# **問題１：Java言語の基礎知識**

Java言語について以下の設問に答えよ。

**＜設問1-1＞**

以下の文章はJava言語について述べたものである。空欄に入れるべき適切な語句を**解答欄1-1**に記入せよ。

Ａ．Javaプログラムコードを保存するときのファイル名は　　①　　＋拡張子（.java）となる。

Ｂ．プログラムコードはメソッドの　　②　　と　　③　　の間に記述しなければならない。通常、　　②　　と　　③　　に挟まれた部分は少し右へずらす（通常はタブ1つ分）。これを　　④　　と呼ぶ。

Ｃ．　　⑤　　と　　⑥　　を使うと　　⑤　　と　　⑥　　の間に挟まれた部分がコメントになる。　　⑦　　を使うと  
　　⑦　　から行末までがコメントになる。

Ｄ．　　⑧　　または　　⑨　　を使うと画面に文字を出力することができる。　　⑧　　は文字を出力したあと改行をするが、　　⑨　　は改行しない。

Ｅ．文字列は　　⑩　　で囲む。

Ｆ．　　⑪　　クラスを使うとキーボードからの入力を取得することができる。　　⑪　　クラスを使うためにはあらかじめ  
　　⑫　　をインポートする。文字列の入力を受け取るには　　⑬　　メソッドを使う。int型の数値を受け取るには  
　　⑭　　メソッドを使い、double型の数値を受け取るには　　⑮　　メソッドを使う。

**解答欄1-1**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| ⑥ | ⑦ | ⑧ | ⑨ | ⑩ |
| ⑪ | ⑫ | ⑬ | ⑭ | ⑮ |

**＜設問1-2＞**

以下の文章はJava言語の変数の型について述べたものである。空欄に入れるべき適切な語句を**解答欄1-2**に記入せよ。

Ａ．宣言した変数を使うためには値を代入する必要がある。宣言と同時に値を代入することを　　①　　と呼ぶ。

Ｂ．変数に値を代入するには　　②　　を使う。　　②　　の　　③　　の値が　　④　　に代入される。

Ｃ．int型の数値をdouble型の変数に代入すると自動的に　　⑤　　型に変換される。double型の数値をint型の変数に代入するには　　⑥　　が必要で数値の前に　　⑦　　を付ける。このとき小数点以下の数値は　　⑧　　。

Ｄ．long型もdouble型もデータサイズは　　⑨　　であるが、扱える数値の範囲は　　⑩　　型の方が大きい。ただし数値が大きくなると扱える値が飛び飛びになる。

**解答欄1-2**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| ⑥ | ⑦ | ⑧ | ⑨ | ⑩ |

**＜設問1-3＞**

以下の文章は制御構造とメソッドについて述べたものである。空欄に入れるべき適切な語句を**解答欄1-3**に記入せよ。

Ａ．　　①　　文では　　②　　の値によって処理が分岐する。　　②　　の値が　　③　　のとき処理Aを実行し、  
　　④　　のとき処理Bを実行する。

　　①　　 (条件式) {

（処理A）

} else {

（処理B）

}

Ｂ．　　⑤　　文では　　⑥　　の値によって処理が繰り返される。　　⑥　　の値が　　⑦　　の間、処理Aを繰り返す。

　　⑤　　 (条件式) {

（処理A）

}

Ｃ．　　⑧　　～　　⑨　　文では処理Aを実行した後に、　　⑩　　の値が　　⑪　　だと処理Aを繰り返す。

　　⑧　　 {

（処理A）

} 　　⑨　　 (条件式);

Ｄ．while文で条件式を　　⑫　　とすると無限ループ（永久ループ）になる。　　⑬　　を使うとwhile文を抜け出すことができる。　　⑭　　を使うとループ処理の先頭に戻る。

Ｅ．メソッド名nobita、引数なし、戻り値なしのメソッドを記述せよ。

public static 　　⑮　　 　　⑯　　(　　⑰　　) {

（処理）

}

Ｆ．メソッド名dekisugi、引数n（int型）、戻り値がboolean型のメソッドを記述せよ。

public static 　　⑱　　 　　⑲　　(　　⑳　　) {

（処理）

}

**解答欄1-3**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ① | ② | ③ | ④ | ⑤ |
| ⑥ | ⑦ | ⑧ | ⑨ | ⑩ |
| ⑪ | ⑫ | ⑬ | ⑭ | ⑮ |
| ⑯ | ⑰ | ⑱ | ⑲ | ⑳ |