

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 下記コードはボタンを画面に表示し、押したら何らかの処理を実行するプログラムの一部である。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 ButtonMain2 extends JFrame implements 【1】 {
    JButton btn;
    public static void main(String[] args) {
        ButtonMain2 w = new ButtonMain2();
        w.setVisible(【2】);
    }
    public ButtonMain2() {
        btn = 【3】("PRESS ME");
        btn.addActionListener(【4】);
        add(【5】);
    }
    public void actionPerformed(【6】 ae)
    { //イベント処理 }
}
```

解答欄

| | | |
|-----|-----|-----|
| 【1】 | 【2】 | 【3】 |
| 【4】 | 【5】 | 【6】 |

- 2 下記のコードを実行すると、コンポーネントの「tf」, 「ta」, 「p」, 「btn1」及び「btn2」は画面上にどう配置されるかを図示せよ。

```
add(tf, BorderLayout.NORTH);
add(ta, BorderLayout.CENTER);
JPanel p = new JPanel();
p.add(btn1);
p.add(btn2);
add(p, BorderLayout.SOUTH);
```

- 3 文字を表示するコンポーネントであるLabel(JLabel), TextArea (JTextArea), TextField (JTextField) クラスのそれぞれの特徴とユーザ入力時の注意点を説明せよ。

- 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] 簡単な図形や画像を表示するコンポーネント。
- [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] 複数の選択肢の組から1つだけ選択させる。
- [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] 作業の進行状況などを示す。

解答欄

| | | |
|-----|-----|-----|
| 【1】 | 【2】 | 【3】 |
| 【4】 | 【5】 | 【6】 |

語群

- A. CheckboxGroup B. Canvas C. JTextField
- D. JPanel E. MediaTracker F. JLabel
- G. JTextArea H. JProgressBar I. Dimension

- 5 複雑なアニメーションを、ちらつきを抑えて表示するための手法の名前及び、概要を説明せよ。

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