姓名	! ! !				大	車理:	工大	学					
学籍番号	· ! 科目名: <u>.</u>	オブ	゚゙ジェ	クト指	6向技征	析 UML	問;	題種類	頁: <u>A</u>	_ 試懸)形式:	: 閉 巻	Ŕ
学部	1												
クラス	! ! 問題用紙	合計ペ	ニージ	数 <u>7</u>	_								
科目番号		_	<u> </u>	三	四	五.	六	七	八	九		合計	
担当教員		14	16	24	6	14	2	4	10	10		100	_
	!												_
装 订 线 !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!	D(3) オブシ (A) オ (C) 集 B(4) 子クラ (A) 生 C(5) 全体と (A) 生 / (6) 同じ名 (A) オ (C) 集](7) 子クラ	7とそが、一巻のこのでは、これでは、クバーが、のののでは、からののでは、からのが、のが、のが、のが、これでは、アー・ジャー・ジャー・ジャー・ジャー・ジャー・ジャー・ジャー・ジャー・ジャー・ジャ	(A) (C) ラス (C) ラス (B) 解 (B) 解 (B) 解 (B) が (J ロート アンロート (A) ロート (A) ロ	インファック カナメキード スメート スメート スメート スメート スメート スメート スメート スメート	(C) (<u>行を依</u>) オー/ メッ 質を引 (C) (繁。 (C) (数宣言)) メッ ラスの	と集頓べセき集 集すべセメバー め約すーー継約 約るーーンープジグ	()) モ (仕イパこ とイパを <mark>イ</mark> プ・シーン ユーン ユーン ユート と (D) (D) 互 ・シート エーシー	パタ <mark>ーカ。 ン</mark> まカ カい ンき テフルプ グたプ プに グす る で と と と と る	. ース : <mark>: ル化</mark> : ・	組み。	0		
 	(5)		(6	<u>(</u>			(7)						

