

今回の内容

11.1 ビットマップ画像の描画 . . . . . 11-1

11.2 画像ファイルの読み込み . . . . . 11-2

11.3 クラス初期化子 . . . . . 11-5

11.4 例外のスローとキャッチ . . . . . 11-6

11.5 演習問題 . . . . . 11-8

11.6 付録：Font クラス . . . . . 11-10

11.1 ビットマップ画像の描画

たくさんの画素の集まりとして表現された画像を、一般にビットマップ画像と呼びます。ビットマップ画像は、本来、白黒画像の画素の白と黒を 0 と 1 で区別して、このビットを画像全体を構成している画素の数だけ並べたデータのことを意味していました。現在では、様々な色を表現することができるように、1 つ画素に関する情報<sup>1</sup>が数 bit から数十 bit の大きさとなっていますが、このような場合でも慣習的にビットマップ画像と呼ばれています<sup>2</sup>。第 9 回では、Graphics クラスを用いて、直線や多角形、楕円などの基本的な図形と文字列の描画について勉強しましたが、今回は、このようなビットマップ画像を扱う方法を紹介します。

Image クラス Java Foundation Classes (JFC) には、ビットマップ画像を表現するためのクラスとして java.awt.Image というクラスが用意されています。このクラスのインスタンスは直接生成することはできませんが、JFC のいくつかのクラスに、Image のサブクラスのインスタンスを生成したり取得したりする機能が備わっていますので、これを利用して Image 型のオブジェクトを作成することが可能です。たとえば、PNG、GIF、JPEG などの形式のビットマップ画像ファイルがあれば、そのファイルの内容を読み込んで Image 型のオブジェクトを作成することができますし、GUI の部品から、その部品が表示される画面の代わりに描画先として使用できる（単なる画用紙としての）Image 型のオブジェクトを生成したりすることができます。

Image クラス — ビットマップ画像

主なクラス変数 static final int SCALE_DEFAULT static final int SCALE_FAST static final int SCALE_SMOOTH	標準の拡大縮小アルゴリズムを表す 速度優先の拡大縮小アルゴリズムを表す 画質優先の拡大縮小アルゴリズムを表す
主なインスタンスメソッド Graphics getGraphics() int getHeight(ImageObserver o) int getWidth(ImageObserver o)	この画像を描画先とするグラフィックスコンテキストを戻す この画像の高さを戻す この画像の幅を戻す

<sup>1</sup>第 9 回で説明したように、描画の際に用いられる不透明度(アルファ値)を含むこともあります。

<sup>2</sup>この違和感を排除するために、ピクセルマップ画像と呼ぶ場合もあります。

Image getScaledInstance (int w, int h, int hints)	hints で指定したアルゴリズムを用いて、この画像を幅 w、高さ h に拡大縮小した画像を戻す。
--	---

Image 型のオブジェクトは、Graphics クラスの次のようなインスタンスメソッドを使って画面などに描画することができます。

Graphics クラス — 画面などへの描画機能を提供するグラフィックスコンテキスト

画像の描画処理に関する主なインスタンスメソッド <sup>3</sup>	
void drawImage(Image im, int x, int y, ImageObserver o)	画像 im を、その左上隅が (x, y) の位置となるように描画する
void drawImage(Image im, int x, int y, int w, int h, ImageObserver o)	画像 im を、その左上隅が (x, y) の位置となるように、また、幅が w、高さが h となるように拡大縮小して描画する
void drawImage(Image im, int dx1, int dy1, int dx2, int dy2, int sx1, int sy1, int sx2, int sy2, ImageObserver o)	点 (dx1, dy1) と点 (dx2, dy2) を結ぶ線分を対角線とするような矩形内を描画先として、画像 im 内の点 (sx1, sy1) が点 (dx1, dy1) へ、点 (sx2, sy2) が点 (dx2, dy2) へ対応するように (画像を拡大、縮小、左右 / 上下反転、平行移動して) 描画する

ImageObserver これらの drawImage メソッドの最後の引数の型となっている ImageObserver は java.awt.image パッケージで宣言されているインタフェースです。ImageObserver では、ネットワーク上に保存されているものなど、その内容を取得するのに時間が掛ってしまうような画像データに対して、その取得状況に合わせた処理<sup>4</sup>を行うための抽象メソッドが宣言されています。

