

オブジェクト指向の考えを利用した Java のペア・プログラミング課題

文理学部情報科学科
5419045 高林 秀 出川慎吾

2021 年 8 月 7 日

概要

本稿では、今年度オブジェクト指向プログラミングの課題研究 2 として、前回の課題研究で制作した Java プログラムを、パートナーのソースコードと統合し、加えて Zoog 以外の新しいキャラクターの描画を行うものである。本演習には、Java を使用した。結果は、で、であった。

1 目的

本稿は、今年度オブジェクト指向プログラミングの課題研究として、Java のペア・プログラミングを行うものである。今回の課題は、前回の課題研究 1 で作成した Zoog クラスを、パートナーの Java ソースコードと統合すること、並びに Zoog とは異なる形、動作をする新しいキャラクターを描画すること、である。その際、Zoog と同一の interface 等を利用し、呼び出し側を共通化する。

2 課題概要

本課題は下記に示す、2 種類の課題から構成されている。以下にそれぞれの詳細を示す。

1. 課題研究 1 で制作したプログラムを 1 つのプログラムに統合する。

自分とパートナーの課題研究 1 で作成した Zoog プログラムを比較し、1 つのプログラムで呼び出しが行えるよう統合する。その際、共通の抽象クラスや interface を利用するなど、適切な継承関係を与えること。

2. 新しいキャラクターを追加する。

Zoog と見た目、動き方、攻撃方法 (なにをすると動きが止まるか) が異なる新しいキャラクターを描画する。その際、1 で使用した抽象クラスや interface を利用するなどし、呼び出し側を共通化することが望まれる。