

※概要欄から提供プログラムをダウンロード！ ↓

▶ ポイント

1. プログラムの構成、コンパイルと実行
2. 変数の宣言、値の代入、値の表示
3. 配列の生成、添字
4. 配列の生成、値の代入、値の表示



▶ 問題

1

GreetingBug.java をコンパイルすると、エラーが表示されてしまいました。どこが間違えているでしょうか。

GreetingBug.java

```
1 | class GreetingBug{
2 |     pubric static void main(String args){
3 |         System.out.println("こんにちは。");
4 |         System.out.println("一緒にがんばりましょう！");
5 |     }
6 | }
```

2

ShowData.java にコードを追加して、変数の値を画面に表示するプログラムを完成させてください。
変数のデータ型や変数名、値は以下の表のとおりです。

宣言する変数

データ型	変数名	値
int	num	10
double	pi	3.14
char	blood	A
boolean	fun	true
String	msg	(好きなメッセージ)

ShowData.java

```
1 | class ShowData{  
2 |     public static void main(String[] args){  
3 |         //変数の宣言と値の代入  
4 |  
5 |         //値の表示  
6 |  
7 |     }  
8 | }
```

実行例

```
>java ShowData  
10  
3.14  
A  
true  
一緒にがんばりましょう！
```

3

ArrayBug.java をコンパイルして実行すると、エラーが表示されてしまいました。どこをどのように直せばよいでしょうか。

ArrayBug.java

```
1 | class ArrayBug{
2 |     public static void main(String[] args){
3 |         String[] name = new String[4];
4 |
5 |         name[0] = "桜井";
6 |         name[1] = "田原";
7 |         name[2] = "中川";
8 |         name[3] = "鈴木";
9 |         name[4] = "小林";
10 |
11 |         System.out.println(name[0]);
12 |         System.out.println(name[1]);
13 |         System.out.println(name[2]);
14 |         System.out.println(name[3]);
15 |         System.out.println(name[4]);
16 |     }
17 | }
```

4

ScoreArray.java にコードを追加して、テストの点数を表示するプログラムを完成させてください。
点数（int 型）を 4 つ格納する配列 data には、以下の表の値を代入します。

配列 data

添字	値
0	90
1	80
2	100
3	90

ScoreArray.java

```
1 class ScoreArray{
2     public static void main(String[] args){
3         //配列の生成
4
5         //配列に値を代入
6
7         //値を表示
8     }
9 }
```

実行例

```
>java ScoreArray
1 人目は 90 点
2 人目は 80 点
3 人目は 100 点
4 人目は 90 点
```



＼フリーラーニング（無料で学べる場）をもっと広げたい！／
チャンネル登録や拡散よろしくお願いします！



NEXT DOOR

