

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. 以下のプログラムについて，設問に従ってコードを修正または追加をせよ．

```
import java.awt.BorderLayout;
import java.awt.Font;
import java.awt.TextField;
import java.awt.event.ActionEvent;
import java.awt.event.ActionListener;
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JLabel;

public class Quiz07 extends JFrame
    implements ActionListener {
    TextField tf = new TextField();
    JLabel lb = new JLabel("0");

    public static void main(String[] args) {
        Quiz07 w = new Quiz07();
        w.setTitle("文字がでかい");
        w.setSize(250, 200);
        w.setVisible(true); // 表示する
    }

    Quiz07() {
        add(tf, BorderLayout.SOUTH);
        lb.setFont(new Font(null, Font.BOLD, 72));
        add(lb, BorderLayout.CENTER);
    }

    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        int f = tf.getText();
        lb.setText(Integer.toString(f));
    }
}
```

- a) エラーでコンパイルできないので，修正せよ．
- b) TextFieldに数値を入れてEnterキーを押したらラベルに数値が表示されるように修正せよ．
- c) 入力した数値に応じて文字の大きさが変化するよう修正せよ

```
import java.awt.Graphics;
import javax.swing.JFrame;

public class Quiz05 extends JFrame {
    static long startTime;

    public static void main(String[] args) {
        Quiz05 w = new Quiz05();
        w.setSize(400, 400);
        w.setTitle("サイズ合わせ");
        w.setVisible(true); // 表示する
        startTime = System.currentTimeMillis();
    }

    public void paint(Graphics g) {
        int x = getWidth(); // 幅を取得
        int y = getHeight(); // 高さを取得

        // ウィンドウの幅を表示
        g.clearRect(0, 0); // ウィンドウをクリア
        g.drawString("幅をゼロ目にする", 10, 50);
        g.drawString("現在: " + x, 10, 70);

        if (false) {
            g.drawString("幅がゼロ目になりました！",
                10, 90);
        }
    }
}
```

- d) エラーでコンパイルできないので，修正せよ．
- e) ウインドウ幅が3桁のゼロ目 (777など) になったらメッセージを表示するように修正せよ．
- f) ゼロ目になるまでの秒数も表示するように修正せよ．

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

こちらは裏面です 回答例と注意があるのでよく読んでください

注意事項

- クラス名やメソッド名などが正しくなくてもなんとなく理解できれば、部分点あり
- コードが不完全でも、何をしたいかをコメントしてあれば部分点となることもある
- 追加や修正、削除などは下記の回答例を参考にする
- a)~f)のどの問いに対する回答かは示さなくてよい
- 空白が無い時は①などと示し別の場所に記入

----- 回答例 -----

```
import java.awt.BorderLayout;
import javax.swing.JButton;
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JLabel;
import java.awt.event.*;
import java.awt.event.*;
```

```
public class Mogi extends JFrame implements ActionListener {
    JButton btn;
    JLabel lb;
```

```
    String[] story = {"むかしむかしあるところに",
        "おじいさんとおばあさんがいました",
        "はやりやまいのためどこにもでかけられず",
        "おうちにこもってなにもなくすごしました",
        "おしまい"};
```

```
    int page = 0;
```

```
    public static void main(String[] args) {
```

```
        Mogi w = new Mogi();
```

```
        w.setVisible(true);
```

```
    }
```

```
    public Mogi() {
```

```
        setSize(300, 150);
```

```
        setTitle("文字芝居");
```

```
        lb = new JLabel("はじまりはじまり");
```

```
        btn = new JButton("press me!");
```

```
        add(lb, BorderLayout.NORTH);
```

```
        add(btn, BorderLayout.CENTER);
```

```
        btn.addActionListener(this);
```

```
    @Override
```

```
    public void actionPerformed(ActionEvent ae) {
```

```
        lb.setText("むかしむかしあるところに");
```

```
    }
```

```
    }
```

① page が story
の配列のサイズを
こえないように注意

h). 下線のエラーでコンパイルできないので、修正せよ。

i). ボタンを押したら文が変わるようにせよ。

j). ボタンを押すと物語(story)が進むようにせよ。