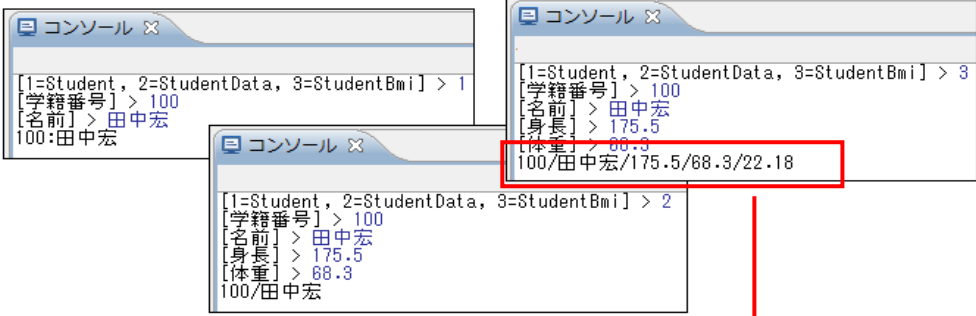
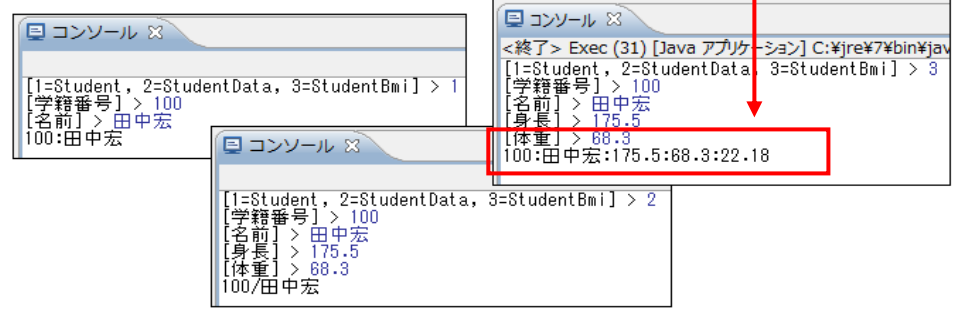


【第1刷用 正誤表】

17頁	例題 Exec. java のコメント文	(誤) // フィール変数 size に (正) // フィールド変数 size に
20頁	例題 Exec. java のコメント文	(誤) // フィール変数 size に (正) // フィールド変数 size に
21頁	解説 1行目	(誤) …それをテストする EXEC です (正) …それをテストする EXEC クラスです
21頁	本文 のコメント文	(誤) // フィール変数 size に (正) // フィールド変数 size に
34頁	練習 1-1 のコメント文	(誤) …、"スペード"、"ハード"、… (正) …、"スペード"、"ハート"、…
48頁	プログラム 先頭行の引数名	(誤) public Grade(String n, int s){ (正) public Grade(String name, int score){
52頁	練習 4-2 本文 2行目	(誤) インポートする RpgCharcter クラスは・・・ (正) インポートする RpgCharacter クラスは・・・
57頁	まとめ カプセル化の 3行目	(誤) フィールドを pivate にし・・・ (正) フィールドを private にし・・・
60頁	通過テストの 2の プログラム 5行目	(誤) public boolean isOK(double a){} // … (正) public boolean isOk(double a){} // …
62頁	ヒントの 4行目および SPD の下から 3行目	(誤) String mark = (r.isOK(bmi) ? "○" : "×"); (正) String mark = (r.isOk(bmi) ? "○" : "×");
63頁	説明文 2行目	(誤) オーバーロードにより、 <u>同じ機能なら</u> 同じ名前呼び出せる… (正) オーバーロードにより、 <u>機能が一部違っていても</u> 同じ名前呼び出せる…
65頁	例題 1-1 2 2行目のコメント	(誤) 最大値は Max (正) 最大値は max
81頁	まとめ (コンストラク タのオーバーロード)	(誤) オーバーロードの条件は <u>メソッド</u> の… (正) オーバーロードの条件は <u>コンストラクタ</u> の…
81頁	まとめ (メソッドのオ ーバーロード)	(誤) オーバーロードの条件は <u>コンストラクタ</u> の… (正) オーバーロードの条件は <u>メソッド</u> の…
82頁	通過テスト 1-問 1 問題文	(誤) <u>Exec クラスの実行結果を見て、必要なコンストラクタをオーバーロード しなさい。</u> (正) Exec クラスで使用している Player のコンストラクタおよび実行結果を見て、Player クラスに必要なコンストラクタをオーバーロードしなさい。
94頁	表内 下から 2行目	(誤) チップ枚数を点数に換算した値 (=C10×10+c1) を返す (正) チップ枚数を点数に換算した値 (=c10×10+c1) を返す

