

## 今回の内容

2.1 クラスとインスタンス	2-1
2.2 Java アプリケーションの実行開始	2-2
2.3 カードゲーム向けクラスライブラリを使ったプログラム	2-2
2.4 オブジェクトの生成	2-4
2.5 オブジェクトを記憶する変数	2-5
2.6 インスタンスメソッドの起動	2-5
2.7 メソッドの戻り値	2-7
2.8 C 言語との類似点	2-8
2.9 演習問題	2-8
2.10 付録：クラスパスの設定	2-11
2.11 付録：カードゲーム向けクラスライブラリ	2-13

## 2.1 クラスとインスタンス

前回の授業では、オブジェクトとはソフトウェア的な部品であるということを説明しましたが、部品と言っても、ソースプログラムの一部分がオブジェクトなのではありません。オブジェクトは、動いているプログラムの中に存在するもので、プログラムが起動した後、プログラム中に書かれた指示によって生成され、プログラムの記述に従って仕事をします。

1つのプログラムが動くためには、いろいろな種類のオブジェクトが必要になりますが、そのオブジェクトの種類のことをクラス(class)と呼びます。オブジェクト指向言語である Java では、ソースプログラムの中に

1. それぞれのクラスのオブジェクトがどのようなものであるかの定義
2. 特定のクラスのオブジェクトを生成する指示
3. 生成したオブジェクトへの仕事の指示

を記述します。Java では、1をクラス宣言と呼ばれる書式<sup>1</sup>で書きます。クラス宣言は、その種類のオブジェクトの設計図に相当するものです。あるクラスのオブジェクトのことを、そのクラスのインスタンス(instance)と呼びます。同じクラスのインスタンスは、同じ設計図で作られたものですから、基本的にはどれも同じような働きをすることができます。

2のオブジェクトの生成や、3のオブジェクトへの仕事の依頼も、結局は、あるクラスのあるインスタンスが行う仕事の一部になりますので、これらを行う指示の記述も、あるクラスのクラス宣言の一部に現れることとなります。このため、1つの Java のプログラムは、いくつかのクラス宣言の集まりとして構成されます。

Java のプログラミングでは、いろいろなクラスを自分で宣言(定義)することになりますが、この科目では、まずその準備として、すでに用意(定義)されたクラスを利用して、そのクラスのオブ

<sup>1</sup> 前回紹介した例題のプログラムに出てきた `class ... { ... }` の形がクラス宣言です。ただし、これをオブジェクトの設計図として使ったのは `G103TicTacToe.java` だけでした。

ジェクトを生成し、生成されたオブジェクトに仕事を依頼することから始めます。この中で、オブジェクトとはどのようなものなのかを理解していきたいと思います。

## 2.2 Java アプリケーションの実行開始

C 言語では、main 関数が呼ばれることでアプリケーションプログラムの実行が始まりますが、Java では、クラス宣言の一部として定義された main という名前のクラスメソッド<sup>2</sup>が起動されることで始まります。クラスメソッドは、C 言語における「関数」に相当するもので、この科目では第 6 回に詳しく勉強することになります。また、C 言語では「関数を呼び出す」と言いますが、Java では「メソッドを起動する」と言います<sup>3</sup>。これらは、単なる用語の違いであって、どちらも同じことを意味していると考えてください。

用語の違い

C 言語	関数	呼び出す
Java 言語	メソッド	起動する (呼び出す)

前回紹介した G101Hello.java では、G101Hello と名付けられたクラスのクラス宣言の中に、main と名付けられたクラスメソッドが定義されていて、その中に、このプログラムが行う仕事が記述されていました。

```
/* G101Hello というクラスのクラス宣言 */
class G101Hello {
    /* main というクラスソッドの宣言 */
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Hello, world!"); // 実行される文
    }
}
```

Java では、C 言語と同様に、/\* と \*/ で囲まれた部分や、// からその行の行末まではコメント (注釈) として扱われます。また、

```
System.out.println("Hello, world!");
```

のような、コンピュータに対する指示を、C 言語と同様に「文」と呼びます。

## 2.3 カードゲーム向けクラスライブラリを使ったプログラム

この科目では、トランプのカードを使った一人遊びのゲームを作成することを想定して、Java プログラミングの勉強をしていきます。そのようなゲームでは、画面にカードを表示したり、表示されているカードを移動したり、裏返したりすることを行うこととなりますが、1 枚 1 枚のカードをあるクラスのオブジェクトとして考えることにします。このようなゲームでは、カードの他にも、山札、手札、場、プレイヤー、ゲーム盤などが登場しますので、これらもそれぞれ異なるクラスのオブジェクトとして考えることになるでしょう。

何もないところからこのようなゲームのプログラムを作成するのなら、これらのクラスの定義 (その種類のオブジェクトがどのようなものか) をそれぞれ自分で行う必要がありますが、ここで

