10月~11月パート

<u>Java基礎編</u> <u>(クラス設計)</u>





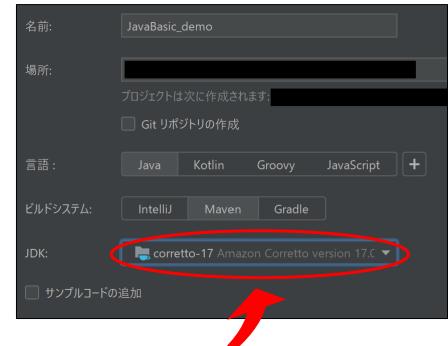
学ぶ内容

・クラス設計

Java・DB編で必要となる知識となります。

前のパートの説明見ましたか…?

※IntelliJ IDEAのJDKのバージョンは、17以降にしてください。



※本パートであまり重要でないワードに関しては、最後にまとめて外部リンクを添えて説明とします。

クラス設計とは?(前回パートより)

<u>クラス設計</u>には、様々な方法がある。C言語では関数を定義した際に引数や戻り値を設定したと思う。 クラス設計では、クラス自体には引数や戻り値を設定することはできない。(厳密には少し異なる) その代わり、クラス設計をする際に<u>メソッド</u>と呼ばれるC言語でいう関数を多数定義することができ、 そのメソッドに引数や戻り値を設定することができる。

メインのクラスで任意のクラスを<u>インスタンス化</u>し、呼び出したクラスの中にあるメソッドを<u>イン</u>スタンスを利用して呼び出しやりたい処理を行う。

```
public class ABC{

void print(float a){
    System.out.println(a);
}

int keisan(int b){
    int y = b*b;
    return y;
}

public class DEF{

void aisatsu(void){
    System.out.println(""")
    b" );
}

**Y"

*
```

クラス設計①

★重要ワード

<u>クラス</u> … 複数のメソッドを兼ね備えることができる大枠

<u>メソッド</u> ・・・ 特定の機能を処理するためのプログラム フィールド

<u>フィールド</u> ··· クラス内でデータを保管するためのもの

メソッド

クラスは、同一パッケージ内に複数(多数)作成することができる。 図ではhogehogeクラスを示しているが、hogehoge2,hogehoge3,… といったクラスを作ることも可能である。

class hogehoge{
 void ABC(int x){
 int y = x*x;
 System.out.print(y);
}

メソッドは、ひとつのクラス内に複数(多数)作ることができる。例えば、四則演算ができるクラスを作りたい場合、各演算についてのメソッドを4つ作ればいいわけだ。ただし、<u>引数と戻り値のデータ</u>型を設定する必要がある。(表1)

フィールドは、データを格納する変数のようなものである。 フィールドにもデータ型を設定する必要がある。(表 I)

例… float x; floatがデータ型、xがフィールド

| w i | | | | |
|--------|-------------|--|---------|------------|
| 型 | 説明 | | 型 | 説明 |
| int | 32bitの整数型 | | char | I 6bitの文字型 |
| long | 64bitの〃 | | string | 可変の文字列型 |
| float | 32bitの浮動小数型 | | boolean | lbitの論理型 |
| double | 64bitの〃 | | | _ |

表1

クラス設計②

★クラス設計の手順(まずは例を見て学ぼう)

①exlクラス(メイン)の作成

```
public class ex I {
 public static void main(String[]
args){
          「psvm」と略した
         言い方をすることも
         ある。
```

②任意の処理を記述

```
public class ex | {
 public static void main(String[]
args){
 int xI = 5;
 int x2 = 2;
 int f = 2;
 int x3 = xI + xI;
 int y = x3 ^ f;
 System.out.println(y);
```

処理の記述は、 psvm内に記 述する必要が ある。

クラス設計②

exl クラスのように、すべての処理をメインクラスに記述するとどうなるのか…

```
public class ex | {
       public static void main(String[]
      args){
       int xI = 5;
       int x^2 = 2;
       int f = 2;
        System.out.println(y);
999
1000
1001
```

長文になってしまう('Д')

このメインクラスで、加算する動作が複数回行われるとする。加算処理の記述を毎回「 $int \bigcirc = \square + \triangle$ 」とすると<u>記述量が増える</u>し、他人がそのソースコードをパッと見た時に何の処理をしているかを<u>理解すること</u>が大変になる。

どうしたらいいの…??

