

# 2015年新卒入社用 5月課題説明

BlackJackゲームの実装

2015/04/14

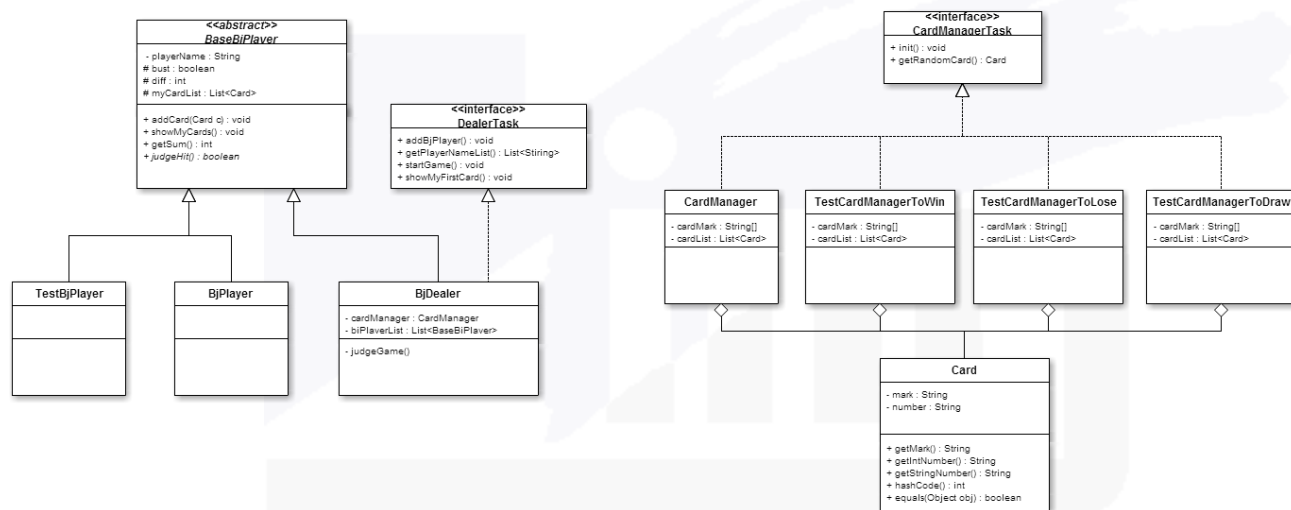
教育係

## これまで習ったプログラミングの知識を、 実践的な課題を解くことで定着させる

以下の項目が含まれます。

1. 抽象クラス、具象クラス
2. インタフェイス
3. 配列、リスト
4. JUnit の使用

BlackJack Game



## トランプのブラックジャックを行う コンソールアプリの作成

### 作業内容

1. Eclipse を用いて開発します。
2. ゲームのルールは README.md に記述しました。
3. 模範プログラムを作成しておき、メソッドを空にして処理を各自で埋める形式とします。
4. JUnit のテストコードが全て OK で通ることを各自で確認してからレビューしてもらうようにします。

### 禁止行為

1. 先輩に代わりに作ってもらうこと
2. 先輩にコードに手を入れるもらうこと
3. 新人同士でコードを見せ合うこと
4. パッケージ構成の追加削除はしないこと

# 日報

## 日報

終業時に日報を作成してください。

1. Redmine を利用して日報を作成します
2. 「2015年度新人教育」に「サポート」チケットを作成します
3. 記入項目は下記の表の通りとします

| 項目     | 内容  |
|--------|---|
| 題名     | 進捗報告 自分の氏名 yyyy/mm/dd   |
| 説明     | 研修内容 <ul style="list-style-type: none"><li>• 午前</li><li>• 午後</li></ul> 所感/反省点 <ul style="list-style-type: none"><li>• 実績、進捗</li><li>• 問題点</li><li>• 明日の予定</li></ul> |
| 担当者    | 事前研修で担当だった教育係   |
| ファイル   | 確認してもらいたいファイルがある場合に添付する   |
| ウォッチャー | 全員にチェックを入れる   |

# 日報（教育係、事務所）

## 日報の確認方法

日報を確認してください。

1. コメントを付記してステータスを「進行中」に更新してください
2. ステータスを「終了」できる人は 田中、川上、（小林、大川）とします