<sup>2</sup>Java の言語仕様書では静的メソッドと呼んでいます。

<sup>3</sup>C 言語と同様に「メソッドを呼び出す」という言い方もします。

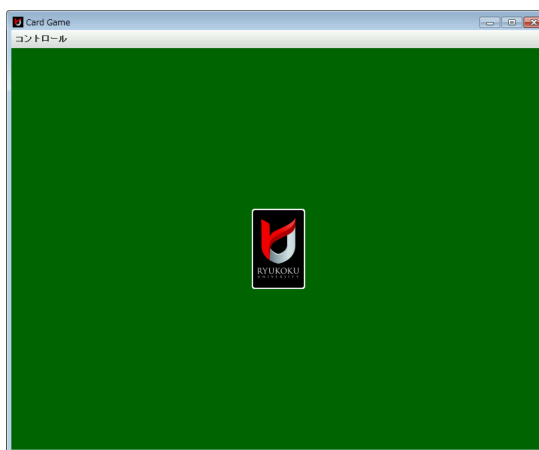
は、すでにこのようなクラスがクラスライブラリとして用意されている状況から始めたいと思いません<sup>4</sup>。

```
G201.java
1 import jp.ac.ryukoku.math.graphics.*;
2
3 class G201 {
4     public static void main(String[] args) {
5         GameFrame f;           // 変数 f の宣言
6         Card c1, c2;          // 変数 c1 と c2 の宣言
7
8         /* GameFrame のインスタンス(ゲーム盤)を生成して f へ代入 */
9         f = new GameFrame();
10        /* Card のインスタンス(ハートのA)を生成して c1 へ代入 */
11        c1 = new Card(Suit.HEARTS, Rank.ACE);
12        /* Card のインスタンス(スペードのJ)を生成して c2 へ代入 */
13        c2 = new Card(Suit.SPADES, Rank.JACK);
14
15        f.add(c1);              // ハートの A をゲーム盤へ追加
16        f.add(c2);              // スペードの J をゲーム盤へ追加
17        c2.moveTo(300, 400);   // スペードの J を (300,400) へ移動
18        c2.flip();             // スペードの J をめくる
19        c1.moveTo(400, 400);   // ハートの A を (400, 400) へ移動
20        c1.flip();             // ハートの A をめくる
21    }
22 }
```

この G201.java というソースファイルをコンパイル<sup>5</sup>すると G201.class というクラスファイルが作られるはずですが。コンソール<sup>6</sup>から

```
$ java G201
```

を実行<sup>7</sup>すると、ソースプログラムの 5 行目以降に書かれた文が順に実行されますが、まず、次の図のようなゲーム盤が表示されて、中央に 2 枚のカードが伏せられた状態で重ねられます。



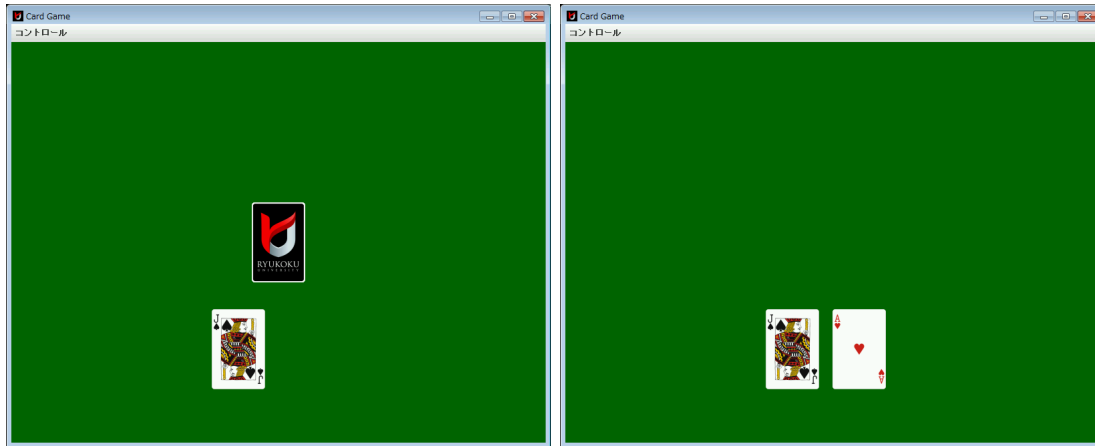
<sup>4</sup>クラスの定義の仕方については、第 6 回以降で解説します。

<sup>5</sup>この科目で使用する (カードゲームのための) クラスライブラリを使用するためには、環境変数や javac コマンドのコマンドライン引数で、そのライブラリファイルを指定しなければなりません。その方法については、付録：クラスパスの設定を参照してください。

<sup>6</sup>Linux 環境の端末エミュレータや、Windows 環境のコマンドプロンプト (cmd.exe)

<sup>7</sup>Java バイトコードを実行する場合にも、クラスライブラリが必要となりますので、環境変数や java コマンドのコマンドライン引数で、そのライブラリファイルのパス名を指定しなければなりません。