1	得		_			最も適切な			<u> </u>
J	点		_			性とは、状			である。
		日日 マシニ				(C) 識別			て始粉の
	(2)					<mark>バさるため</mark> グ言語の機		_	<u> </u>
						<u>ク目品の機</u> 3) インヘリ		」と呼る。	
						D) セマンラ			
(」 √では、クラ		屋性 振み	無いやク
	(0)			確定する。	•	(14, 7, 7	<u> </u>		<u> </u>
		(A) 相		(B) 分析		7) 設計			
F	(4)					時、クラス	Bはクラス	$\mathbf{A}\mathcal{O}$	である。
•		(A) #				C) 実装			
((5)	クラン	スA <mark>がクラ</mark>			、クラスB			べある。
						C) 継承			
Ē	(6)	クラス	ス A がクラ	スBを継承	くするとき、	両クラスの	の間に	関係が成	立する。
		(A) is	<mark>-a</mark>	(B) has-a	ı ((C) part-of	'		
]	B 7)		関係は全	体と <mark>部分の</mark>	関係や所有	「関係を <mark>表</mark> 現	見する。		
		(A) is	-a	(B) has-a	<mark>ı</mark> ((C) import			
	(8)			約関係を意					
_						C) <mark>複合</mark>			
E	(9)					iすることを	·		
				(B) <mark>委譲</mark>		C) 特化		凡化	
(' / \								
	(10)					メソッドと			
_		(A) 青	争的	(B) 動的	((C) 抽象	(D) †		
_		(A) 青 1つの	争的)インスタ:	(B) 動的 /スが複数:	<mark>((</mark> クラスのイ	C) 抽象 ンスタンス	(D) 見 とみなせる	が性質を	
Γ	(11)	(A) 青 1つの (A) m	争的 Oインスタン utability	(B) 動的 ノスが複数: (B) corre	((クラスのイ lation((C) 抽象 ンスタンス C) covarian	(D) ↓ <mark>とみなせる</mark> t (<mark>D) p</mark>	を性質を olymorphis	sm sm
Γ	(11)	(A) 青 1 つの (A) m クラン	争的 <mark>)インスタン</mark> utability ス <u>の実装の</u> -	(B)動的 ノスが複数。 (B) corre 一部で使わ	((クラスのイ lation((C) 抽象 ンスタンス	(D) ↓ <mark>とみなせる</mark> t (<mark>D) p</mark>	を性質を olymorphis	sm sm
Γ	(11) (12)	(A) 情 1 つの (A) m クラン 組みを	争的 Oインスタン outability スの実装の- を	(B) 動的 <mark>/スが複数</mark> (B) corre 一部で使わ いう。	((クラスのイ lation ((れる型を可	C) 抽象 ンスタンス C) covarian <u>で変にし</u> 、実	(D)』 <mark>とみなせる</mark> t (<mark>D)p</mark> 行時に適切	を性質を olymorphis Jな実体を携	sm sm
Γ	(11) (12)	(A) 青 1 つの (A) m クラン 組みを (A) ※	争的 Oインスタン uutability スの実装の- を と 総称	(B) 動的 スが複数。 (B) corre 一部で使わ いう。 (B) 継承	【(クラスのイ lation ((<mark>れる型を可</mark> ((C) 抽象 ンスタンス C) covarian 変にし、実 C) 実装継承	(D) 』 <mark>とみなせる</mark> t (D) p 行時に適切	o性質を olymorphia lな実体を携 生成	 <mark>sm</mark> 是供する仕
Γ	(11) (12)	(A) 青 1 つの (A) m クラン 組みを (A) 糸 シーク	争的 Oインスタン outability スの実装の を を と 総称 テンス図に	(B) 動的 <mark>/スが複数</mark> (B) corre 一部で使わ いう。 (B) 継承 おいて <mark>繰り</mark>	(<mark>(</mark> クラスのイ lation ((れる <u>型を可</u> (((返しを表現	C) 抽象 ンスタンス C) covarian で変にし、実 C) 実装継承 しする複合フ	(D) 』 とみなせる t (D) p 行時に適切 な (D) 4	が性質を olymorphia lな実体を携 生成 、は	 <mark>sm</mark> 是供する仕
I F	(11) (12) (13)	(A) 青 1つの (A) m クラン 組みを (A) ※ シーク	争的 Oインスタン autability スの実装の- を 念称 テンス図に eq	(B) 動的 スが複数。 (B) corre 一部で使わ いう。 (B) 継承 おいて <mark>繰り</mark> (B) loop	グラスのイ クラスのイ lation ((れる型を可 ((返しを表現	C) 抽象 ンスタンス C) covarian で変にし、実 C) 実装継承 ででであること でであることである。 ででは、 でである。 ででもでもでしる。 ででもでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもでもで	(D) 見 とみなせる t (D) p 行時に適切 (M) (D) 2	が性質を olymorphia dlな実体を携 生成 、は いは ar	sm と供する仕 である。
