学籍番号：19rd142

名前：橋井勇人

(1) プログラムの概要（入力、出力、動作、どのプログラムを実行すれば動くか等）

製作者の氏名、製作時間が表示される。また、ボールが壁に非弾性衝突する。落ちている間は暇なので簡単な英単語クイズが出される

BallMain\_19rd142をコンパイルすれば実行できる(javac BallMain\_19rd142.java)

(2) 継承の使用方法（どのクラスを継承しているか等）

JPanel , FunctionSet06 , Question ×2 の4回を継承

(3) オーバーロードの使用方法（メソッド名、シグニチャ等）

FunctionSet07.java内のdouble f(double x)

(4) 多態性でないオーバーライドの使用方法（メソッド名、スーパークラス、サブクラス等）

FunctionSet07.java内のdouble f(double x, double z)

(5) オーバーライドを用いた多態性の使用方法（メソッド名、クラス名等）

　YesNoQuestion.java内のString getQuestion() , public boolean isCorrect(String input) , public boolean isCorrect(String input) , public String getAnswer()

SimpleQuestion.java内のpublic String getQuestion() , public boolean check(String input) , public boolean isCorrect(String input) , public boolean isCorrect(String input) , public String getAnswer()

(6) 自作したパッケージの使用方法（名前等）

製作者名を出力する。

パッケージp051

(7) アクセサメソッドの使用方法（メソッド名、フィールド名等）

ボールの半径、ボールの位置（中心座標）、ボールの速度、ボールの加速度の値をset , getする

public void setZvalue\_r(double r) , public double getZvalue\_r() 等…