続いて、2枚のカードが1枚ずつ手前に移動して、カードの表が見える状態に変わります。



このプログラムは、この科目のためのカードゲーム向けクラスライブラリを使用しますが、そこに用意されているクラスを、単純なクラス名で指定して利用するために、プログラムの1行目には

```
import jp.ac.ryukoku.math.graphics.*;
```

のように、インポート宣言と呼ばれるものが記述されています。インポート宣言については、第6回で、パッケージと呼ばれる Java の仕組みについて解説するときと一緒に説明します。

## 2.4 オブジェクトの生成

Java プログラムでは、次のような書式の式を書いてオブジェクトの生成を行います。

```
new クラス名 (コンストラクタの引数の列)
```

この形の式をインスタンス生成式と呼び、この式が評価(計算)されるときに、`クラス名` で指定されたクラス宣言に基づいてオブジェクトが生成されます。各クラスのクラス宣言には、生成されたオブジェクト(インスタンス)の初期化を行うコンストラクタと呼ばれる手続きの定義が含まれていますので、このコンストラクタに `コンストラクタの引数の列` の部分が引数として渡されて、それに基づき(生成された)オブジェクトが初期化されます。インスタンス生成式は、この初期化されたオブジェクトを表しますので、その値を変数などに記憶しておくことで、生成したオブジェクトに仕事を依頼することができます。

G201.java では、この科目のクラスライブラリが用意しているクラスの内、GameFrame、Card、Suit、Rank の4つを利用しています。それぞれ、次のようなオブジェクトのクラスとして定義されています。

GameFrame	カードゲームのウィンドウに対応するオブジェクトのクラス
Card	トランプの1枚のカードに対応するオブジェクトのクラス
Suit	カードのスイート(スペード、ハート、ダイヤ、クラブ)を表すオブジェクトのクラス
Rank	カードのランク(2、3、4、…、10、J、Q、K、A)を表すオブジェクトのクラス

このプログラムでは、これら4つのクラスのうち、GameFrameクラスのインスタンスを1つ、Cardクラスのインスタンスを2つ生成しています。他の2つのクラス、つまり Suit と Rank に関しては、これらのクラスがあらかじめ生成しているインスタンスを使っているだけで、自分でオブジェクトを明示的に生成することはしていません。

GameFrame クラス G201.java の9行目では、GameFrameクラスのインスタンスを生成しています。これにより、幅800ピクセル、高さ600ピクセルの大きさの濃緑色のゲーム盤を含むウィンドウが画面に現れます。本来、オブジェクトは目に見えないものですが、GameFrameクラスのインスタンスはゲーム盤の様子を画面に描画する機能を持つように設計されていますので、インスタンスの生成にともない<sup>8</sup>、このようなウィンドウが画面に現れます。

Card クラス G201.java の11行目と13行目では、それぞれ Cardクラスのインスタンスを生成しています。この時、コンストラクタの引数として、生成するカードのスートとランクを指定しています。Suit.HEARTS や Rank.ACE は、Suit クラスや Rank クラスが用意しているクラス変数<sup>9</sup>と呼ばれる変数<sup>10</sup>で、それぞれ、「ハート」を表す Suit クラスのインスタンスと「A (エース)」を表す Rank クラスのインスタンスがそこに格納されています<sup>11</sup>。

## 2.5 オブジェクトを記憶する変数

Java では、生成したオブジェクトを値として変数に記憶することができます。G201.java では、5行目と6行目で、それぞれ GameFarme クラスと Card クラスのインスタンスを記憶するための変数 f と c1、c2 を宣言しています。クラスのインスタンス(オブジェクト)を記憶する変数は

```
クラス名 変数名;
```

のように宣言します。6行目のように、複数の変数を一度に宣言することもできます。C言語と同様、宣言されていない変数を使用することはできません。

G201.java では、変数の宣言と初期化(変数への値の代入)を分けて書いてありますが、

```
GameFrame f = new GameFrame();  
Card c1 = new Card(Suit.HEARTS, Rank.ACE);  
Card c2 = new Card(Suit.SPADES, Rank.JACK);
```

のように、宣言と初期化を一度に行うこともできます。

## 2.6 インスタンスメソッドの起動

オブジェクトが行うことのできる仕事のことをインスタンスメソッドと呼びます。1つのオブジェクトが複数の仕事を行うことができるのが普通ですので、インスタンスメソッドには名前を付けて区別し、それぞれのインスタンスメソッドが行う仕事の手順は、そのクラスのクラス宣言の一部と

---

<sup>8</sup>このクラスのコンストラクタがウィンドウの作成を行ってくれます。

<sup>9</sup>Javaの言語仕様書では静的フィールドと呼んでいます。

<sup>10</sup>変数といっても、書き換えることはできませんので、実質的には(特定のオブジェクトを表す)定数です。

<sup>11</sup>その他のスートやランクについては、付録：カードゲーム向けクラスライブラリを参照してください。

して(ちょうど C 言語の関数を定義するように)記述しておきます。当然、それぞれのクラスのインスタンスがどのようなインスタンスメソッドを持っているのかは、クラス毎に異なってきます。

