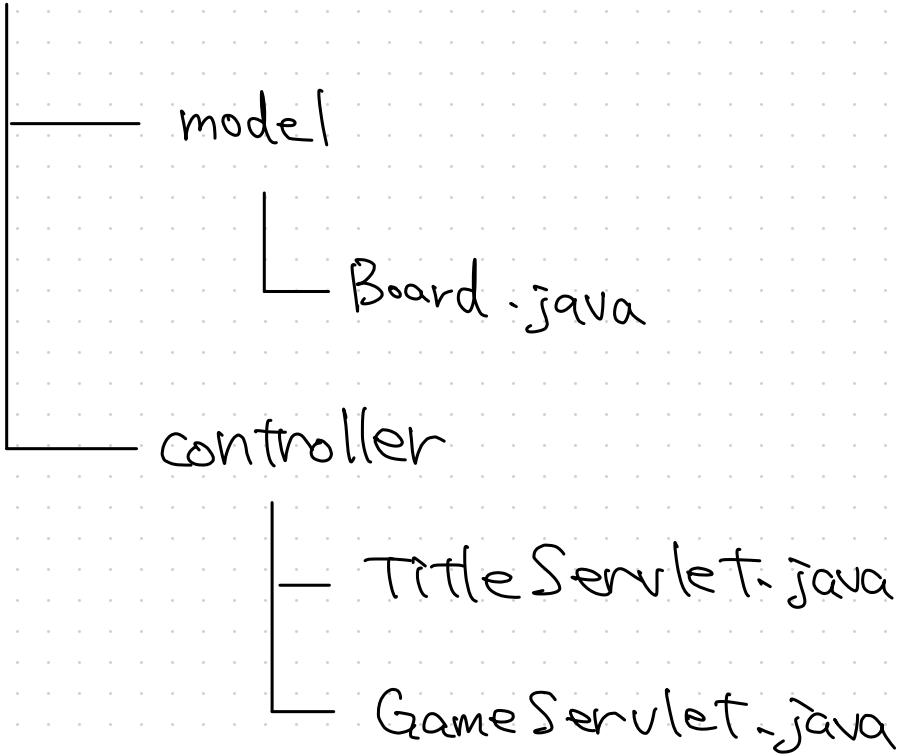


## Q 取り組みの流れ

sannoku / WEB-INF / classes / pack

pack



○ Board クラス 作成す

→ 配列使ってたものの、setter/getter  
の定義の仕方がピンとこなかったため  
一度簡略化して考えることに...

○ 亀井さんのコードを参考にいま一度どうい  
う動きを把握して、自分なりにアレンジ

( クリックすると、そのクリックしたところに対応する  
数字 (cellNum) をサーバレットを介して  
JSP ファイルにもっていけるようにした。 )

○ Board クラスが import できない

→ パッケージを作り "model" "controller" を  
作成するもできず...

( このときは 

pack
└ model
controller

 としていた )

- パッケージを使わず、フラットにした方が  
簡単でわかりやすいと思い、パッケージを  
作らずフラットにしてみる (結果裏目に...)

→ 変わらず "JasperException" の表示

(ここまで「段階で」 import の書き方が悪いと  
思い調査  
→ import = "model.Board" やフラットにして  
import = "Board" とするもエラー解消できず)

- Board クラスの書き方が「悪いのか」と思い  
Java Beans の書き方に従い調査

→ 特に問題なさそう

- Java Beans の配置を変更

→ エラー解消

- Board クラスのインスタンス board を作成し、値を取得しようとしたが、

"JasperException" の表示

- Board クラスのコードと GameServlet クラスのコードを修正

→ エラー解消

- 現段階で、勝敗判定の機能は実装できず。

ボタンに関しても3つのまま。

## Q ヲースコード 簡略化イメージ

- 盤面のボタンは3つにしてみる
- Board クラスのマスに関する情報も同様に3つとする.

→ 西行列等は使わず. 各マス1つずつに  
対して field/getter/setter を  
作成

- { 1) 表示画面をイメージしやすいようにするため  
2) 余計なエラーを出さないようにするため

→ アクセスメソッドを使わない

→ まずは "o" や "x" など具体的な  
文字, 数字も記述してイメージをもっ

→ 画面遷移, データの動きが  
は, 足りたらアクセスメソッドにしてみる

## ① 調査まとめ

★ Java Beans の 置き場所について

→ JavaBeans の クラスは  
パッケージ に含まれる必要がある

○ Java Beans と そうでない クラスの違い

→ JavaBeans は アクセッサ (プロパティ  
の値にアクセスするためのメソッド /  
getter, setter ) を定義すること  
で扱えるようになる

## ① 疑問点

1) 違いは？ 使い分けは？

- セッションスコープからインスタンスを削除  
→ `session.removeAttribute()`
- セッションスコープを破棄  
→ `session.invalidate()`

2) `request.setCharacterEncoding("UTF-8")`  
と書く必要は？ 書かないと解消されない。  
なぜ？

3) JSP ファイルでコメントアウトしても  
ブラウザ上で表示させると  
コードは反映されてしまう？