108頁	通過テスト 2.の本文1行目	(誤) 次の文の <u>で</u> 正しいものに… (正) 次の文で正しいものに…
111頁	紹介文 1行目	(誤) 参照型もデータ型のひとつですから <u>から</u> 、… (正) 参照型もデータ型のひとつですから、…
136頁	練習5-1 プログラム1行目	(誤) package <u>temp</u> ; (正) package <u>ex5</u> ;
136頁	練習5-1 問2 末尾に句点追加	(誤) 作成しなさい (正) 作成しなさい。
158頁	練習問題文 1行目	(誤) …とそれを継承する <u>myAlarm</u> クラスの一部です。… (正) …とそれを継承する <u>MyAlarm</u> クラスの一部です。…
161頁	練習2-2 コメント文	(誤) 0≤Math. <u>ra</u> andom()<1.0 (正) 0≤Math.random()<1.0
166頁	練習3-1 問1 クラス名を挿入	(誤) ex3 パッケージに例題 1-2 の StudentData クラスを… (正) ex3 パッケージに例題 1-2 の <u>Student</u> クラスと StudentData クラスを…
178頁	通過テスト 3 文字 s を削除	(誤) 3.次は、Tools <u>ク</u> ラスとそれを継承した… (正) 3.次は、Tool クラスとそれを継承した…
180頁	コラム プログラム 1行目	(誤) static void main(String[] args){ (正) <u>public</u> static void main(String[] args){
185頁	例題 1-1 のコメント	(誤) // <u>student</u> ,StudentData,StudentBmi は●頁の指示に従って、 (正) // <u>Student</u> ,StudentData,StudentBmi は 182 頁の指示に従って、
199頁	例題 3-2 のコメント	(誤) // <u>student</u> クラスから継承した who メソッド (正) // <u>Student</u> クラスから継承した who メソッド
202頁	本文下から3行目 W を小文字にする	(誤) Student クラスでは <u>Who</u> メソッドの定義だけしておいて、… (正) Student クラスでは <u>who</u> メソッドの定義だけしておいて、…
204頁	本文 2行目	(誤) …StudentDat クラスもコピーしておく、… (正) …StudentData クラスもコピーしておく、…
206頁	解説 4行目	(誤) … <u>オーバーロード</u> した who メソッドが起動し (正) … <u>オーバーライド</u> した who メソッドが起動し
211頁	問題1 問題文末尾に追記	1. 次のクラス継承図を…答えなさい。ただし、図は Data←Stat←Analysis という継承関係を示す模式図です。
211頁	問題1 問1 問題文修正	(誤) get メソッドでは、i が正しい値 (配列要素数未満) かどうかチェックしなさい (正) get メソッドでは、i が正しい値 (配列要素数未満) かどうかチェックしない
212頁	問題1 問4 問題文修正	(誤) 問4 次の <u>プログラムの</u> ア～エのうち… (正) 問4 次のア～エのうち…

216頁	本文3行目 挿入	(誤) オーバーライドした who メソッドは (正) StudentData クラスでオーバーライドした who メソッドは
234頁	本文 上から2行目	(誤) …、それ以外の場合は <u>RouletteGame</u> 型のオブジェクトを返します (正) …、それ以外の場合は Cho_Han_Game 型のオブジェクトを返します
235頁	実行結果の図 / を : に変更する (赤枠内)	<p>(誤) StudentBmi の実行結果 (右端) 100/田中宏/175.5/68.3/22.18</p>  <p>(正) StudentBmi の実行結果 (右端) 100:田中宏:175.5:68.3:22.18</p> 
238頁	例題4-2 DiceUtility クラス 6行目	(誤) public <u>DiceGame</u> () { (正) public DiceUtility () {
239頁	解説 1行目	(誤) <u>4</u> 行目で DiceUtility 型の… (正) 5 行目で DiceUtility 型の…
246頁	問2 網掛け部分	(誤) Student a = new <u>StudentData</u> (100, "田中"); Student b = new <u>StudentData</u> (100, "鈴木"); (正) Student a = new Student (100, "田中"); Student b = new Student (100, "鈴木");
260頁	本文 下から5行目	(誤) …と書いているので、Informaton インタフェー (正) …と書いているので、 Information インタフェー
267頁	本文 最下行	(誤) …の合計を返 <u>っ</u> w す sum メソッドを持ちます" (正) …の合計を返す sum メソッドを持ちます"