インスタンスメソッドの起動は、次のような書式のメソッド起動式と呼ばれる式で行うことができます。

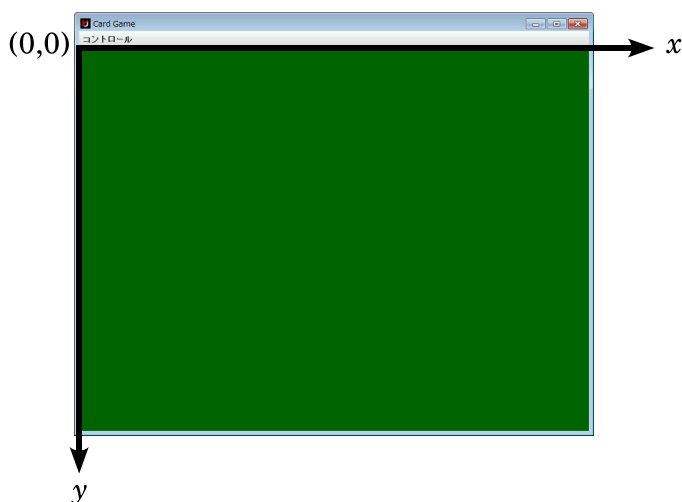
**オブジェクトを表す式** . **インスタンスメソッド名** ( **引数の列** )

**オブジェクトを表す式** の部分には、オブジェクトを記憶している変数や、インスタンス生成式など<sup>12</sup>を書くことができます。**インスタンスメソッド名** の部分には、その **オブジェクトを表す式** が表すオブジェクトが持っている (はずの) インスタンスメソッドの名前を書きます。インスタンスメソッドには、起動する (呼び出す) 際に (C 言語の関数と同様に) 引数として、いくつかの値を手渡すことができますので、これらの式を **引数の列** の部分に , (カンマ) で区切って書きます。

GameFrame の add メソッド G201.java の 15 ~ 16 行目では、9 行目で生成した GameFrame クラスのインスタンス<sup>13</sup>の add というインスタンスメソッドを起動して、2 枚のカード (11 行目と 13 行目で生成した Card クラスのインスタンス) をゲーム盤に追加しています。GameFrame クラスの (インスタンスが持つ) add というインスタンスメソッドは、引数として渡されたオブジェクト (Card クラスのインスタンス) をゲーム盤の中央に追加します。

Card クラスのインスタンスは、ゲーム盤 (GameFrame) に追加されることで、自分の姿を画面に表示することができます。Card クラスのインスタンスは、伏せられた状態で生成されますので、ゲーム盤に追加すると背面しか見えません。また、G201.java では 2 枚のカードを同じ位置 (ゲーム盤の中央) に追加していますので、最初に追加したハートのエースの上に重なるように、続いて追加したスペードのジャックが置かれます。

Card の moveTo メソッド Card クラスの moveTo というインスタンスメソッドは、そのインスタンス自身を引数で指定された座標に移動させます。ゲーム盤 (GameFrame のウィンドウの濃緑色の部分) の標準の大きさは、幅 800、高さ 600 で、その座標系は、左上角を原点 (0, 0) として、右向きに  $x$  軸、下向きに  $y$  軸をとったものとなっています。



<sup>12</sup>他にも、いろいろな形の式がオブジェクトを表すことがあります。

<sup>13</sup>変数 f に記憶されています。

moveTo の引数には、そのカードの左上角を位置させたい座標を、 $x$  座標、 $y$  座標の順に整数値で指定します。通常のカードの大きさは、幅 80、高さ 120 ですので、GameFrame の add メソッドで追加した際のカードの位置 (左上角の座標) は (360, 240) となっています。

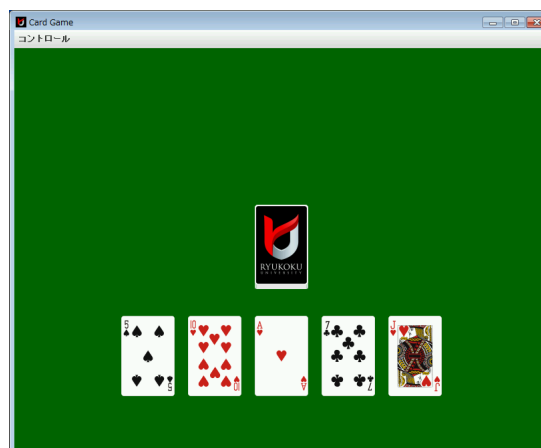
Card の flip メソッド Card クラスの flip というインスタンスメソッドは、そのカードの表裏を反転させます。このメソッドには引数はありません。G201.java の 17 ~ 20 行目では、ゲーム盤の中央に伏せられている ハートの A とスペードの J の 2 枚のカードを、それぞれ、(300, 400) と (400, 400) の位置に移動した後、表が見えるようにしています。

