

# 目次

刊行にあたって i

はじめに iii

第1章	1.1	
オブジェクト指向の基本 1	オブジェクトとメッセージ	1
	1.2	
	クラスとインスタンス	8
第2章	2.1	
Javaの記述とUMLダイアグラム 14	MyPointを用いた例題	14
	2.2	
	構造を持ったオブジェクト	25
	2.3	
	クラス独自のメンバと static 修飾子	27
第3章	3.1	
継承 29	継承の概要	29
	3.2	
	JFrameを継承した特化の例	33
	3.3	
	JPanelを継承して独自の描画を行う例	35
	3.4	
	MyPanelを継承して独自の描画を行う例	36
第4章	4.1	
パッケージとカプセル化 41	パッケージ	41
	4.2	
	アクセス制御	43

第5章	5.1	
例外処理 54	例外処理について	54
	5.2	
	簡単な例外処理	55
	5.3	
	例外処理の種類とその実際例	57
第6章	6.1	
ポリモーフィズム 66	ポリモーフィズムの概念	66
	6.2	
	抽象クラス	67
	6.3	
	インタフェース	75
第7章	7.1	
コレクション 83	コレクションと総称性の概念	83
	7.2	
	コレクションフレームワーク	85
	7.3	
	リストの使い方	87
	7.4	
	マップの使い方	97
第8章	8.1	
パターン 99	パターンの概念	99
	8.2	
	Composite パターンとその適用	100
	8.3	
	Abstract Factory パターンとその適用	109

<b>第9章</b>	9.1	
標準入力処理 117	標準入力処理について	117
	9.2	
	arg からの入力処理	118
	9.3	
	標準的な入力処理	121
<b>第10章</b>	10.1	
ファイルの入出力処理 128	ファイルとは	128
	10.2	
	ファイルの書き出し	130
	10.3	
	ファイルの読み込み	132
<b>第11章</b>	11.1	
スレッド 140	スレッド処理の概要	140
	11.2	
	スレッドクラスの作成方法	141
<b>第12章</b>	12.1	
アプレット 160	アプレットの基本事項	161
	12.2	
	文字のカラー表示	164
	12.3	
	線分のカラー表示	166
	12.4	
	画像データの表示	167
<b>付録①</b>	1	
Java のシステム環境と Java 言語の基礎 177	Java のシステム環境	177

---

	2	
	Java 言語の基礎	178
付録 ②	1	
Java の基本 183	Java の概要	183
	2	
	プログラミングの流れ	185
	3	
	プログラムの骨格	190
	4	
	基本的な文法	192
	5	
	演算	197
付録 ③	1	
基本的な制御構造 202	条件分岐 (if, switch)	202
	2	
	繰り返し文 (for)	204
	3	
	繰り返し文 (while, do-while)	208
	4	
	同じ型の集まりを取り扱う	210
索引		215