272頁	上段の問2 (練習 5-1) プログラム2行目	(誤) public class <u>Exec</u> { (正) public class <u>ExecGame</u> {																
277頁	問3 SPDの1行目	(誤) <u>Dice</u> 型のオブジェクトを作成して… (正) <u>DiceGame</u> 型のオブジェクトを作成して…																
282頁	本文 3行目	(誤) Part3-3の●頁の (正) Part3-3の219頁の																
300頁	本文 解説 下段	(誤) ①は、配列の要素番号は0～3なので、 <u>m</u> [4]という値が… (正) ①は、配列の要素番号は0～3なので、 <u>n</u> [4]という値が…																
307頁	問4 下から2行目	(誤) … <u>キャッチ</u> ブロックでは… <u>キャッチ</u> ブロックでは… (正) … <u>catch</u> ブロックでは… <u>catch</u> ブロックでは…																
308頁	本文の表 (注)	(誤) 例外クラスの継承図 (●頁) も参照してください (正) 例外クラスの継承図 (299頁) も参照してください																
340頁	練習1 問2 本文3行目	(誤) …プログラム (<u>exec.java</u>) を表示しなさい。 (正) …プログラム (<u>Exec.java</u>) を表示しなさい。																
345頁	本文 中段	(誤) ArrayList の <u>用</u> を拡張 for 文で (正) ArrayList の <u>内容</u> を拡張 for 文で																
345頁 及び 358頁	下段の表 「拡張 for 文を使える」 の例示	(誤) for(Card c : <u>la</u>) { (正) for(Card c : <u>ls</u>) {																
353頁	練習4 ア)の枠内	(誤) <u>i</u> が3の倍数なら削除して取り出し、 (正) <u>ls</u> の <i>i</i> 番目の要素が3の倍数なら削除して取り出し、																
359頁	まとめ 最後の行	(誤) <u>ArrayLst</u> のメソッドを再定義する形でメソッドを作成できる (正) <u>ArrayList</u> のメソッドを再定義する形でメソッドを作成できる																
361頁	問題文 1行目	(誤) <u>Bookself</u> クラスのコンストラクタには、… (正) <u>Bookshelf</u> クラスのコンストラクタには、…																
361頁	2 問1 仕様書の表	(誤) <table border="1" data-bbox="555 1536 1265 1733"> <tr><th colspan="2">■フィールド</th></tr> <tr><td>String name</td><td>氏名</td></tr> <tr><td>double height</td><td>身長</td></tr> <tr><td>double weight</td><td>体重</td></tr> </table> (正) <table border="1" data-bbox="555 1783 1265 1980"> <tr><th colspan="2">■フィールド</th></tr> <tr><td><u>private</u> String name</td><td>氏名</td></tr> <tr><td><u>private</u> double height</td><td>身長</td></tr> <tr><td><u>private</u> double weight</td><td>体重</td></tr> </table>	■フィールド		String name	氏名	double height	身長	double weight	体重	■フィールド		<u>private</u> String name	氏名	<u>private</u> double height	身長	<u>private</u> double weight	体重
■フィールド																		
String name	氏名																	
double height	身長																	
double weight	体重																	
■フィールド																		
<u>private</u> String name	氏名																	
<u>private</u> double height	身長																	
<u>private</u> double weight	体重																	