## 2.7 メソッドの戻り値

C 言語の関数が戻り値というものを返すことができたのと同じように、Java のメソッド (インスタンスメソッドとクラスメソッド) も戻り値を返すことができます。メソッドの戻り値を利用するプログラムの例を 1 つ紹介します。

```
G202.java
1 import jp.ac.ryukoku.math.graphics.*;
2
3 class G202 {
4     public static void main(String[] args) {
5         GameFrame f = new GameFrame();
6         Deck d = new Deck();           // デッキ(カード1式の山)を生成
7         f.add(d);                       // ゲーム盤に追加
8         d.shuffle();                   // デッキをシャッフル
9         for (int i = 0; i < 5; i++) {
10            Card c = d.pickUp();        // デッキから1枚カードを引く
11            c.moveTo(i*100 + 160, 400); // 引いたカードを移動
12            c.flip();                  // 移動したカードをめくる
13        }
14    }
15 }
```

この G202.java というプログラムは、ゲーム盤の中央に置かれたデッキ (トランプのカード 1 式からなる山) から、1 枚ずつカードを引いて手前に移動し、引いたカードを表にします。



G202.java は、この科目のクラスライブラリに含まれている別のクラス Deck を利用しています。Deck クラスのインスタンスは、トランプのカード 1 揃いを重ねたものに対応するオブジェクトです。6 行目で Deck のインスタンスを生成し、Card の場合と同様に、GameFrame クラスの add と

いうインスタンスメソッドを起動して、ゲーム盤に追加しています。GameFrame の add メソッドは、Card クラスのインスタンスでも Deck クラスのインスタンスでも引数にすることができます。

8 行目では、Deck クラスの shuffle というインスタンスメソッドを起動して、このデッキをシャッフルしています。Java では、C 言語と同じ書き方の for 文が使えるので、9 行目から 13 行目にかけて、デッキから 1 枚のカードを引いて、手前に移動し、カードをめくる、ということを 5 回繰り返しています。デッキからカードを引いているのは、10 行目の

```
Card c = d.pickUp();
```

の部分です。変数 d には Deck クラスのインスタンスが記憶されていますので、このオブジェクトの pickUp というインスタンスメソッドを起動しています。この pickUp メソッドはデッキの一番上からカードを 1 枚取り除いて、その取り除いたカード (Card クラスのインスタンス) を、メソッドの戻り値として返してくれます。この戻り値を変数 c に記憶して、そのカードを移動、反転させています。

## 2.8 C 言語との類似点

オブジェクト指向という面では、Java は C 言語と比べて大きく異なりますが、それ以外の部分では、C 言語と似ている部分もたくさんあります。式に続けて ; を書いて文とするところや、メソッド起動の引数を ( ) で囲むところ、{ } でブロック構造を表現するところなど、プログラムの見掛けが似ていることに気づきますが、Java では、次のような部分に関しても、C 言語での書き方をそのまま使うことができます。

- int 型、short 型、long 型、float 型、double 型など、数値を表現するためのデータ型とその定数
- if 文、for 文、while 文、do 文、switch 文、break 文、continue 文などの制御文
- ブロック ({ ... })

G202.java の 9 行目の for 文では、初期設定式が「int i = 0」のように、変数の宣言を含んだ形になっていますが、これは、

```
{
    int i;

    for (i = 0; i < 5; i++) {
        ...
    }
}
```

と書くのと同様です<sup>14</sup>。

## 2.9 演習問題

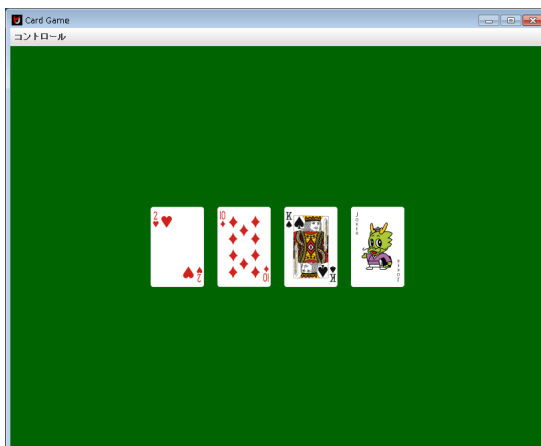
付録を参考にして、以下のようなプログラムを作成しなさい。

---

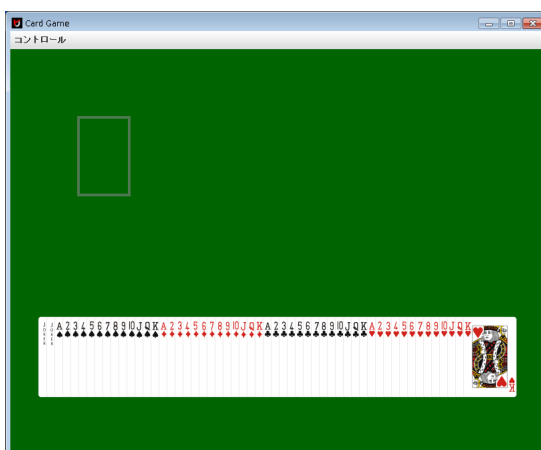
<sup>14</sup>C99 と呼ばれている比較的新しい C 言語の規格でも、このような書き方の for 文が許されていますが、コンパイラによっては、この規格に対応していなかったり、特定のオプションをコマンドライン引数に指定する必要があります。



