

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. マウスのボタンをクリックしたときに発生するイベントからメッセージを受けて何らかの動作をさせるためには, プログラムのコードにどのような記述が必要か? その要点を述べよ.

2. 半径 r で中心の x 座標 x の球体が左側の壁 x_{\min} と右側の壁 x_{\max} の間にある. 壁との衝突を検知するコードを示せ.

3. 画面を描画する `paint` メソッドをシステムから呼び出させるためにはどのようなコードの記述が必要かを述べよ.

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] 図形などを描画するとき使用する.

[2] 複数の選択肢をまとめて, 一つだけしか選べないようにする.

[3] コンポーネントの幅と高さ調べる.

[4] 上下左右と中央にコンポーネントを配置する.

[5] 画像ファイルを読み終わるまで待つ.

[6] 画像の読み込み.

解答欄

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

語群

A. BorderLayout B. CheckBoxGroup C. JButton
D. Dimension E. Graphics F. Image
G. JPanel H. MediaTracker I. Picture

5. ダブルバッファリングについて説明せよ.

6. 整数型で値の変更できない変数 NUM の数値を 5 として宣言したい. そのためのコードを示せ.

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