JFC の GUI 部品 (JComponent<sup>5</sup> のサブクラス) はすべて、ImageObserver を実装していて、画像データの取得状況に合わせてその部品を再描画する処理を行うことが可能ですので、その部品の paintComponent メソッドから drawImage メソッドを起動する場合は、最後の引数を this にしておくことと安全です。ただし、描画したい画像データの取得がすでに終わっているのなら、このような配慮は必要ありません。このような場合、最後の引数は null として構いません。

## 11.2 画像ファイルの読み込み

ビットマップ画像のデータを格納したファイルから Image 型のオブジェクトを生成する方法はいくつかありますが、今回はその内の 2 つの方法を紹介します。

ImageIcon クラスを利用した画像ファイルの読み込み ビットマップ画像ファイルを読み込む最も簡単は方法は、javax.swing.ImageIcon という、Swing の GUI 部品で用いられるアイコンを表現するためのクラスを利用する方法です。Swing では、アイコンを描画することのできるオブ

<sup>3</sup>これら3つのメソッドの変種として、最後の引数 o の前に追加された引数で、画像 im 内の透明な画素の部分に透けて見えるの背景色(java.awt.Color 型)を指定できるメソッドも用意されています。

<sup>4</sup>たとえば、画像全体のデータ内で、取得できた部分が増える度に、画像を描画し直すなどの処理をこのメソッドで行うことができます。

<sup>5</sup>Swing のすべての部品のスーパークラス

ジェットの資格を `javax.swing.Icon` インタフェースとして宣言しています。 `ImageIcon` は、このインタフェースを実装したクラスで、画像データを用いてアイコンを描画します<sup>6</sup>。

`ImageIcon` クラスには、画像ファイル名や、画像ファイルの URL などを引数とするコンストラクタが用意されていますので、これを用いて簡単にインスタンスを生成できます。 `ImageIcon` のインスタンスは、直接 `Image` として働くことはできませんが、そのアイコンから `getImage` というインスタンスメソッドを起動して、 `Image` 型のオブジェクトを取得することができますので、これを描画などに使うことができます。

#### ImageIcon クラス — 画像データを用いたアイコン描画機能

主なコンストラクタ <code>ImageIcon(String file)</code>  <code>ImageIcon(java.net.URL url)</code>	<code>file</code> で指定したファイル名の画像ファイルを読み込んでアイコンを生成  <code>url</code> で指定した URL の画像ファイルを読み込んでアイコンを生成
主なインスタンスメソッド <code>Image getImage()</code> <code>int getImageLoadStatus()</code> <code>void paintIcon(Component<sup>7</sup> c, Graphics g, int x, int y)</code>  <code>void setImageObserver(ImageObserver o)</code>	アイコン画像を <code>Image</code> 型のオブジェクトとして戻す 画像の読み込み状態を戻す グラフィックスコンテキスト <code>g</code> の <code>(x, y)</code> の位置に、このアイコンを描画する。その際、このアイコンに <code>ImageObserver</code> が設定されていない場合は、代わりに <code>c</code> を使用する このアイコンの <code>ImageObserver</code> を <code>o</code> に設定する

`ImageIcon` クラスのコンストラクタは、PNG、GIF、JPEG 形式の画像ファイルを読み込むことができ、画像データの読み込みが完了して、初めてインスタンスが返されますので、 `getImage` で取得した `Image` オブジェクトを使って描画を行う際に、 `ImageObserver` を設定する必要はありません。正しく画像データが読み込めたかどうかは、 `getImageLoadStatus` メソッドの戻り値で判定できます。その値は、 `java.awt.MediaTracker` クラスで宣言されている次の 3 つの定数の値のいずれかとなります。

#### MediaTracker クラス — 画像や動画、音声データなどの読み込み状態を監視するオブジェクト

主なクラス変数 <sup>8</sup> <code>static final int ABORTED</code> <code>static final int ERRORERD</code> <code>static final int COMPLETE</code>	読み込みが途中で打ち切られた 読み込みが途中で障害が発生した 読み込みが正常に終了した
---	---

ビットマップ画像の読み込みと描画の例 次のプログラム `G1101Card.java` では、 `Card` クラスのサブクラス `G1101Card` クラスが宣言されています。6 行目では、 `ImageIcon` クラスのコンストラ

<sup>6</sup> `Icon` インタフェースでは、アイコンを描画できさえすればよいので、画像ファイルを用いなくて、このインタフェースを実装することもできます。

