

第 51 回検定 (平成 26 年 9 月 28 日) 全商情報プロ部門 Java 2 級解説

【 7 】 問 1

概要

最大値・最小値を求めるアルゴリズムであるが、問われている箇所が簡単な問題。

詳細

(1) は直前の if を見ると解ける超簡単な問題。この問題が解けないなら、問題を解く前に処理条件をよく読み、「このプログラムが何をしたいのか」を先に理解する必要がある。

(2) は printf で表示する文字列から「個人最高スコア」の変数であることがわかる、これも超簡単な問題。printf の使い方を覚えておく必要がある。

【 7 】 問 2

概要

オブジェクト指向を利用したデータの集計、コンストラクタ、インスタンスメソッド、ファイルの読みこみの理解が必要。

詳細

プログラムは main メソッドから実行されるので、まずは main メソッドを探すべし。そして、必ずどこかで Bunrui クラスをインスタンス化しているので、そこも探す。new となっているのでわかりやすいはずだ。その new の箇所で、コンストラクタが呼び出される…という、基本的な動作の順序を理解する必要がある。プログラムは上から読めば良いのではない。コンストラクタがわからない人は、テキストの索引で「コンストラクタ」と探すなり、「Java コンストラクタ」で検索するなりしてから次のステップに進みましょう。

(3) は、Bunrui クラスの keisan メソッドである。これを解くためには、この keisan メソッドがどこで呼び出されているか知るのが近道だ。探してみると、プログラムの最後の方の平均燃費を表示する辺りに 3 箇所も出現している。ましてや、keisan メソッドは「heikin = 」とヒントまで提供してくれている。そして、この keisan メソッドで使える変数は、Bunrui クラスにある mei と kyoriKei と syohiKei と heikin だけである。それを考えると解けるはずだ。

(4) は変数名を見れば雰囲気で解けてしまう問題。雰囲気で解けるのは良いことではないが、こういうプログラミングのセンスを身につけることも必要なこと、なのかな。

(5) は単なる else if の問題。処理条件を読めば解ける超簡単な問題。この辺りの簡単な問題は確実に正解すること。

解答

(1)	<code>somu = somu + score (別解 somu += score)</code>
(2)	<code>saiko</code>
(3)	<code>kyoriKei / syohiKei</code>
(4)	<code>kyori</code>
(5)	<code>nenpi < 15</code>