

## 学習する事一覧

---

- メインメソッド: プログラム引数、ビルドパス、VM引数
- 演算子: 四則演算で使用する演算子、剰余残、論理演算(AND OR)、三項演算子
- 基本文法
  - 条件分岐(if, switch)
  - 繰り返し(for, while)
  - 例外処理
- 配列
- クラスの構成要素
- クラスの使い方(呼び出して使用する)
- 各種JavaAPIの使い方(Date、コレクション、FileIO)
- クラスとクラスの関係を作る
  - 親子関係を作ることのできること(JavaFXで画面表示)
  - イベントリスナーの実装とインターフェース
- デザインパターン

## 学習フロー

---

- プログラムの動かし方
  - メインメソッドを動かす(Hello World)
  - 「\*(アスタリスク)」で図形を描こう。※ 自分で考えてプログラムを組む
- 演算子の使い方
  - 文字列の連結「+」演算子
  - 四則演算、剰余、2条など
  - 「=」演算子
  - int型とString型
  - 論理演算、booleanの計算を試みる
  - 三項演算子の使い方
- 基本文法
  - 条件分岐(if, switch)
  - 繰り返し(for, while)
  - 例外処理
  - ファイル読み込み、書き込み、業追加アプリ
- じゃんけんゲームの作成
  - プログラムの設計をする(フローチャート作成)
  - フローチャートをコードに落とす(コメント)
  - コメントをコードにする
  - メソッドを作ってコメント部分を実装する