<sup>7</sup> `JComponent` のスーパークラスで、 `Swing` の前身である `AWT` を含めて、 `JFC` のすべての GUI 部品のスーパークラスとなっています。 `ImageObserver` は `Component` クラスで実装されています。

<sup>8</sup> これら 3 つの他に、読み込みの途中であることを示す `static final int LOADING` がありますが、 `ImageIcon` クラスの `getImageLoadStatus` の戻り値となることはありません。

クタで card.png という画像ファイルを読み込んでアイコンを生成し、そこから Image 型のオブジェクトを取得して、クラス変数 img を初期化しています。このクラスの paintComponent メソッドでは、このクラス変数に記憶しておいた画像をカードの背面に描画しています (21 行目)。この行で起動されている getWidth と getHeight は、すべての GUI 部品のクラスに備わっているインスタンスメソッドで、それぞれ部品の幅と高さを int 型の戻り値として返します<sup>9</sup>。

```

G1101Card.java
1 import java.awt.*;
2 import javax.swing.ImageIcon;
3 import jp.ac.ryukoku.math.graphics.*;
4
5 class G1101Card extends Card {
6     static Image img = new ImageIcon("card.png").getImage();
7
8     G1101Card() {
9         super();
10    }
11
12    G1101Card(Suit suit, Rank rank) {
13        super(suit, rank);
14    }
15
16    protected void paintComponent(Graphics g) {
17        if (isFacedUp()) {
18            super.paintComponent(g);
19            return;
20        }
21        g.drawImage(img, 0, 0, getWidth(), getHeight(), null);
22    }
23
24    public static void main(String[] args) {
25        GameFrame f = new GameFrame();
26        f.add(new G1101Card());
27    }
28 }

```

このプログラムを実行するためには、カレントディレクトリに card.png という名前の PNG 形式の画像ファイルが存在する必要があります。このファイルが読み込めない場合は、カードの背面は描画されません。

ImageIO クラスを利用した画像ファイルの読み込み 画像ファイルは javax.imageio.ImageIO クラスのクラスメソッド read を利用しても読み込むこともできます。read メソッドの戻り値の型 BufferedImage は、Image のサブクラスで、メモリ中に展開された画像データを表すオブジェクトのクラスです。

#### ImageIO クラス — 画像の入出力を行う

主なクラスメソッド static BufferedImage read(java.io.File file)	file で指定した画像ファイルのデータを読み込んで得られた BufferedImage を戻す
--	--

<sup>9</sup>カードの本来の大きさは 80 × 120 ピクセルですが、カードを裏返している途中などでは、画面上の GUI 部品としての高さが 120 よりも小さくなっている場合があります。

```
static BufferedImage  
read(java.net.URL url)
```

url で指定した URL の画像ファイルのデータを読み込んで得られた BufferedImage を戻す

ImageIO クラスの read メソッドを用いると G1101Card.java を次のように書き換えることができます。この方法では、PNG、GIF、JPEG 形式に加えて、Windows で使用されている BMP 形式の画像ファイルを読み込むこともできます。

```
————— ImageIO を利用した G1101Card.java —————  
1 import java.awt.*;  
2 import java.io.*;  
3 import javax.imageio.ImageIO;  
4 import jp.ac.ryukoku.math.graphics.*;  
5  
6 class G1101Card extends Card {  
7     static final String imgFile = "card.png";  
8     static Image img;  
9  
10    /* クラス初期化子 */  
11    static {  
12        try {  
13            img = ImageIO.read(new File(imgFile));  
14        } catch (IOException e) {  
15            System.err.println(e.getMessage());  
16            System.err.println("画像ファイル "  
17                + imgFile + " を読み込めませんでした");  
18            System.exit(1);  
19        }  
20    }  
21    :
```

### 11.3 クラス初期化子

ImageIO を利用するように書き換えた G1101Card.java の 11 ~ 19 行目は、クラス初期化子と呼ばれるもので、クラス宣言内に次のような書式で宣言される手続きです。

```
static {  
    文の並び  
}
```

クラス初期化子は、プログラムの起動後、そのクラスが使用される前に 1 度だけ実行されます。

プログラムの 13 行目で、ImageIO のクラスメソッド read を、java.io.File のインスタンスを引数として起動して画像ファイルを読み込み、その戻り値でクラス変数 img を初期化しています。

```
new File(ファイル名)
```

