

## 目次

- オブジェクトの生成とメソッド呼び出し (承前)
- 処理の流れ
- 宿題?

## ★2 オブジェクトの生成とメソッド呼び出し (承前)

「承前」って? ⇒ 辞書引きましょう

## ★2.7 オブジェクトの参照とヒープ

Java の変数の型は、**参照型** (クラス型を含む) と **プリミティブ型** に大別できる。この2つの型では、「変数への代入」の意味が異なる。右のプログラムの動作を考えてみよう。

このプログラムで観察できるような参照型とプリミティブ型の違いは、それらの値の記憶のされ方から理解できる。プリミティブ値はその変数用の記憶場所にそのまま格納されるのに対して、オブジェクトはすべて「**ヒープ**」という領域に置かれ、変数には「そのオブジェクトがヒープ上のどこにあるか」を表す情報 (これを「**参照**」という) が格納される。そのため、右記で `m1 = m` という代入文を実行すると、変数 `m1` は `m` と同じオブジェクトを「参照している (指している)」ことになる。

## プリミティブ型と参照型

```

1 // プリミティブ型の場合
2 int x, y;
3 x = 50;
4 y = x;
5 x += 50;
6 //参照型 (オブジェクト) の場合
7 Turtle m, m1;
8 m = new Turtle(); frame.add(m);
9 m1 = m;
10 m.fd(100);
11 m1.bk(100);

```

## ★2.8 インスタンス変数

Turtle クラスのインスタンス (個々のかめたち) は、自分の位置、向き、色や大きさなどの情報を持っている。インスタンス毎に保持されるこのような情報は、**インスタンス変数** と呼ばれる変数に格納されている (☆1)。T23 の例 (p.18,20) で考えてみよう。

☆1) 詳しくは先の授業で説明するが、存在していてもユーザには公開されない (API に示されない) インスタンス変数もある。例えば Turtle クラスの API (p.13) には、インスタンス変数として色 (`tColor`) と大きさ (`tScale`) のみが示されているが、実際にはかめの位置や向きなどを表すインスタンス変数も存在している。

## ★3 処理の流れ

### ★3.1 for 文による繰り返し (p.24)

C 言語同様に for 文が使える: `for( 初期化式 ; 繰り返し条件式 ; ループの更新式 ) 繰り返す文`

- 「条件式」には boolean 型の式を書く (詳細は後の節を参照).
- 「初期化式」に変数宣言を書くこともできる → 以下の Q 参照

_____ for 文を使った例 T31.java _____	
1 import tg.*;	(1) i ← 0
2 public class T31 {	(2) i < 5 ? yes
3     public static void main(String[] args){	(4) 実行 (このとき i は 0)
4         TurtleFrame f = new TurtleFrame();	(3) i++ (i ← 1)
5         Turtle m = new Turtle();	
6         f.add(m);	(2) i < 5 ? yes
7         int i;	(4) 実行 (このとき i は 1)
8         for(i = 0; i < 5; i++){	(3) i++ (i ← 2)
9             m.fd(100);	
10            m.rt(360.0/5);	:
11         }	(2) i < 5 ? yes
12     }	(4) 実行 (このとき i は 4)
13 }	(3) i++ (i ← 5)
	(2) i < 5 ? no

Q1. T31 を実行中, i=2 のときに 10 行目の処理を行ったあと, かめはどこにいる? 向きは?

Q2. T31 を次のように書き換えるとどうなるか, それぞれ試しなさい (☆2).

_____ for ブロックの外で i を宣言 _____	_____ for 文中で i を宣言 _____
7 int i;	7 //int i;
8 for(i = 0; i < 5; i++){	8 for(int i = 0; i < 5; i++){
9     m.fd(100);	9     m.fd(100);
10    m.rt(360.0/5);	10    m.rt(360.0/5);
11    System.out.println("i = " + i);	11    System.out.println("i = " + i);
12 }	12 }
13 System.out.println(	13 System.out.println(
"for 文終了後の i の値は " + i);	"for 文終了後の i の値は " + i);

Q3. p.27 の練習問題 3.4 をやろう (以下を書きかえよう).

\_\_\_\_\_ P32.java の一部 \_\_\_\_\_

```
for(int i = 0; i < 180; i++){
    m.fd(50);
    m.rt(50);
}
```

☆2) 11,13 行目でダブルクォーテーションに囲まれた文字列の後に + 記号が続くという, C 言語では見慣れない書き方が出てきますが, これについては授業中に簡単に説明します. 詳しくは次回以降学びます (p.43).

### ★ 3.2 繰返しの繰返し (ネスト) (p.28)

for 文の「繰り返す文」の所にまた for 文を書けば、繰返しを繰り返すことができる (これを繰返しの**ネスト**という)。for 文に限らず、様々な繰返し文でネストできる (当然, for 文の中に while 文を入れたりしても構わない)。また, ネストは繰返しに限らない (if 文のネストなど)。

Q4. p.28 の T33.java の 9 行目と 10 行目の間に `System.out.println("i = " + i + ", j = " + j);` という文を挿入すると, どんな出力が得られますか。

### ★ 3.3 while 文による繰返し (p.30)

while 文もあるよ。 `while( 繰返し条件式 ) 繰り返す文`

Q5. p.28 の Sum31.java と同じものを while 文で書いてみよう。

\_\_\_\_\_ **Sum31.java の一部** \_\_\_\_\_  

```
int sum = 0;
for(int i = 1; i <= 10; i++)
    sum += i;
System.out.println(sum);
```

Q6. 上記をもとに while 文の条件を書きかえて「和がはじめて 20 を超えたときの和の値を表示する」ようにしてみよう (ヒント: 和が 20 以下の間は繰り返す)。

Q7. 以下の二つはどう違うでしょう?