I F	(11) (12) (13)	(A) 青 1つの (A) m クラン 組みを (A) 終 シーク (A) se 状態材	争的 Oインスタン outability スの実装の を 総称 テンス図に eq	(B) 動的 スが複数 (B) corre 一部で使わ いう。 (B) 継承 おいて繰り (B) loop	グ <mark>ラスのイ</mark> lation ((れる <u>型を可</u> ((返しを表現 ((<u>状態に遷</u> 移	C) 抽象 ンスタンス C) covarian で変にし、実 C) 実装継承 しする複合フ	(D) 見 とみなせる t (D) p 行時に適切 (M) (D) 2	が性質を olymorphia dlな実体を携 生成 、は いは ar	sm と供する仕 である。
I F	(11) (12) (13)	(A) 青 1つの (A) m クラン 組みを (A) 終 シーク (A) se は	争的 Oインスタン Autability スの実装の・ と	(B) 動的 /スが複数。 (B) corre 一部で使わ いう。 (B) 継承 おいて 繰り いて、 ある ョンで示さ	グラスのイ lation ((れる型を可 ((返しを表現 ((<u>状態に遷移</u> れる。	C) 抽象 ンスタンス C) covarian で変にし、実 C) 実装継承 はする複合フ C) opt	(D) 見 とみなせる t (D) p 行時に適切 (C) ク (D) p 一度だけま	o性質を olymorphia lな実体を携 生成 、は ここ。 ar ミ行される気	sm と供する仕 である。
E F I	(11) (12) (13) (14)	(A) 青 1つの (A) m クララ 組みを (A) 終 (A) se は (A) st	争的 Oインスタン Autability スの実装の 会称 アンス図に と 機械図におい	(B) 動的 /スが複数 (B) corre 一部で使わ いう。 (B) 継承 おいて繰り (C) loop ハて、で示さ (B) entry	グラスのイ lation ((れる型を可 ((返しを表現 ((<u>状態に遷移</u> れる。	C) 抽象 ンスタンス C) covarian で変にし、実 C) 実装継承 する複合フ C) opt したときに C) begin	(D) 見 とみなせる t (D) p 行時に適切 (C) ク シラグメント (D) p 一度だけま	が性質を olymorphia dな実体を携 生成 は いは ar 毛行されるぬ	sm と供する仕 である。 心理
E F I	(11) (12) (13) (14)	(A) 青 1 つの (A) m クラン 組みを (A) se は (A) st フレー	争的 Oインスタン Autability スの実装の を なか テンス図に と 機械図におい アクシ cart ームワーク	(B) 動的 / スが複数: (B) corre 一部で使わ いう。 (B) 継承 おいて (B) loop ハて、 ある ョンで示さ (B) entry のうち、 個	グラスのイ lation ((れる型を可 ((返しを表現 ((<u>状態に遷移</u> れる。 ((<u>々のプロジ</u>	C) 抽象 ンスタンス C) covarian でにし、実 C) 実装継承 はする複合フ C) opt したときに C) begin エクトの開	(D) 見 とみなせる t (D) p 行時に適切 (C) ク シラグメント (D) p 一度だけま	が性質を olymorphia dな実体を携 生成 は いは ar 毛行されるぬ	sm と供する仕 である。 心理
E F I	(11) (12) (13) (14)	(A) 青 1つの (A) m クララ 組みを (A) を (A) を (A) set は (A) st	争的 Oインスタン Outability スの実装の を 於 アンス図に と 後 械図におい 一 フクシ Cart ームワーク びできる 可	(B) 動的 スが複数 (B) corre 一部で使わ いう。 (B) 経解り (C) でです。 はいて、である いっかっさ。 (B) entry のうち分を 変部分を	((クラスのイ lation ((れる型を可 ((返しを表現 ((<u>状態に遷移</u> れる。 ((セのプロジ ロプロジ	C) 抽象 ンスタンス C) covarian でにし、実 C) 実装継承 はする複合フ C) opt したときに C) begin エクトの開	(D) 見 とみなせる t (D) p 行時に適切 (C) ク ラグメント (D) p 一度だけま (D) d 発者が固有	ote質を olymorphia lな実体を携 生成 には ar そ行される気 のコードを	sm と供する仕 である。 心理
I F I	(11)(12)(13)(14)(15)	(A) 青 1 つの (A) m クララス (A) を (A) を は (A) st は (A) st (A) st	争的 Oインスタン Outability スの実装の を	(B) 動的 スが複数 (B) corre 一部で使わ いう。 (B) にない はいて、ではいい。 はいないがある。 (B) entry のうちなした。 で部分 でのは、ではいい。	((クラスのイ lation ((れる型を可 ((返しを表現 ((<u>状態に遷移</u> れる。 ((セのプロジ ーズン ((C) 抽象 ンスタンス C) covarian 変にし、実 C) 実装継承 C) のpt C) opt C) begin エクトの開	(D) 見 とみなせる t (D) p 行時に適切 (C) クメント (D) p 一度だけま (D) d 発者が固有	ote質を olymorphia lな実体を携 生成 は ar そ行される如 の のコードを	sm と供する仕 である。 心理
