

プログラミング (Java) 定期試験に向けて (太田)

■定期試験の方法

実技試験：5 1 0 1 教室、試験時間 8 0 分、持ち込みすべて OK、作成するプログラムは 3 本。
提出物：プログラムファイルと実行結果の画面コピーをフォルダに保存し、フォルダごと提出。
(授業時の提出方法と同じ)。

■変数とデータ型

整数	int 型	10 進数の範囲	-2, 147, 483, 648 ~ +2, 147, 483, 647
実数	double 型	倍精度の実数を表現	
文字	char 型	シングルクォーテーションで囲んだ 1 文字	'a' '5' '文'
文字列	String 型	ダブルクォーテーションで囲んだ文字列	"bunkyo" "文教大学"
配列の宣言と生成	int[] kazu = new int[5]; char[] moji = new char[4];		

■基本的な計算と文字の操作

- ・四則演算 (+ - * / %)、インクリメント (n++ n--)
- ・数値のけた数指定の方法 DecimalFormat の使い方 (0.00 #,### など)
- ・大文字→小文字の変換 (toLowerCase) 小文字→大文字の変換 (toUpperCase)

[文字配列の操作]

- ・String 型変数 (文字列) を配列に入れる → 配列名 = String 型変数.toCharArray()
- ・文字型配列から String 型の値を生成する → String 型変数 = new String(配列名)

■キーボードからの入力 (文字、整数、実数)

```
Scanner sc = new Scanner(System.in);  
System.out.print("〇〇を入力してください->");
```

(文字列の入力)

```
String keybd;  
keybd=sc.nextLine();
```

(整数の入力)

```
int kazu;  
kazu=sc.nextInt();
```

(実数の入力)

```
double jissu;  
jissu=sc.nextDouble();
```

■選択処理 (if 文)

- ①単純 if 型 (もし~ならば、〇〇〇を行う)
- ②if-else 型 (もし~ならば〇〇〇を行い、そうでないときは×××を行う)
- ③if-else if 型 (else のあとに、さらに if を続ける書き方)

■ループ処理 (for 文・while 文)

```
for ( 初期値 ; 繰り返し条件 ; 増分値 ) {  
    処理の内容  
}
```

初期値	→ ループの前処理
繰り返し条件	→ ループを継続する条件
増分値	→ 1 回のループの後処理

```
while ( 繰り返し条件 ) {  
    処理の内容  
}
```

繰り返し条件	→ ループを継続する条件
--------	--------------

■Java アプレット

- ・import するクラス → [java.applet.*] と [java.awt.*]
- ・アプレットの中には main() メソッドは書かない。代わりに paint() メソッドを入れる。
- ・基本図形の描画 (直線、四角形、円、色の設定など)
- ・for 文を利用した幾何学模様の描画 (例) 三角形の模様、直線の模様など