加算処理を行うためのクラスを作ればよい。(<u>役割分担</u>) そうすれば、毎回加算処理を記述する必要はなくなり、 新たなクラス内のメソッドを呼び出せば良くなる。

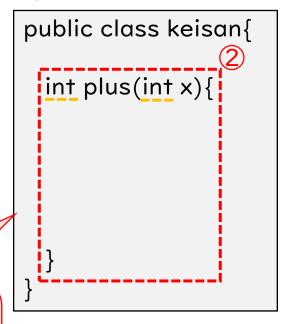
クラス設計③

★クラス設計の手順(新たなクラスの作成) 「引数どうしの加算処理ができるようにしたい」

①keisanクラス(new)の作成

public class keisan{

②メソッドの作成



③メソッドの中身を記述

```
public class keisan{
 int plus(int x){
  int y = x + x;
   return y;
            戻り値のデータ型が
            int型であるため、
            returnが必要である。
```

メインクラスの値を使いたい ので、plusメソッドの引数は 「整数型」。引数の値を加算 した結果を返したいので、戻 り値は「整数型」。

クラス設計③

★クラス設計の手順(新たなクラスの作成)

④exl クラスの変更

```
public class ex | {
 public static void main(String[]
args){
 int xI = 5;
 int x^2 = 2;
 int f = 2;
int x3 = x1 + x1;
 int y = x3 ^ f;
 System.out.println(y);
```

```
public class ex | {
 public static void main(String[]
args){
 int xI = 5;
 int x^2 = 2;
 int f = 2;
 keisan ken = new keisan();
 int x3 = \text{ken.plus}(x1);
 int y = x3 ^ f;
  System.out.println(y);
```

keisanクラスを使いたいので <u>インスタンス化</u>をする。<u>イン</u> <u>スタンス</u>が「ken」であるか ら、この中にkeisanクラスの 機能が集約されている。

keisanクラスの中にはplusメソッドがあり、 ken.plus(フィールド);とすることでplusメソッドを使うことができる。

基礎問題(I)(頭の中で考えてください)

ソースコードを動かすために用意するクラスとして正しいのはどれか。

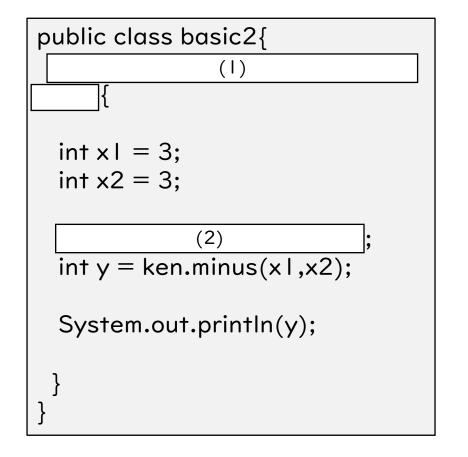
```
public class basic | {
                         (String[]
args){
 int xI = 5;
 int x^2 = 2;
 int f = 2;
 int x3 = xI + xI;
 int y = x3 ^ f;
 System.out.println(y);
```

- ① public static int main
- 2 private static void main
- 3 public static void main
- 4 private static float main



基礎問題(2)(頭の中で考えてください)

減算機能があるminusメソッドを持ったKeisanクラスが別であるとする。空欄に当てはまるコード を考えなさい。



```
※(2)のヒント
```

メインクラスとは別のクラスがあって、そのクラス を使いたい時には何をする必要があるのか···

 (1)

 (2)

補足

クラスにメソッドを定義する際、引数は多数用意することができる。

```
public class hogehoge{
 public static void main(String[]
args){
 int xI = 4;
 int x^2 = 9;
  keisan ken = new keisan();
  int y = \text{ken.multi}(x1,x2);
 System.out.println(y);
```

```
public class keisan{

int multi(int x1, int x2){
 int x3 = x1 * x2;
 return x3;
 }

}
```

豆知識

public … <u>アクセス修飾子</u>という。そのほかにprivate,protectedといったものがある。アクセス修飾子は、クラス等がどこからアクセス可能であるかを示している。publicは、<u>全てのクラスからアクセス可能</u>。

static … **static修飾子**という。「静的な」という意味。クラスをインスタンス化しなくてもアクセス可能。

String[] args … <u>コマンドライン引数</u>という。実行時に、プログラムに値を渡すことができる引数。(詳細は割愛)

※つまりpsvmは、コマンドライン引数を持ち戻り値を必要とせず、全てのクラスからアクセス可能なインスタンス化が不要のプログラム本文を打ち込むクラスといえる。(イメージね)

