学科名 科 学籍番号 氏名 問2 次の文章はオブジェクト指向プログラミングについて説明したものである。 入れる適切な字句を、解答群の中から選べ。 1. 次のような記述がある。 class Button { String label; class Window { Button startButton = new Button(); この場合、変数 startButton が参照しているのは、 (7) クラスを基に生成され た (8) である。 2. 次のような記述がある。 class Employee { private String name; void setName(String n) { name = n;(10) という。Employee クラス , setName()を この場合, name を (9) へのアクセスをメソッド経由に限定し、外部から隠ぺいする の name のように、 ことを (11) という。 オブジェクトには、「自律的に振る舞う」という特徴がある。これは、オブジェクト A が オブジェクトBにメッセージを送る場合、その処理の内容を知っているのは (12) ということである。 4. すでに定義されているクラスを基に機能や性質の追加や変更を行って、新しいクラス を定義することができる。このように新たに定義することを (13) という。Bag クラスを基に WaterProofBag クラスを定義した場合, Bag クラスを (14) , WaterProofBag クラスを (15) という。このとき、既存のクラスに新しい性質や 機能を加えることを (16)という。 (13) の解答群 (7) の解答群 ア 汎化 イ継承 7 Window ✓ Button ウ クラス化 エ インスタンス化 ウ name 工 String (14), (15) の解答群 (11) の解答群 (8) の解答群 ア サブクラス イ メソッド ア カプセル化 イ 共通化 ウ スーパークラス エ オブジェクト アメソッド イ クラス ウ 部品化 工 汎化 (16) の解答群 ウ インスタンス エ メッセージ (12) の解答群 (9), (10) の解答群 アカプセル化 イ 汎化 ア オブジェクトA ウ拡張 ア メソッド イ サブクラス エ インスタンス化 イ オブジェクトB ウ スーパークラス エ メンバ変数 ウ オブジェクトAを作成したオブジェクト

エ オブジェクトBを作成したオブジェクト

(11)

(9)

(12)

(13)

(16)