1. ゲーム盤の中央に、ハートの2、ダイヤの10、スペードのK、ジョーカーを、次の図のように表向きして並べるプログラム G203.java を作成しなさい。ハートの2のカードの座標は (210, 240) です。隣り合うカードの  $x$  座標の差は100です。

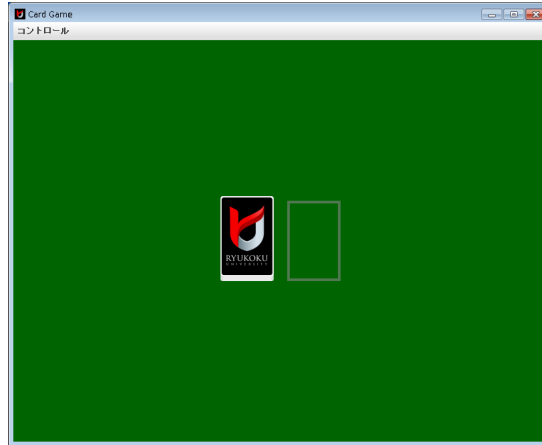


2. ゲーム盤の (100, 100) の位置にジョーカーを2枚含むデッキを置き、デッキごと裏返してから、デッキの1番上のカードから順に、ゲーム盤の下部に移動して横一列に並べるプログラム G204.java を作成しなさい。

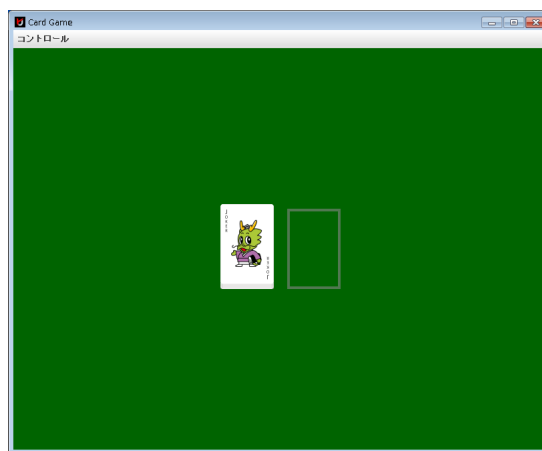


一列に並んだ最も左のカード (ジョーカー) の座標は (42, 400) です。隣り合うカードの  $x$  座標の差は12です。

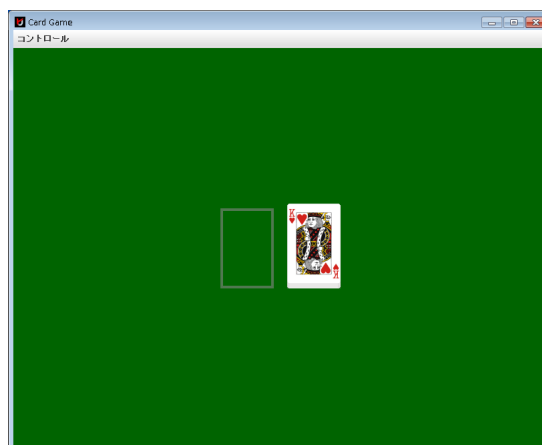
3. 次のようなプログラム G205.java を作成しなさい。このプログラムでは、まず、次の図のように、ゲーム盤の (310, 240) の位置にジョーカー1枚を含むデッキを、(410, 240) に空の山 (Pile クラスのインスタンス) を置きます。



デッキをデッキごと裏返して、次の図のようにする。



デッキの1番上のカードから順に、1枚ずつ右隣の山へ移動する。この際、単にカードの位置を変えるのではなく、右隣の山 (Pile クラスのインスタンス) へ追加するようにしなさい。最終的には、次の図のようになります。



## 2.10 付録：クラスパスの設定

javac コマンド や java コマンドが必要なクラスファイルを探す際には、Java の開発環境や実行環境の既定のディレクトリに加えて、クラスパス (class path) と呼ばれる設定に含まれるディレクトリを順に探していきます。特にクラスパスを指定しない場合は、カレントディレクトリだけがクラスパスに含まれるものとして扱われます。Java の開発環境や実行環境に含まれている標準的なクラスライブラリだけを使用する場合は特にその必要はありませんが、独自のクラスライブラリを使用する場合には、このクラスパスを指定して、使用するクラスライブラリの場所を javac や java コマンドに教えてあげる必要があります。