I F I	(11)(12)(13)(14)(15)	(A) 計 1つの (A) m クララ 組みを (A) 終 (A) set は(A) st て(A) g 既存の	争的 Oインスタン Outability スの実装の を	(B) 動的 スが複数 (B) corre 一部で使わ いう。 (B) を おいてンションのではない。 (B) loop いてンションのではないです。 (B) entry のでのですが、を にいるでは、 ののでは、 ののでは、 のののでは、 ののでは、 のののでは、 ののでは、 のので	((クラスのイ lation ((れる型を可 ((返しを表現 ((<u>状態に遷移</u> れる。 ((セのプロジ ーズン ((C) 抽象 ンスタンス C) covarian 変にし、実 で)実装継承 C) 実装継承 C) opt C) begin エクトの開 トと呼ぶ。 C) スイート	(D) 見 とみなせる t (D) p 行時に適切 (C) クメント (D) p 一度だけま (D) d 発者が固有	ote質を olymorphia lな実体を携 生成 は ar そ行される如 の のコードを	sm と供する仕 である。 心理
I F I	(11)(12)(13)(14)(15)	(A) 計 1つの (A) m クラスを (A) かん (A) set は (A) st で (A) st を (A) を を を (A) を	争的 Oインスタン Oインスタン OLATO A STATE A STA	(B) 動的 スが複数 (B) corre 一部で使わいう。 (B) loop お(B) loop スがのかる でのうちなのの。 でのうちなのでは、をフターののです。 エアのかる。	クラスのイ lation ((れる型を可 () 返しを表明 () 状態に遷移 れる。 ((セのプロジ ーズン ((的な振る舞	C) 抽象 ンスタンス C) covarian 変にし、実 で)実装継承 C) 実装継承 C) opt C) begin エクトの開 トと呼ぶ。 C) スイート	(D) 見 とみなせる t (D) p 行時に適切 (C) (D) り (D) p 一度だけま (D) d 発者が固有	ote質を olymorphia lな実体を携 生成 は ar そ行される如 の のコードを	sm と供する仕 である。 心理
I F I	(11) (12) (13) (14) (15) (16)	(A) 計 (A) m クララス (A) が (A) が (A) を (A) を (争的 Oインスタン Autability スの実装の Aで スタン Aで スター A	(B) 動的 / スが複数 (B) corre 一部う。 (B) で使わいる (B) loop がは(B) loop があるさい。 変部の ではない。 変部の ではない。 エー・アールーの のではない。 アー・アールーの のではない。 アー・アールーの のではないの のではないの のではないる のではないの ので	クラスのイ lation ((れる型を可 () 返しを表明 () 変しを悪い () 大態に遷移 れる。 「ロジーンポッ((中ズン、((的な振る舞	C) 抽象 ンスタンス C) covarian 変にし、実 複する (では、) のpt (こ) begin エクトの エクトの エクトの にいた の プローク の フォワー	(D) 見 とみなせる t (D) p 行時に適切 (D) り (D) p 一度だけま (D) d 発者が固有 、	ote質を olymorphia lな実体を携 生成 には ar そ行されるぬ の のコードを 反想 を装を改善っ	sm と供する仕 である。 心理 ・記述する ・ する作業
I F I	(11)(12)(13)(14)(15)	(A) 計 (A) m クララス (A) が (A) が (A) を (A) を (争的 Oインスタン Outability スの実装の を 然称 アンス図にに 後機一アクリー Cart ログラント アンフト アンフト アンフト アンフト アンフト アンフト アンフト アン	(B) 動的 スが複数 (B) corre 一部で使わ いう。 (B) loop ハコンドラの 変形 (B) loop ハコンドラち分 である での部分 での部分 アカーアー エー・シー アカーアー エー・シー アカーアー アカーアー アカーアー エー・シー アカーアー アカーアー アカー アカ	クラスのイ lation ((れる型を可 ((返しを表現 ((大態に遷移 れる。 ((セロンポッ ーズン ((的な振る舞	C) 抽象 ンスタンス C) covarian 変にし、実 接続つ (で) 実装継承 C) opt (したときに C) begin エクトと呼ぶ。 C) ンクトスマンス (こ) プログラ	(D) 見 とみなせる t (D) p 行時に適切 (C) クメント (D) p 一度だけま (D) d 発者が固有 、 (D) (ote質を olymorphia lな実体を携 生成 は ar そ行される如 のコードを 反想	sm と供する仕 である。 心理
I F I	(11) (12) (13) (14) (15) (16)	(A) 計 (A) m クララス (A) が (A) が (A) を (A) を (争的 Oインスタン Autability スの実装の Aで スタン Aで スター A	(B) 動的 / スが複数 (B) corre 一部う。 (B) で使わいる (B) loop がは(B) loop があるさい。 変部の ではない。 変部の ではない。 エー・アールーの のではない。 アー・アールーの のではない。 アー・アールーの のではないの のではないの のではないる のではないの ので	クラスのイ lation ((れる型を可 () 返しを表明 () 変しを悪い () 大態に遷移 れる。 「ロジーンポッ((中ズン、((的な振る舞	C) 抽象 ンスタンス C) covarian 変にし、実 複する (では、) のpt (こ) begin エクトの エクトの エクトの にいた の プローク の フォワー	(D) 見 とみなせる t (D) p 行時に適切 (D) り (D) p 一度だけま (D) d 発者が固有 、	ote質を olymorphia lな実体を携 生成 には ar そ行されるぬ の のコードを 反想 を装を改善っ	sm と供する仕 である。 心理 ・記述する ・ する作業

