         {
84             OutBox.AppendText("○ ");
85             seikaiCnt++;
86         }
87         else
88         {
89             OutBox.AppendText("× ");
90         }
91         OutBox.AppendText(MondaiLbl.Text + InBox.Text + "¥r¥n");
92     }
93
94     //成績の表示
95     private void Seiseki()
96     {
97         InBox.Enabled = false;
98         MondaiLbl.Text = ""; //問題の表示をクリア
99         OutBox.AppendText("正解数は " + seikaiCnt + " です");
100    }
101
102     private void StartBtn_Click(object sender, EventArgs e)
103     {
104         //出題数をへんこうする
105         if( RB10.Checked )
106         {
107             mondaiMax = 10;
108         }
109         if (RB20.Checked)
110         {
111             mondaiMax = 20;
112         }
113         if (RB30.Checked)
114         {
115             mondaiMax =30;
116         }
117         //計算タイプを変更する
118         if ( RBtasu.Checked )
119         {
120             type = 1;
121             typeStr = " + ";
122         }
123         if (RBhiku.Checked)
124         {
125             type = 2;
126             typeStr = " - ";
127         }
128         mondaiCnt = 0;
```

```
129         seikaiCnt = 0; //正解数の「カウント用」
130         MondaiSakusei();
131         InBox.Enabled = true; //入力可能にする
132         InBox.Focus(); // 解答欄へフォーカスを移す
133     }
134 }
135 }
136
137
```