

これは第2刷のための正誤表です。(2012.10.23)

<p>25 ページ 練習 2-1</p>	<p>表の中 誤… tips 正… chips</p>
<p>47 ページ 扉の図</p>	<p>誤… p=new Product("cx-10"); 正… p=new Product();</p>
<p>71 ページ 通過テスト 4</p>	<p>誤</p> <pre>0 import ex3.p1.Dog; 1 package ex3.p1; 2 public class Dog { 3 private String name; 4 private String getName(){return this.name; } 5 void setName(String s) {name = s;} 6 }</pre> <p>Exec クラスの package 文の下に移動する</p> <pre>1 package ex3.p2; 2 public class Exec { 3 public static void main(String[] args) { 4 Dog d = new Dog(); 5 d.setName("トム"); 6 } 7 }</pre> <p>正</p> <pre>1 package ex3.p1; 2 public class Dog { 3 private String name; 4 private String getName(){return this.name; } 5 void setName(String s) {name = s;} 6 }</pre> <pre>0 package ex3.p2; 1 import ex3.p1.Dog; 2 public class Exec { 3 public static void main(String[] args) { 4 Dog d = new Dog(); 5 d.setName("トム"); 6 } 7 }</pre>
<p>216 ページ 本文 最下行</p>	<p>誤… オーバーライトメソッド 正… オーバーライドメソッド</p>

<p>236 ページ 本文 下から5行目</p>	<p>誤… Porker クラスが <u>Game</u> クラスを継承して、 正… Porker クラスが CardGame クラスを継承して、</p>
<p>245 ページ まとめ 多態性の項</p>	<p>誤… オーバーライトメソッドの場合、 正… オーバーライドメソッドの場合、</p>
<p>303 ページ 練習 2-1</p>	<p>下段の実行例、3行目 誤… java.lang.ArithmeticException: 引数がゼロ ← ② 正… java.lang.Exception: 引数がゼロ ← ②</p>
<p>303 ページ 練習 2-1</p>	<p>下段の実行例、4行目 誤… java.lang.ArithmeticException: 引数がゼロ ← ③ 正… java.lang.Exception: 引数がゼロ ← ③</p>
<p>408 ページ 本文 中ほどの位置</p>	<p>誤… <u>ListArray</u> に Dog 型のオブジェクトを格納する・・・ 正… ArrayList に Dog 型のオブジェクトを格納する・・・</p>
<p>415 ページ プログラムのコメント</p>	<p>誤… // Collection クラスのメソッドです 正… // Collections クラスのメソッドです</p>
<p>484 ページ インタフェース宣言</p>	<p>誤… int SMALL 80; int MEDIUM 80; int LARGE 80; 誤… int SMALL = 80; int MEDIUM = 80; int LARGE = 80;</p>
<p>486 ページ 例題</p>	<p>例題 1 中ほどのコメント 誤… // 列強定数初期化用の・・・ 正… // 列拳定数初期化用の・・・</p>
<p>486 ページ 本文</p>	<p>【解説】の1行目 誤… <u>破線</u>で囲った部分が・・・ 正… アミカケ部分が・・・</p>
<p>491 ページ 例題 4</p>	<p>誤… Result.SUCCESS, Result.SUCCESS, <u>}</u> 正… Result.SUCCESS, Result.SUCCESS }</p>
<p>586 ページ 表内の4,5,6,7行目</p>	<p>誤… publ<u>i</u>d 正… public</p>

531 ページ

例題 2

プログラム 下から 3 行目

誤… インデントの誤り } が行の左端にある
 正… 次のように直す

```
public class Exec2 {
    public static void main(String[] args) {
        String reg = Input.getString("正規表現");
        String str = Input.getString("文字列");
        Pattern p = Pattern.compile(reg);
        Matcher m = p.matcher(str);
        while (m.find()) {
            System.out.println(m.start() + "-" + m.end() + " ");
        }
    }
}
```

595 ページ

練習 2-1

解答プログラムを以下のように訂正

```
package ex1;
public class Player {
    String handle; // 呼び名
    int[] hand; // 手札配列

    int tips tips; // チップの残り数
    public Player(String _handle, int[] _hand, int tips tips) {
        handle = _handle;
        hand = _hand;
        tips tips = tips tips;
    }
}
```

595 ページ

練習 2-2

解答プログラムを以下のように訂正

```
public class ExecPlayer {
    public static void main(String[] args) {
        Player dealer
            = new Player("comp", new int[]{5, 16, 22, 31, 33}, 150);
        Player player1
            = new Player("Tom", new int[]{2, 13, 26, 13, 48}, 50);

        //dealer
        System.out.print(dealer.handle + ", {"");
        for(int m : dealer.hand){
            System.out.print(m+" ");
        }
        System.out.println("}, " + dealer.tips tips);
        // Tom
        System.out.print(player1.handle + ", {"");
        for(int m : player1.hand){
            System.out.print(m+" ");
        }
        System.out.println("}, " + player1.tips tips);
    }
}
```

<p>598 ページ 練習 2-4 の 2</p>	<p>【解説】 誤… <u>クラス変数</u>は参照変数なので、参照以外を代入することはできません。… 正… <u>クラス型変数</u>は参照変数なので、参照以外を代入することはできません。…</p>
<p>611 ページ 練習 9-2</p>	<p>解説 1 行目右端 誤… デフォルトアクセスを private 正… デフォルトアクセスを protected</p>
<p>620 ページ 12 章 練習 12-5</p>	<p>プログラム 1 行目の <code>import</code> 文 誤… <code>import java.io.<u>FileNotFoundException</u>;</code> 正… <code>import java.io.IOException;</code></p>
<p>632 ページ 15 章 練習 15-3</p>	<p>【解説】 誤… <u>MyThread</u> クラスは… 正… <u>無名</u>クラスは…</p>