この科目では、カードゲームのための独自のクラスライブラリを使用しますが、そのライブラリが提供するクラスファイルは、jar ファイルと呼ばれる形式で、次のようなファイルにまとめられて置かれています。

Windows 環境 R:\a89023\java\GKiso.jar

Linux 環境 /roes/sample/nakano/java/GKiso.jar

このため、javac や java コマンドに対して、(カレントディレクトリに加えて)この jar ファイルもクラスパスに含めるように指定しなければなりません。

javac や java の -classpath オプション

これらのコマンドを起動する際に、コマンドラインからクラスパスを指定する場合は、次のように -classpath オプションを使用します。

```
Windows 環境
>javac -classpath .;R:\a89023\java\GKiso.jar G201.java
>java -classpath .;R:\a89023\java\GKiso.jar G201
```

```
Linux 環境
$ javac -classpath ./roes/sample/nakano/java/GKiso.jar G201.java
$ java -classpath ./roes/sample/nakano/java/GKiso.jar G201
```

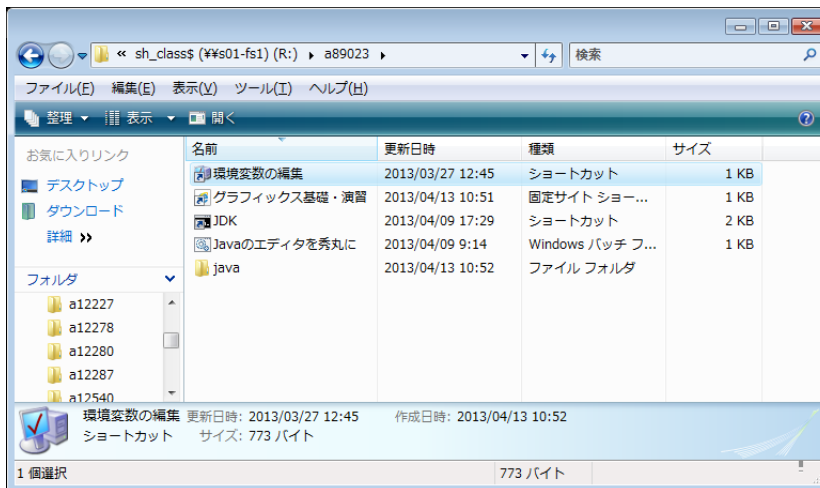
コマンド名に続く -classpath の後には、カレントディレクトリを表す . と jar ファイルのパス名が、Windows の場合は ; (セミコロン) で、Linux の場合は : (コロン) で区切られて指定されていることに注意してください。

環境変数 CLASSPATH の設定

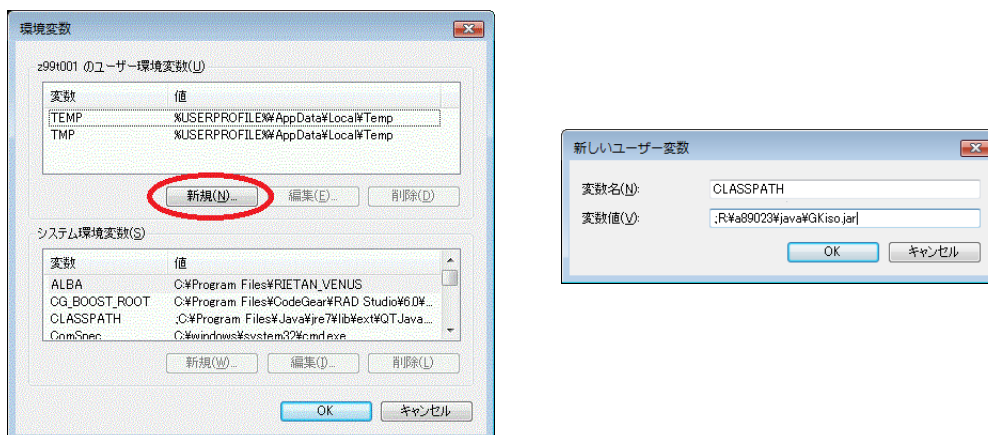
コンパイルや実行の際に、毎回 -classpath オプションを指定するのは面倒なので、別の方法でクラスパスを設定することもできます。Windows 環境や Linux 環境には、環境変数と呼ばれる各プログラムの動作を変更するための仕組みがあり、クラスパスの場合は、CLASSPATH という名前の環境変数の値を、R:\a89023\java\GKiso.jar や /roes/sample/nakano/java/GKiso.jar に設定しておくことで、クラスパスを指定することができます。こうしておく、-classpath オプションを指定せず、単に「javac G201.java」や「java G201」を実行するだけでこの科目のクラスライブラリが使用できるようになります。

環境変数はコンソールから設定することもできますが、そのコンソールを閉じてしまうと環境変数の設定が失われてしまいますので、ログオン (ログイン) 時に環境変数が自動的に設定されるようにしておくのが便利です。これは、以下のような手順で行うことができます。