<p>_____ <b>while の例</b> _____</p> <pre>int i = 10; while(i &lt; 3){     System.out.println("ほげ");     i++; }</pre>	<p>_____ <b>do-while の例</b> _____</p> <pre>int i = 10; do{     System.out.println("ほげ");     i++; }while(i &lt; 3);</pre>
---	---

### ★3.4 boolean 型と論理演算子 (p.30)

C 言語では、論理値 (真 (true) と偽 (false)) を表すのに整数値を用い、「0 以外の数は真」を、「0 は偽」を表した。しかし、Java では論理値用の型として **boolean 型** が用意されている。boolean 型の値は true, false の 2 つのみである。

- C 言語と同様に、数値同士の比較などのために次のような演算子が見える。  
>, <, >=, <=, ==, != (詳細は p.31 参照)
- == と != は、boolean 型や、参照型などでも使える。参照型の場合、両辺が同一のオブジェクトを指しているかどうかを調べることになる (☆3)。
- 文字列同士が等しいかどうか調べる場合は、String クラスのインスタンスメソッド equals(String str) を用いる (☆4)。

☆3) 例えば、

```
Turtle a = new Turtle();
Turtle b = new Turtle();
なら、a == b は false,
Turtle a = new Turtle();
Turtle b = a;
```

なら、a == b は true.

☆4) 文字列の扱いについては次回以降に学びます。

また、C 言語同様に、論理積、論理和や否定の演算子も存在する (p.31 参照)。

#### boolean 型を使った例

```
4 boolean a, b; // boolean 型の変数の宣言
5 int x = 9, y = 1;
6
7 a = false; // boolean 型は true, false の 2 つの値のみ
8 a = 3; // こんなことすると...
9 System.out.println(a);
10
11 // if 文の条件には boolean 型の値をとる式を書く
12 if(true) System.out.println("ほげ");
13 if(a) System.out.println("ほげほげ");
14 if(!a) System.out.println("ほげほげほげ");
15 if(x > 0) System.out.println("ふが");
16 b = x <= 0;
17 if(b) System.out.println("ふがふが");
18 b = !(x != 9);
19 if(b) System.out.println("ふがふがふが");
20
21 // Q8
22 if(x+3 > 0 && x*x < 100) System.out.println("うん, そう");
23 else System.out.println("ちゃうちゃう");
24
25 // while 文等も同様 それぞれ 1 行だけコメントをはずしてみよう
26 while(true) System.out.println("HOGE");
27 //while(false) System.out.println("HOGE");
28 //while(1) System.out.println("HOGE");
```

**Q8.** 上記の Q8 と書かれたコメントの箇所に書かれた条件式 (if 文の括弧内) は、以下の 1. を boolean 型の式で表したものになっている。これを参考に、2. 以下を変数  $x, y$  を用いた条件式で表しなさい。

1.  $x + 3$  が 0 より大きくかつ  $x^2$  が 100 未満である
2.  $x, y$  のいずれかが 1 である
3.  $x$  は 0 以上 10 未満である
4.  $0 \leq x < 10$  または  $20 \leq x < 30$
5.  $x$  は 3 以外の 3 の倍数である

## ★3.5 if文 (p.32)

if文の書き方, 使い方はC言語と同様. ただし, 条件式は boolean 型.

```
if( 条件式 ) 条件成立時だけ行う文
if( 条件式 ) 条件成立時に行う文
else 条件不成立時に行う文
```

Q9. 以下を実行するとどんな結果が得られますか.

```
_____ if-else の例 _____
for(int i = 0; i < 9; i++){
    System.out.print(i);
    if(i % 3 == 1)
        System.out.println(" (^)/");
    else
        System.out.println("");
}
```

注1: println("") は, 改行だけする. 引数なしでも同じ.

注2: Q10の例では, 「条件成立時に行う文」も「条件不成立時に行う文」も一文なので{,}で囲んでいない. しかし, このようにしていると, 文を追加する際に{,}も付け足すのを忘れてコンパイルエラーやバグを生みやすい. Q10の例のように, 一文しかなくても{,}で囲んでおく方がよいだろう.

Q10. 以下を実行するとどんな結果が得られますか.

```
_____ else-if の例 (T37 改) _____
for(int i = 0; i < 12; i++){
    if(i % 4 == 0){
        m.setColor(Color.RED);
    }else if (i % 4 == 1) {
        m.setColor(Color.GREEN);
    }else{
        m.setColor(Color.BLUE);
    }
    m.lt(30);
    m.fd(50);
}
```

```
if( 条件式 A ) 文 a
else if( 条件式 B ) 文 b
else if( 条件式 C ) 文 c
...
else 文 n
```

Q11. 以下のif文を同じふるまいをするのは(ア),(イ)のどちらか.

```
_____ else-if の例 2 _____
if(i % 4 == 0){
    System.out.println(i + " ほげ");
}else{
    if(i % 4 == 1){
        System.out.println(i + " ふが");
    }else{
        System.out.println(i + " へな");
    }
}
```

```
_____ (ア) _____
if(i % 4 == 0) System.out.println(i + " ほげ");
if(i % 4 == 1) System.out.println(i + " ふが");
else System.out.println(i + " へな");
```

```
_____ (イ) _____
if(i % 4 == 0) System.out.println(i + " ほげ");
else if(i % 4 == 1) System.out.println(i + " ふが");
else System.out.println(i + " へな");
```

## 次回までに...

今回は教科書第4章の内容を説明します(第3章の残りで break, continue, switch文が登場しますが, C言語とほとんど同じなので飛ばします). あらかじめ読んでおくこと. 例題のプログラムを作成し実行しておくこと.