

注意事項 ノート, 辞書, 参考書, 教科書, コピー, 電卓の参照及び使用を禁ず.

1. GUI コンポーネントの `Button` を画面に配置しただけではボタンをクリックしても何も起きない. ボタンを押したら何らかの動作をさせるためには, プログラムのコードにどのような記述が必要かを述べよ.

2. GUI コンポーネントのレイアウトの一つである, `BorderLayout` クラスについて説明せよ.

3. ユーザが操作しなくても画面を時間とともに進行させるには, プログラムのコードにどのような記述が必要かを述べよ.

4. 以下の[1]~[6]の説明に最もふさわしいと思う GUI クラス名を語群から選んで解答欄にそのアルファベットを記入しなさい.

[1] 文字列を表示するが, ユーザは変更できない.

[2] 1 行の文字列を入力する.

[3] 複数行の文字列を入力する.

[4] 他のコンポーネントやレイアウトを配置するための入れ物.

[5] 選択したりしなかったりできる.

[6] 作業の進行状況などを示す.

解答欄

| | | |
|-----|-----|-----|
| [1] | [2] | [3] |
| [4] | [5] | [6] |

語群

- A. `CheckBox` B. `GridLayout` C. `JButton`
D. `JFrame` E. `JLabel` F. `JPanel`
G. `JProgressBar` H. `JTextArea` I. `JTextField`

5. 複雑なアニメーションを, ちらつきを抑えて表示するための手法を何というか? また, その動作の概要を説明せよ.

手法の名前

動作の概要説明

6. 整数の定数として `NUMBER` をその数値を 5 として宣言したい. そのためのコードを示せ.

| | | | | | | |
|--------------|------------|----|---|---|----|----|
| Java プログラミング | 理工学部 短大 | 学科 | 年 | 番 | 氏名 | 採点 |
|--------------|------------|----|---|---|----|----|