というインスタンス生成式で `ファイル名` で指定したファイルを表す File クラスのインスタンスを生成していますが、read メソッドがそのファイルを読み込めない場合は、java.io.IOException という例外が発生します<sup>10</sup>。12 ~ 18 行目では、この例外を処理するために try 文と呼ばれる構文が使われています。このプログラムが card.png という画像ファイルの読み込みに失敗すると、

<sup>10</sup>ファイルが存在しない場合でも、File クラスのインスタンスは生成されます。

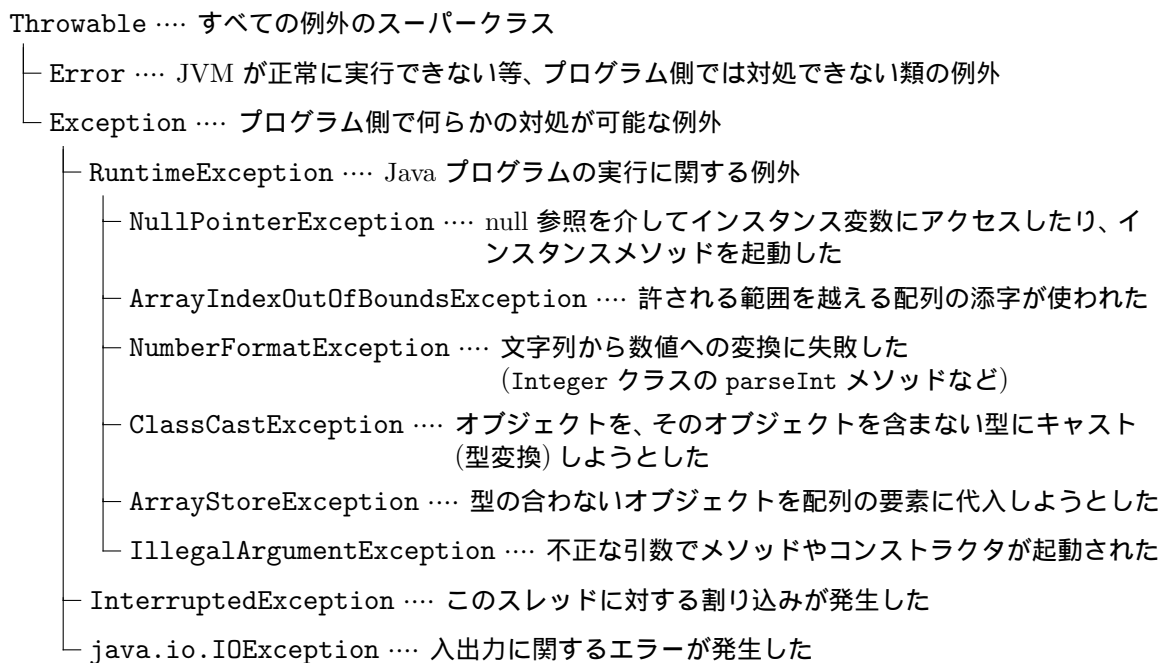
```
$ java G1101Card
Can't read input file!
画像ファイル card.png を読み込めませんでした
```

ようなエラーメッセージが表示されて、プログラムの実行が終了します。

## 11.4 例外のスローとキャッチ

第4回で紹介したように、プログラムの実行中に発生する予期しない出来事を例外 (exceptions) と呼びます。Java では、プログラムの実行中に例外が発生すると、発生した例外に関する情報を `java.lang.Throwable` というクラスのサブクラスのオブジェクトとして表現し、その発生をプログラムに伝えます。このことを、例外がスロー (throw) されると言います。

発生した例外の種類によって、その例外を表現するクラス (`Throwable` のサブクラス) は異なり、次のようなクラスの階層 (スーパークラス、サブクラスの関係) として分類されています<sup>11</sup>。



`throw` 文 `NullPointerException` や `ArrayIndexOutOfBoundsException` のように、Java 仮想機械 (JVM) が例外をスローすることもあります。Java のアプリケーションプログラム自身や、それが利用しているクラスライブラリから例外がスローされることもあります。Java プログラム自身が予期しない事態に遭遇して、それを例外としてスローしたい場合は、

```
throw Throwable 型の式;
```

