

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.GridLayout;
import java.awt.event.ActionEvent;
import javax.swing.JButton;
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JProgressBar;

public class Quiz02 extends JFrame
    implements ActionListener {
    private int hits = 0;
    JButton btn;
    JProgressBar pb;
    public static void main(String[] args) {
        Quiz02 w = new Quiz02();
        w.setVisible(true);
    }

    public Quiz02() {
        setLayout(new GridLayout(2,1));
        setSize(250, 150);
        setTitle("10 回バンバン");
        pb = new JProgressBar();
        add(pb);
        pb.setStringPainted(true);
        pb.setString("10 回たたこう");
        btn = new JButton("Hit me!");
        btn.addActionListener(this);
        add(btn);
    }

    public void actionPerformed(ActionEvent ae) {
        if (hits < 10) {
            pb.setValue(hits);
            pb.setString("あと " + (10 - hits) + " 回");
        } else {
            pb.setValue(10);
            pb.setString("終了♪");
        }
    }
}
```

- a) 下線のエラーでコンパイルできないので, 修正せよ.
 b) ボタンを押したらプログレスバーが変化するように修正せよ.
 c) 10回ボタンを押したらプログレスバーが100%になるように修正せよ

```
import java.awt.Color;
import java.awt.Graphics;
import java.awt.event.KeyEvent;
import javax.swing.JFrame;

public class Quiz06 extends JFrame {
    int x = 200, y = 200;

    public static void main(String[] args) {
        Quiz06 w = new Quiz06();
        w.setSize(400, 400);
        w.setTitle("ドット絵を描こう");
        w.setVisible(true); //表示する
    }

    public Quiz06() {
        addKeyListener();
    }

    public void paint(Graphics g) {
        g.setColor(Color.black);
        g.fillOval(x, y, 5, 5);
    }

    public void keyTyped(KeyEvent e) {}

    public void keyPressed(KeyEvent e) {
        switch (e.getKeyCode()) {
            case KeyEvent.VK_A:
                x -= 10;
                break;
            case KeyEvent.VK_D:
                break;
            case KeyEvent.VK_W:
                break;
            case KeyEvent.VK_S:
                break;
        }
    }

    public void keyReleased(KeyEvent e) {}
}
```

- d) 下線のエラーでコンパイルできないので, 修正せよ.
 e) キーボードの A キーを押すと現在のドットの左にドットが描画されるように修正せよ.
 f) 同様に, S で下, D で右, W で上にドットが描画されるように修正せよ

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.ActionListener;
import java.awt.event.ActionEvent;
```

```
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(false);
```

```
    }
```

```
    public Mogi() {
```

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

```
        setTitle("文字芝居");
```

```
        lb = new JLabel("はじめは始まり");
```

```
        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");
```

```
        story[(page++)];
```

```
    }
```

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。

① page が story
配列のサイズを
こえないように注意

← btn.addActionListener(this);

← ① story[(page++)];