得 点

三、以下の各文は正しいか。

正しい場合は○、誤っている場合は×で答えよ。

- × (1) オブジェクト指向プログラミング言語として初めて作られた言語はJavaである。
- (2) <u>クラスの利点の1つとして、</u>プログラムで扱うデータと、そのデータに対する操作を1つのモジュールとしてまとめられることが挙げられる。
- (3) クラス内部のフィールドやメソッドは、他のクラスから利用しやすいようにすべて公開することが望ましい。 waterfall Model
- × (4) オブジェクト指向ソフトウェア開発は、ウォーターフォールモデルに従うのが一般的である。
- (5) カプセル化の<mark>利点</mark>として、そのクラスの使い方がわかりやすくなることが<u>挙げら</u> 挙例 れる。 UMLソフトウェア開発時の共通語彙,設計の意志決定の伝達が容易
- \bigcirc (6) UML を使う<mark>利点</mark>として、設計の意思伝達が容易になることが<u>挙げられる。</u>
- (7) 名詞抽出法は、<u>要求仕様やユースケース記</u>述の名詞に着目して、各クラスの<u>メソ</u>ッドを明らかにする手法である。
- (8) クラス図において、内部実装を持たないインタフェースの名前は<u>斜体で記述する。</u>
- 作告 (9) 親クラスの機能を<u>拡張することを</u>目的に継承を用いる<u>べきではない</u>。
 - ▼ (10) 抽象メソッドを持つクラスは<u>インスタンス生成できない。</u>
 - ^{ハ、}(11) <mark>インタフェース導入の利点</mark>として、<mark>子クラスや子孫クラスにおいてその内容の実</mark> た 炸 <mark>装をしなくてもよくなる</mark>ことが挙げられる。
- (12) インタフェースを介してメソッド参照することで、直接参照するよりも<u>疎結合に</u> なるという利点がある。
- 午 (13) 一般的に、<u>アクティビティ図はシステム全体の処理の流れ</u>を表現する。
- (14) アクティビティ図において、<u>フォークノードやジョインノードを用いることで並</u> <u>行動作を示す</u>ことができる。
- 程 (15) シーケンス図では、 実際に発生するメッセージのやり取りを省略してはならない。
 - × (16) シーケンス図においては条件分岐を表現する手段はない。
- ○(17) コミュニケーション図は、オブジェクト間の相互作用を表現する。
- (18) 状態機械図における do アクティビティは、その状態の間に<mark>一度だけ</mark>実行される 処理である。