362頁	<解説> average メソッド	(誤) 身長 (vh) と体重 (vw) の平均値を求める (正) 身長 <u>の</u> 平均値 (vh) と体重 <u>の</u> 平均値 (vw) を求める
363頁	3 問1 仕様書の表 ■メソッド	(誤) public Deck get(int i) (正) public Card get(int i)
372頁	本文 上から6行目	(誤) <u>平行</u> して自分自身も何か他の処理をするのが普通です。 (正) <u>並行</u> して自分自身も何か他の処理をするのが普通です。
372頁	例題2-2 解説 2行目	(誤) この Exec クラスは新しい Myprint タスクを実行しますが、… (正) この Exec クラスは新しい MyPrint タスクを実行しますが、…
372頁	例題2-2 解説 最後の行	(誤) (正確には測る方法は380ページのコラムを見てください) (正) (正確に測る方法は380ページのコラムを見てください)
373頁	本文 5行目	(誤) マルチスレッドの特徴をひとつだけ指摘しておきます。例題 1-2 を何度か… (正) マルチスレッドの特徴をひとつだけ指摘しておきます。例題 2-2 を何度か…
375頁	本文 「スレッドプールの作成方法」 2行目	(誤) それぞれ違う3つのタイプスレッドプールを作る… (正) それぞれ違う3つのタイプ <u>の</u> スレッドプールを作る…
378頁	本文 網掛けの部分	(誤) es.execute(new MyPrint("-----1")); es.execute(new MyPrint("-----2")); es.execute(new MyPrint("-----3")); (正) es.execute(new PrintTask("-----1")); es.execute(new PrintTask("-----2")); es.execute(new PrintTask("-----3"));
381頁	まとめ 本文 5行目	(誤) 新しいスレッドを開始するには…を作成し、Start()メソッドを実行する (正) 新しいスレッドを開始するには…を作成し、start()メソッドを実行する
382頁	通過テスト 1. の《選択肢》	(誤) オ excute (正) オ execute
382頁	通過テスト 2. 問5	(誤) 問2の Exec2 と問3の Exec3 は… (正) 問3の Exec2 と問4の Exec3 は…
386頁	解説 6行目	(誤) Runnable インタフェースでは、<> 内に書くのは… (正) Callable インタフェースでは、<> 内に書くのは…
387頁	練習1 1. 本文の3行目	(誤) pai メソッドの説明です (正) calc メソッドの説明です
389頁	本文 1行目	(誤) ここでは、callable インタフェースを実装した… (正) ここでは、Callable インタフェースを実装した…
396頁	本文 8行目	(誤) クが同時 <u>平行</u> 的に仕事をするので (正) クが同時 <u>並行</u> 的に仕事をするので
398頁	例題3-2 7行目に挿入	(誤) 7 public void run(){ (正) 7 @override 8 public void run(){

408頁	SPD 下から3行目	(誤) 実行をキャンセルする f.calcel(true) (正) 実行をキャンセルする f.cancel(true)
421頁	【解説】 2行目	(誤) …作成します。例えば、「name は後から替えることはない」という前提 (正) …作成します。例えば、「name は後から変えることはない」という前提
424頁	練習5-1 解答の 解説 3行目	(誤) Exec クラスは product クラスと異なる・・・ (正) Exec クラスは Product クラスと異なる・・・
428頁	練習1-1 解答の 解説 1行目	(誤) a=b により (正) b=a により
437頁	練習4-1 解答 5行目	(誤) int suit = a.getSuit(); (正) String suit = a.getSuit();
439頁	問2 2行目	(誤) import net.java.util.Input (正) import mylib.Input
466頁	練習2-1 import 文を挿入	3行目に次の import 文を挿入する import mylib.book;
471頁	練習5-1 for 文の次に出力文を 挿入	(誤) for(int i=0; i<h.size(); i++){ System.out.println(h.get(i)); } (正) for(int i=0; i<h.size(); i++){ System.out.println(h.get(i)); } System.out.println("合計=" + h.total());
471頁	練習1-1 3行目 (空白を詰める)	(誤) @overri de (正) @override
474頁	練習1-1 下から3行目	(誤) return Pai.pai(n); (正) return Pai.calc(n);
475頁	練習2-2 import 文を挿入	4行目に次の import 文を挿入する import ex1.PaiTask;
480頁	本文 1行目	(誤) 次の例の青字で示した部分を・・・ (正) 次の例の太字で示した部分を・・・
486頁	本文 下から3行目	(誤) readline()は、 (正) readLine()は
487頁	上段の網掛け部分 3行目	(誤) System.out.println(data); (正) System.out.println(s);
488頁	本文 6行目	(誤) …入力した電話番号を使って、Map (正) …入力した電話番号を使って、HashMap
490頁	本文	(誤) Part4-3 の例題 2 で、時間を表す定数として使われている TimeUnit.NANOSECONDS (正) Part4-4 の例題 2 で、時間を表す定数として使われている TimeUnit.MILLISECONDS