オブジェクト指向プログラミング 第11回

マウスリスナー List インターフェース

担当:高橋、佐藤聖也

サンプルコードリスト

1. MyMenuFrame02.java

前回配付した MyMenuFrame02.java と同一.

2. MyMenuFrame03.java

MyMenuFrame02.java を継承して,メニューバーにカスケードメニューおよびチェックボックスメニューを追加する.ただし,カスケードメニューとチェックボックスメニューのアクションリスナーを,それぞれに対応する内部クラスを作成して処理する.

3. MyMouseSample01.java

MouseMotionAdapter を継承した内部クラスによって時々刻々マウスの位置を読み取り,それに合わせてパネル上に縦横の直線を表示させる.

4. ArrayListSample01.java

ArrayList クラスによるリストの作成例(1).

- Generics (< ... > の部分)の使用に注意する.
- List インターフェースによるインターフェース型変数 (List<String> ar = new ArrayList<String>();)に注意する.インターフェース 型変数とすることで,コンストラクタを変更するだけでデータ構造を変更できるようにな る例えば(List<String> ar = new LinkedList<String>(); とするなど).

5. ArrayListSample02.java

ArrayList クラスによるリストの作成例(2).

6. ArrayListSample03.java

for 文ではなく, Iterator インターフェースを使ってリストの表示を行う.

7. ArrayListUsage01.java

ArrayList クラスにおけるメソッドの使用例.

8. VectorSample01.java

Vector クラスの使用例 . Vector クラスは ArrayList クラスとほとんど同一だが , Vector クラスはマルチスレッドに対応している .

9.—StackSample01.java

 Stack クラスの使用例 . Stack クラスは , Vector クラスを拡張してスタックを管理できるようにしたクラスである .

10. LinkedListSample01.java

LinkedList クラスの使用例. ArrayList クラスや Vector クラスは配列をベースにしているので,要素を追加または削除するたびに配列の一部の要素を移動しなければならない. これに対し,リンクトリストは次の要素への参照を保持するので,リンクの操作によってデータの挿入や削除を行うことができる.

11. FileInformationDisplay02.java

File クラスを用いた,ファイル情報の取得例.

課題1

MyMouseSample01.java にコードを加筆し、マウスをクリックするごとにパネル上のマウスの位置と、何回目のクリックであるかを標準出力するプログラム

MyMouseSample02_00**000**.java を作成しなさい**. ただし,ファイル名の00**000は自分の学籍番号とする.

ヒント: コンストラクタに addMouseListener(new MyMouseActionListener()); を追加するとともに,内部クラスとして MouseAdapter クラスを継承した MyMouseActionListener クラスを作成し,mouseClicked メソッドを実装する.

課題2

上の課題 1 で作成した MyMouseSample02.java にコードを加筆し、マウスをクリックするごとに、クリックした位置を中心とする半径 10 ピクセルの円がパネル上に表示されていくプログラムMyMouseSample03_00**000.java を作成しなさい.ただし、円座標の保持を保持するためにLinkedList クラスを用いなさい。また、ファイル名の00**000は自分の学籍番号とする.

提出の際の注意点:

・ コンパイルすると実行できる形式で提出すること。

・ 学籍番号のフォルダに提出ファイルを全て入れ、そのフォルダをzipファイルにして提出すること。

提出先:https://tdu.app.box.com/f/027a511786fd4bd2b5a7897dcf4f46e1

提出期限: 7/26 23:59