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)
(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)

三(前頁の続き)、以下の各文は正しいか。 正しい場合は○、誤っている場合は×で答えよ。

☆ (19) 状態機械図においては、1 つの状態が内部状態を含むこともできる。

(20) UML を使ったソフトウェア開発においては、<mark>複数の図の間で矛盾が発生しない</mark> ように注意しなければならない。整合性

←± (21) UML を使ったソフトウェア開発においては、<mark>複数の図が表現するものの粒度を</mark> 合わせる必要がある。

でなければならないという原則である。

(芸) オープン・クローズドの原則は、クラスのメンバは必要最低限のもののみ外部に 公開し、それ以外は隠蔽するべきであるという原則である。

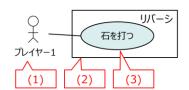
▼ (24)

<u>リファクタリング</u>においては、振る舞いの不変性を保証するため、リファクタリ ング適用の<u>前後にテストを行わなければならない。</u>

(19)	(20)	(21)	(22)	(23)	(24)

点

四、以下に示したユースケース図の各部の名称を A~Dの記号で答えよ。



- A (1)の選択肢:
 - (A) アクタ
- (B) クラス (C) ステレオタイプ (D) メッセージ

- B (2)の選択肢:
 - (A) クラス
- (B) システム境界 (C) アクタ
- (D) メッセージ

- (3)の選択肢: В
 - (A) クラス

 - (B) ユースケース (C) ユースケース記述
- (D) アクタ

(1)	(2)	(3)

得 点 五、右に示したクラス図について、以下 の各文は正しいか。正しい場合は○、 誤っている場合は×で答えよ。ただし、

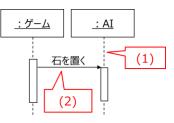
*Product(*クラス名)と *Product.createCatalog(*)は斜体表記であることに注意せよ。

- X (1) <u>Product クラスで宣言されているフィールドは3つである。2</u>
- (2) Printer クラスは Product クラスを継承している。
- ◯ (3) Printer 型のインスタンスは getName()メソッドを持つ。
- × (4) <u>任意のクラスに</u>おいて、<u>Product</u> 型変数 p があるとき、 p.name というフィールドアクセスは可能である。
- X (5) 任意のクラスにおいて、Product 型変数 p があるとき、p.print()というメソッド呼び出しは可能である。
- (6) 任意のクラスにおいて、Printer 型変数 p があるとき、p.createCatalog()というメソッド呼び出しは可能である。
- × (7) 任意のクラスにおいて、Product 型変数 p があるとき、p.createCatalog()というメソッド呼び出しは可能である。 抽象函数不能调用

(1)	(2)	(3)	(4)
(5)	(6)	(7)	

得 点

六、右に示した $\frac{\mathbf{v} - \mathbf{r} \mathbf{v} \mathbf{z}}{\mathbf{v}}$ の各部の名称を $\mathbf{A} \sim \mathbf{D}$ の記号で答えよ。



Product

- name

+ getName()
+ setName(String)

inherits \triangle

- resolution

+ print()

+ createCatalog()

Printer

+ createCatalog()

- (1)の選択肢:
 - (A) アクタ
- (B) メッセージ
- (C) 生存線
- (D) 活性区間

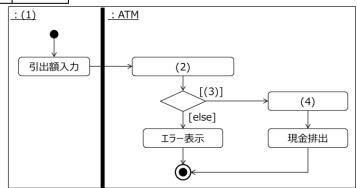
(2)の選択肢:

