

# プログラミングキャンプ

- 1) 課題のテーマ:オブジェクト指向
- 2) 開始日:4月6日
- 3) 終了日:4月6日
- 4) 締切日:4月8日
- 5) 作成者:三上 祥一郎

## 課題1

### 身の回りにあるものを抽象化

#### (1) パイロット

- ・役目:パイロット
- ・情報:名前, 年齢, 性別, 操縦歴
- ・動作:操縦, 機内アナウンス

#### (2) 客室乗務員

- ・役目:乗務員
- ・情報:名前, 年齢, 性別, 乗務員歴
- ・動作:機内食の提供, 機内清掃, 乗客対応

#### (3) 乗客

- ・役目:乗客
- ・情報:名前, 年齢, 性別
- ・動作:睡眠をとる, 食事をとる, 騒ぐ, クレームを入れる, 震える

#### (4) 航空管制官

- ・役目:航空管制官
- ・情報:名前, 年齢, 性別, 管制官歴
- ・動作:パイロットに指示を出す

## 課題1

### 身の回りにあるものを抽象化

#### (5) 航空機

- ・役目: 航空機
- ・情報: メーカー, 年式, 型
- ・動作: 離陸, 着陸, 墜落, 自動操縦

#### (6) ヘリコプター

- ・役目: ヘリコプター
- ・情報: メーカー, 年式, 型
- ・動作: 離陸, 着陸, 墜落

#### (7) 乗用車

- ・役目: 乗用車
- ・情報: メーカー, 年式, 型
- ・動作: 走る, 曲がる, 止まる

## 課題2

### クラスを作成

#### (1) 人間

##### a. 属性

- ・名前
- ・性別
- ・年齢

##### b. 操作

- ・呼吸する
- ・食事をとる
- ・睡眠をとる
- ・子孫を残す

#### (2) 乗り物

##### a. 属性

- ・メーカー
- ・年式
- ・型, ブランド

##### b. 操作

- ・動く
- ・止まる
- ・壊れる