11

補足

この後の練習問題で必要となる知識なので、ここで軽く覚えましょう。 (その他の文法については「Javaプログラミング」や外部サイトで学びましょう)

for文

```
for(初期化式;条件式;変化式){
//繰り返し処理を行う内容
}
```

if文

サンプルコード

```
for(int i=0; i < 10; i++){

int x += i;
}
```

サンプルコード

```
int x = 100;

if(x > 100){
    System.out.println( "秀" );
}
else if(x > 50){
    System.out.println( "優" );
else{
    System.out.println( "不可" );
}
```

for

初期化式 … どんなフィールド値でルー プするのかを記述。

また、初期状態の値を定義。

条件式 … ループする条件を初期化式で 定義したフィールド値を用い て記述。

変化式 … 初期化式で定義したフィール ド値がどう変化するのかを記述。

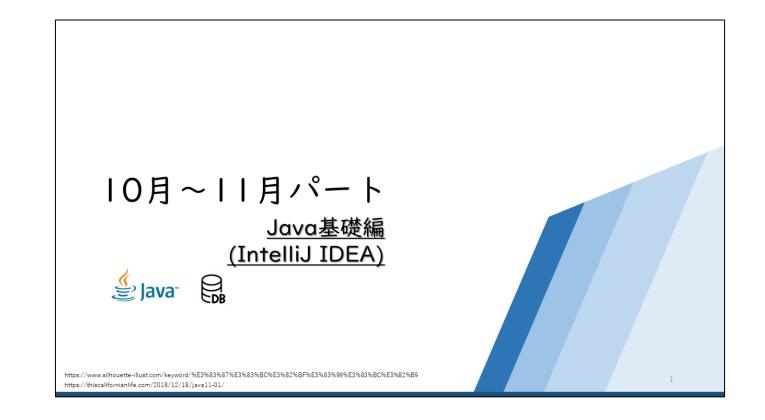
if

条件式 … 真偽を判断する条件を記述。

※他に問題を解くうえで必要な文法は、随時説明します。

問題演習の前に・・・

「<u>IntelliJ IDEAでプログラミングをする</u>」という資料を見ましたか? この資料では、IntelliJでJavaプログラミングをする方法が書かれています。 それに沿って以降の問題演習を解いてください。



練習問題 I (実際にIntelliJを使って実践しましょう)

以下のメインクラスがある。このクラスでは、学籍番号を事前に登録している。任意で学籍番号を入力した時、その入力した学籍番号が事前に登録しているものと一致したら「complete!!」、不一致だと「error!!」と表示できるようになっている。

学籍番号の判別からメッセージ表示までを別のクラスで処理したい。次の条件のもと、新しいクラスを作って同じ処理ができるようにしなさい。

~条件~

- I. 新たなクラス名は「Gakuseki」
- 2. アクセス修飾子は「public」
- 3. メソッドは1つ(名前は自由)
- 4. メソッドの引数・戻り値は問題
- 文・条件から考えること

練習問題2 (実際にIntelliJを使って実践しましょう) ソースコードを動かすために用意するクラスとして正しいのはどれか。

練習問題3 (実際にIntelliJを使って実践しましょう) ソースコードを動かすために用意するクラスとして正しいのはどれか。

問題演習(解答)

基礎問題(I)(頭の中で考えてください)

ソースコードを動かすために用意するクラスとして正しいのはどれか。

```
public class basic | {
                         (String[]
args){
 int xI = 5;
 int x^2 = 2;
 int f = 2;
 int x3 = xI + xI;
 int y = x3 ^ f;
 System.out.println(y);
```

- ① public static int main
- 2 private static void main
- 3 public static void main
- 4 private static float main

3

問題演習(解答)

基礎問題(2)(頭の中で考えてください)

減算機能があるminusメソッドを持ったKeisanクラスが別であるとする。空欄に当てはまるコード を考えなさい。

```
public class basic2{
               (\top)
          このソースコードを動作させる
          ためには…??
 int xI = 3;
 int x^2 = 3:
             (2)
 int y = (ken)minus(x1,x2);
            なぜこれがあるのか…??
 System.out.println(y);
```

```
※(2)のヒント
```

メインクラスとは別のクラスがあって、そのクラス を使いたい時には何をする必要があるのか···

```
(1) public static void main(String[] args)
```

(2) Keisan ken = new Keisan()

その他出てきたワード

- ①パッケージ
- ②ソースコード
- ③アクセス修飾子
- ④static修飾子
- ⑤コマンドライン引数
- 6 import
- 7

お疲れさまでした

次回は、インスタンス化実践です。