

2-5 演習問題

月

日

※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     public 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         //配列に値を代入  
5         //値を表示  
6     }  
7 }  
8 }
```

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ひします！

