

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 下記コードは”Hello, world!”を表示する簡単なWindowプログラムであり、正しく処理をするために、【】に何を書けばよいか答えよ。

```
public class WinHello extends JFrame {
    public static void main(String[] args) {
        WinHello w = new 【1】;
        【2】 (250, 80); //Window のサイズをセット
        【3】 ("Hello!"); // Window のタイトルをセット
        w.setVisible ( 【4】 ); //表示する
    }
    public void paint(Graphics 【5】 ) {
        g. 【6】 ("Hello, world!", 100, 60); // 文字列の表示
    }
}
```

解答欄

【1】	【2】
【3】	【4】
【5】	【6】

- 2 コンポーネントの配置に用いるレイアウトとして、BorderLayoutクラスとGridLayoutクラスについて説明せよ。

- 3 ダブルバッファリングについて説明せよ。

- 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] マウスイベントを受け取るインタフェース.
- [2] コンポーネントの幅と高さ調べる.
- [3] 画像などの先読みをする.
- [4] 既定の項目から選択するか、任意の値を入力する.
- [5] 他のコンポーネントやレイアウトを配置するための入れ物.
- [6] 文字の入力に使う.

解答欄

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

語群

- A. MouseListener    B. Canvas    C. JTextField
- D. JPanel    E. MediaTracker    F. JSpinner
- G. Runnable    H. JProgressBar    I. Dimension

- 5 モグラたたきのゲーム作成では、ユーザが操作しなくても時間の経過とともに勝手にゲームが進行し画面が変化するように加えた変更の名前及び、その概要について説明せよ

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