

Input クラスの API

Input クラスはいろいろな型のデータをキーボードをタイプしてコンソールから入力できるクラスです。すべての型に対応したメソッドがあります。Input クラスを使うと、Java プログラムに任意のデータを与えて実行できるので、Java 言語の学習用として便利です。

整数の入力.....	getInt(), getLong(), getShort(), getByte()
文字の入力.....	getChar()
浮動小数点数の入力.....	getDouble(), getFloat()
文字列の入力.....	getString()

「わかりやすい Java」シリーズでは例題等に使用していますが、<入門編> 以外では、特に解説を掲載していなかったため、新たに全メソッドの API の解説を作成しました。

なお、ソースコードはサポートウェブ (<http://k-webs.jp>) からダウンロードできます。また、オブジェクト指向入門編のサポートウェブでは、掲示している mylib パッケージの中に Input.java が含まれています。

◆ int getInt(String s) --- キーボードをタイプして int の値を入力する

引 数 : プロンプトとして表示する文字列。省略可で、省略すると規定値として "int" が使われる

戻り値 : キーボードでタイプ入力した int の値

[補 足] プロンプトが表示されるので数値をタイプし最後にエンターキーをタイプする

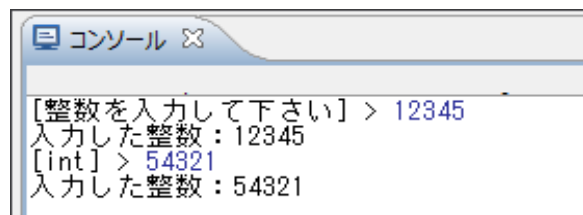
タイプした文字に英字や記号が含まれていると 0 が入力される

エンターキーだけタイプすると 0 が入力される

入力した値は int n=Input.getInt() のように "=" で変数に代入する

[使用例]

```
int n1 = Input.getInt();
System.out.println("入力した整数 : "+ n1);
int n2 = Input.getInt("整数を入力して下さい");
System.out.println("入力した整数 : "+ n2);
```



【実行結果】

◆long getLong(String s) --- キーボードをタイプして long の値を入力する

引 数 : プロンプトとして表示する文字列。省略可で、省略すると規定値として "long" が使われる

戻り値 : キーボードでタイプ入力した long の値

[補 足] プロンプトが表示されるので数値をタイプし最後にエンターキーをタイプする

エンターキーだけタイプすると 0 が入力される

[使用例]

```
long ln = Input.getLong();
System.out.println("入力した値 : "+ ln);
```

◆short getShort(string s) --- キーボードをタイプして short の値を入力する

引 数 : プロンプトとして表示する文字列。省略可で、省略すると規定値として "short" が使われる

戻り値 : キーボードでタイプ入力した short の値

[補 足] プロンプトが表示されるので数値をタイプし最後にエンターキーをタイプする

エンターキーだけタイプすると 0 が入力される

[使用例]

```
short st = Input.getShort();
System.out.println("入力した値 : "+ st);
```

◆byte getByte(String s)--- キーボードをタイプして byte の値を入力する

引 数 : プロンプトとして表示する文字列。省略可で、省略すると規定値として "byte" が使われる

戻り値 : キーボードでタイプ入力した byte の値

[補 足] プロンプトが表示されるので数値をタイプし最後にエンターキーをタイプする

エンターキーだけタイプすると 0 が入力される

[使用例]

```
byte bt = Input.getByte();
System.out.println("入力した値 : "+ bt);
```

◆char getChar(String s) --- キーボードをタイプして文字を入力する

引 数 : プロンプトとして表示する文字列。省略可で、省略すると規定値として "char" が使われる

戻り値 : キーボードでタイプ入力した char の値

[補 足] プロンプトが表示されるので数値をタイプし最後にエンターキーをタイプする

エンターキーだけタイプすると 0 が入力される

[使用例]

```
char c = Input.getChar();
System.out.println("入力した値 : "+ c);
```

◆double getDouble(String s) --- キーボードをタイプして double の値を入力する

引 数 : プロンプトとして表示する文字列。省略可で、省略すると規定値として "double" が使われる

戻り値 : キーボードでタイプ入力した double の値

[補 足] プロンプトが表示されるので数値をタイプし最後にエンターキーをタイプする

double にならない文字 (英字など) が含まれていると 0 が入力される

エンターキーだけタイプすると 0 が入力される

[使用例]

```
double x = Input.getDouble();  
System.out.println("入力した値 : "+ x);
```

◆float getFloat(String s) --- キーボードをタイプして float の値を入力する

引 数 : プロンプトとして表示する文字列。省略可で、省略すると規定値として "float" が使われる

戻り値 : キーボードでタイプ入力した float の値

[補 足] プロンプトが表示されるので数値をタイプし最後にエンターキーをタイプする

float にならない文字 (英字など) が含まれていると 0 が入力される

エンターキーだけタイプすると 0 が入力される

[使用例]

```
float x = Input.getFloat ();  
System.out.println("入力した値 : "+ x);
```

◆String getString(String s) --- キーボードをタイプして文字列を入力する

引 数 : プロンプトとして表示する文字列。省略可で、省略すると規定値として "String" が使われる

戻り値 : キーボードでタイプ入力した String の値

[補 足] プロンプトが表示されるので数値をタイプし最後にエンターキーをタイプする

エンターキーだけタイプすると null (空を表す値) が入力される

null は参照型でのみ使用するリテラルで、「ない」あるいは「存在しない」ことを示す。

String はクラス型のひとつである

[使用例]

```
String str = Input.getString();  
System.out.println("入力した値 : "+ str);
```