



第11回
(5.1~5.7)

AJ科 宮川 治

概要 1

- DiceGameを作る
 - 丁半ゲームを作る
 - カップに、2つのサイコロを入れ、振ります。次に、目の値の合計が丁(偶数)、半(奇数)を当てるゲームです。
 - Dice(サイコロ)クラスを使用する
 - Cup(カップ)クラスを使用する

手順

1. DiceGameクラスのクラス図を理解する
 - インスタンス変数
 - コンストラクタ
 - インスタンス・メソッド
2. Cupクラスの使用方法を学ぶ
3. DiceGameクラスの機械的な導出
4. DiceGameクラスの実装を行う
5. 丁半ゲームを楽しむ

設問

■ メソッド

- 要素かコレクション
- コンストラクタかメソッド
- ローカル変数かインスタンス変数
- 仮引数か実引数

■ インデントミスの弁別