



第2回  
オブジェクト (2.1~2.5)

AJ科 宮川 治

# 概要

- オブジェクトの定義
- 一つの状態のオブジェクト
- クラス図
- オブジェクト図
- エントリーポイント(main)の役割
- オブジェクトの生成

# オブジェクト(インスタンス)の定義

1. 識別可能なこと
2. 振る舞い(メソッド)を持っている
  - ルーチンとも言う
3. 状態を持っている

# [ 一つの状態のオブジェクト ]

- 状態には変数名と型＝値がある
  - インスタンス変数とも言う

# オブジェクト(インスタンス)の設計図であるクラス図

## ■ クラス図

### ○ 一段目

- クラス名: アッパーキャメルケース

### ○ 二段目

- 状態の変数(インスタンス変数)名: キャメルケース

### ○ 三段目

- 振る舞い(メソッド)名: キャメルケース
- アンダーラインを引かない

# オブジェクト図

## ■ オブジェクト図

### ○ 一段目

#### ■ オブジェクト名 : クラス名

- オブジェクト名 : キャメルケース
- クラス名 : アッパーキャメルケース
- **アンダーラインを引く**

### ○ 二段目

#### ■ 状態の変数(インスタンス変数)名 : 型 = 値

・  
・

- インスタンス変数名 : キャメルケース

# プログラムの分割

- エントリーポイント: プログラムを実行するうえで、プログラムやサブルーチン(メソッド)の実行を開始する場所のこと
  - mainから実行

# [ エントリーポイントのソースコード ]

```
public class ClassName※ {  
    public static void main (String[] args){  
        命令文等  
    }  
}
```

※ClassNameは任意の名前に変更する

# [ エントリーポイント(main)の役割 ]

- クラスからインスタンス(オブジェクト)を生成する
  - newキーワードを使用する

# 設問

- エントリーポイントのメソッド
- コンストラクタに関する
  - アッパーキャメルケース
- インスタンスメソッドに関する
  - キャメルケース