

注意事項 ノート, 辞書, 参考書, 教科書, コピー, 電卓の参照及び使用を禁ず.

1. 下記のプログラムユーザがボタンを押したら何らかの処理を実行するプログラムの一部を示している. 正しく処理をするために, 【 1 】と【 2 】に何を書けばよいか答えよ.

```
public class ButtonMain2 extends JFrame
    implements 【 1 】 {
    JButton btn;
    public ButtonMain2() {
        btn = new JButton("press me!");
        btn.addActionListener(【 2 】);
    }
    public void actionPerformed(ActionEvent ae) {
        // イベント処理
    }
}
```

【 1 】

【 2 】

2. 下記のコードを実行すると, 「ボタン 0」から「ボタン 3」は画面上にどう配置されるかを図示せよ.

```
setLayout(new GridLayout(2,2));
for (int i = 0; i < 4; i++) {
    btn[i] = new JButton("ボタン"+i);
    add(btn[i]);
}
```

3. TextField (JTextField) クラスを使って, ユーザに数値を入力させる場合, どのようなことに注意しなければいけないか?

4. 以下の[1]~[6]の説明に最もふさわしいと思うクラス名(インターフェイスも含む)を語群から選んで解答欄にそのアルファベットを記入しなさい.

- [1] 既定の項目から選択するか, 任意の値を入力する.
- [2] 乱数を発生させる.
- [3] 画像などの先読みをする.
- [4] 複数の選択肢の組から 1 つだけ選択させる.
- [5] マルチスレッド処理の時に使う.
- [6] マウスイベントを受け取るインタフェース.

解答欄

[1]	[2]	[3]
[4]	[5]	[6]

語群

- A. CheckboxGroup B. Color C. JSpinner
- D. JPanel E. MediaTracker F. MouseEvent
- G. MouseListener H. Random I. Runnable

5. プログラム中で例外が発生する可能性があることがあらかじめ分かっている場合に, その例外が発生した時の処理を記述するコードの例を示せ.

Java プログラミング	理工学部	学科	年	番	氏名	採点
--------------	------	----	---	---	----	----