

これは第4刷のための正誤表です。(2012.10.23)

<p>47 ページ 扉の図</p>	<p>誤… p=new <u>Product</u>("cx-10"); 正… p=new Product();</p>
<p>48 ページ 本文 1行目</p>	<p>誤… <u>クラス変数</u>の仕組みが明らかになりましたので、 正… クラスの仕組みが明らかになりましたので、</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 } 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 style="color: red;">Exec クラスの package 文の下に移動する</p> <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 } 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</p> <p>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、</p> <p>正… Porker クラスが CardGame クラスを継承して、</p>
<p>245 ページ</p> <p>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、</p> <p>正… オーバーライドメソッドの場合、</p>
<p>408 ページ</p> <p>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・・・</p> <p>正… ArrayList に Dog 型のオブジェクトを格納する・・・</p>
<p>415 ページ</p> <p>プログラムのコメント</p>	<p>誤… // Collection クラスのメソッドです</p> <p>正… // Collections クラスのメソッドです</p>
<p>484 ページ</p> <p>インタフェース宣言</p>	<p>誤… int SMALL 80; int MEDIUM 80; int LARGE 80;</p> <p>誤… int SMALL = 80; int MEDIUM = 80; int LARGE = 80;</p>
<p>491 ページ</p> <p>例題 4</p>	<p>誤… Result.SUCCESS, Result.SUCCESS, <u>}</u></p> <p>正… Result.SUCCESS, Result.SUCCESS }</p>
<p>586 ページ</p> <p>表内の 4,5,6,7 行目</p>	<p>誤… <u>publid</u></p> <p>正… public</p>