- (A) <mark>メッセージパッシング</mark>
- (C) 戻りメッセージ

- (B) 生成メッセージ
- (D) 非同期メッセージ

(1)	(2)
	(2)

得 点 七、下のアクティビティ図は、ATM の預金引出処理を簡易的に表現 したものである。以下の仕様に合うように、図中の空欄を埋めよ。 A~Dの記号を使って答えること。



- まず、利用者は引出額を入力する。
- 次に、ATM は預金残高を確認する。
- 預金残高が引出額以上の場合、預金引出処理、現金排出を行い、終了する。
- そうでない場合、エラーを表示し、終了する。
- В (1)の選択肢:
 - (A) 引出額
- (B) 利用者
- (C) 入力 (D) ATM

- (2)の選択肢: B
 - (A) 預金引出処理
- (B) 預金残高確認
- (C) エラー表示
- (D) 終了
- В (3)の選択肢:
 - (A) 預金残高>引出額
- (B) 預金残高≥引出額
- (C) 預金残高<引出額
- (D) 預金残高≦引出額
- (4)の選択肢:
 - (A) 預金引出処理
- (B) 預金残高確認
- (C) エラー表示
- (D) 終了

(1)	(2)	(3)	(4)

点		` ′	<u>クフス外部</u> 現性はどれか		可能である	ことをオ	ドすクフス	メンバの
///	(A) m	1		-	noted (T	N mairrat	_	
(2			(B) default スメンバであ				_	
(2			(B) const				10/3-0	
(2	` ′		(b) collst <mark>蚤</mark> を行う際に	` '	_ 			
(3	·			便用するイ (C) over				
(1	(<u>A)</u> ex		(B) IIIIai を宣言する際	` '	•			18
(4	, <u> </u>		<u>を旦言する時</u> (B) final					/ 1 0
(5	` '		(B) IIIIaI メンバを参照	` '	•			
(5			(B) overload) this	CAUNTO	
(6			トの型を調べ			•	_ት ኔ	
(0		<i>/ _ / _</i>		$\operatorname{cof}(C) \operatorname{try}$)) this	. · · · ·	
(7	` /					•	シ記述する	<u>ブロック</u> の前に
(/			ーワードはど		<u> -] </u>	STITE O	<u>1 6626 y 2</u>	<u>) フロック</u> vカfin(C
			(B) catch	_	lv (Γ)) do		
(8		_	<u>トの</u> 不存在を		-			
(0	·			(C) null)) zero)	
(9			ue か false のる		`	1		
()	(A) bo			(C) logic		on on one	V	
(1	` /		<u>、こ, 55556</u> 数を表すデー			, 0111111	,	
(-	(A) in		(B) double	(C) long) short		
(1			(2)	(3)	(-	(4)		(5)
(6)		(7)	(8)		(9)		(10)
(0	,					(2)		(10)
					-11. 11.	^ ~' >		
得			、以下の各文			合致する	るGoFの	
点			ザインパター			- 71	مار ور ملے <u>ہا</u> ۔	Ln +m Jr /- >
711/2	(A) T							.処理を行う。
(2	(A) Ite			B) Singleton		_	(D) Visitor	:
(2	,		要素に対して				(D) T1	-441 1
(2	` ′	bserver '> ₽П ∓⊞ \		3) Iterator	(C) Builder		(D) Tempi	ate method
(3	•		を行うときに Œ				(D) Protest	
(1	(A <u>) F</u> 8		n ス階層と実装		(C) Singleto		(D) Prototy	ype
(4					信を力解り (C) Bridge	<mark>് യ</mark> ം	(D) Visitor	
(5	` '	•	Method (1 階層的なデー				(D) VISITOI	
(3	•	ロザッパ ngletor			死する。 (C) Compos	ite	(D) Interpr	reter
(1		11510101	(2)	(3)	C) Compos	(4)	(D) IIICI PI	(5)
	,							

八、Java 言語に関して、以下の各問に $A\sim D$ の記号で答えよ。