**Windows 環境での手順** 瀬田学舎の Windows 環境の場合、まず、R:\a89023\環境変数の編集を起動してください。



「環境変数の編集」のウィンドウが現れたら、「ユーザー環境変数」の「新規」をクリックし、「変数名」を「CLASSPATH」に、「変数値」を「.;R:\a89023\java\GKiso.jar」として「OK」をクリックします。



**Linux 環境での手順** 瀬田学舎の Linux 環境の場合、gedit や emacs などのエディタを起動して、ホームディレクトリに置かれている .bashrc というファイルに、次の 1 行を追加します。

```
export CLASSPATH=./roes/sample/nakano/java/GKiso.jar
```

## 2.11 付録：カードゲーム向けクラスライブラリ

この科目で使用するカードゲーム向けクラスライブラリには、以下のようなクラスが含まれています。

### GameFrame クラス — ゲーム盤を含むウィンドウ

コンストラクタ GameFrame() GameFrame(int w, int h)	幅 800、高さ 600 ピクセルのゲーム盤を含むウィンドウ 幅 w、高さ h ピクセルのゲーム盤を含むウィンドウ
インスタンスメソッド void add(Elem <sup>15</sup> e) void add(Elem e, int x, int y) void remove(Elem e)	e をゲーム盤の中央に置く e をゲーム盤の (x, y) の位置に置く e をゲーム盤から取り除く

### Card クラス — トランプのカード

コンストラクタ Card(Suit s, Rank r) Card(int no) Card()	スートが s でランクが r のカード 通し番号が no のカード ジョーカーのカード
インスタンス変数 <sup>16</sup> Suit suit Rank rank	このカードのスート このカードのランク
インスタンスメソッド void faceDown() void faceUp() void flip() int getNumber() int getX() int getY() int getWidth() int getHeight() boolean <sup>17</sup> isFacedDown() boolean isFacedUp() boolean isJoker() boolean isPictureCard() void moveTo(int x, int y) void moveTo(Pile p) void pause(int ms)	裏向きにする 表向きにする 表裏を反転する 通し番号を戻り値として返す 左上角の x 座標を戻り値として返す 左上角の y 座標を戻り値として返す カードの幅を戻り値として返す カードの高さを戻り値として返す 裏向きかどうかを戻り値として返す 表向きかどうかを戻り値として返す ジョーカーかどうかを戻り値として返す 絵札 (J、Q、K、A) かどうかを戻り値として返す 左上角が (x, y) となるように移動する p の山に移動して、その山の一番上に加える ms ミリ秒だけ時間が経過するのを待つ

カードの通し番号

	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
スペード	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ハート	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
ダイヤ	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38
クラブ	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	48	50	51
ジョーカー	52												
予備のジョーカー	53												

<sup>15</sup> ゲーム盤に置かれるオブジェクトのクラスで、Card や Deck、Pile などのインスタンスを含みます。

<sup>16</sup> Java の言語仕様書ではインスタンスフィールドと呼ばれているもので、第 5 回に勉強します。

<sup>17</sup> 真値 (true または false) を表すための Java のデータ型です。

### Suit クラス — カードのスート

クラス変数 (静的フィールド) Suit SPADES Suit HEARTS Suit DIAMONDS Suit CLUBS	スペード ハート ダイヤ クラブ
クラスメソッド (静的メソッド) Suit suitOf(int n)	n 番目のスート (1=スペード、2=ハート、3=ダイヤ、4=クラブ) を戻り値して返す

### Rank クラス — カードのランク

クラス変数 (静的フィールド) Rank ACE Rank DEUCE Rank THREE Rank FOUR Rank FIVE Rank SIX Rank SEVEN Rank EIGHT Rank NINE Rank TEN Rank JACK Rank QUEEN Rank KING	A (エース) 2 3 4 5 6 7 8 9 10 J (ジャック) Q (クイーン) K (キング)
クラスメソッド (静的メソッド) Rank rankOf(int n)	n を表すランク (1=A、2=2、…、10=10、11=J、12=Q、13=K) を戻り値して返す
インスタンスメソッド int getNumber()	ランクの表す数 (ただし、A=1、J=11、Q=12、K=13) を戻り値として返す

### Pile クラス — カードの山

コンストラクタ Pile()	空の山
インスタンスメソッド void add(Card c) int count() void flip() boolean isEmpty() void moveTo(int x, int y) Card pickUp() Card top() void shuffle()	c を山の一番上に加える 山に含まれるカードの枚数を戻り値として返す 山ごと表裏を反転する 山が空かどうかを戻り値として返す 左上角が (x, y) となるように移動する 山の一番上のカードを取り除いて戻り値として返す 山の一番上のカードを戻り値として返す 山をシャッフルする

### Deck クラス — 1セットのカードの山

コンストラクタ Deck() Deck(int n)	ジョーカーを含まない 52 枚のカードの山 ジョーカー n 枚を含む 52+n 枚カードの山
インスタンスメソッド Pile クラスと同じ	