という書式の `throw` 文 を用います。たとえば、

```
throw new IllegalArgumentException("引数が不正です");
```

<sup>11</sup>パッケージ名が示されていないクラスは、すべて `java.lang` パッケージに属します。

のように Throwable のサブクラスのインスタンスを生成して、これを例外としてスローすることができます。

この例で使ったように、Java 標準の例外を表すクラス (Throwable のサブクラス) には、その例外の詳細を示す文字列を String 型の引数で受け取るコンストラクタが用意されています。この文字列は、生成された例外オブジェクトに対して、

```
String getMessage()
```

という Throwable クラスのインスタンスメソッドを起動して取得することができます。

例外としてスローするオブジェクトのクラスは、Throwable のサブクラスであればよいので、自分で例外のクラス宣言して、そのインスタンスをスローすることもできます。

throws 節 メソッドやコンストラクタの起動中に例外がスローされる可能性がある場合は、そのメソッド (やコンストラクタ) を宣言する際に、

```
戻り値の型名 メソッド名 (仮引数宣言の列) throws 例外のクラス名の列12 {  
    メソッド本体の文の並び  
}
```

のように、(仮引数宣言の列) に続いて throws 節と呼ばれる書式を書いて、そのメソッド (やコンストラクタ) の起動によってスローされる可能性のある例外 (のクラス名) を宣言しておくことができます<sup>13</sup>。この宣言によって、そのメソッドやコンストラクタを起動したときに起りうる例外をプログラマーが知ることができます。

try 文 スローされた例外を検知することを、例外をキャッチ (catch) すると言います。また、例外の発生に対処するための処理を、一般に例外処理と呼びます。Java プログラムでは、try 文と呼ばれる次のような書式の構文を用いて例外処理を行うことが可能です。

```
try {  
    例外の発生を検知したい文の並び  
}  
catch ( 例外のクラス名 例外を受け取る変数名 ) {  
    この種類の例外を処理する文の並び  
}
```

try 文では、まず 例外の発生を検知したい文の並び の部分が実行されます。この部分で例外が発生しなかった場合<sup>14</sup>は、これで try 文の実行は終了します。一方、この部分で 例外のクラス名 の型に含まれる例外が発生すると、その例外を表すオブジェクトが 例外を受け取る変数名 に代入された上で、この種類の例外を処理する文の並び が実行されます。

<sup>12</sup>複数ある場合は「,」で区切って並べます。

<sup>13</sup>後述の検査例外以外の例外を throws 節に書く必要は通常ありません。

<sup>14</sup>あるいは、この中ですでに例外がキャッチされている場合

catch 節 try 文の catch (...) { ... } の部分を catch 節と呼び、例外処理の手続きはこの部分に記述します。1 つの try 文に、複数の catch 節を書くこともできますので、発生する可能性のある例外が複数ある場合は、それぞれ別の catch 節で、その例外処理を行うことができます。

例外は、**例外の発生を検知したい文の並び** の部分から起動されたメソッドや、さらにそこから起動されたメソッドの中など、try 文から間接的に呼び出された手続きの中でも発生する可能性があります。このような例外も catch 節でキャッチすることができます。catch 節の実行が終わると、try 文 の実行はそこで終了し、例外をスローした部分のプログラムに戻ることはありません。

ImageIO クラスを用いて書き換えた G1101Card.java では、ここで、エラーメッセージを出力し、プログラム全体を終了させていました (15 ~ 17 行目)。

finally 節 try 文では、最後の catch 節に続いて、

```
finally {  
    try 文 を抜ける際に必ず実行する文の並び  
}
```

という finally 節と呼ばれる書式を書くこともできます<sup>15</sup>。finally 節に書かれた文の並びは、例外の発生の有無に関わらず、try 文 を抜ける際に必ず実行されます<sup>16</sup>。これは、この try 文 の catch 節でキャッチされない例外が発生した場合もそうです。try 文 の外側へ例外の発生が伝わる前に、finally 節に書かれた文の並びが実行されます<sup>17</sup>。

検査例外 Java では、Error や RuntimeException に含まれない例外を、検査例外 (あるいはチェック例外) と呼びます。たとえば、java.io.IOException は検査例外です。検査例外は、throw 文や、その例外を throws 節に宣言したメソッドやコンストラクタを起動したときのみ発生する可能性があります。Java では、検査例外をスローする可能性のあるメソッドやコンストラクタを起動する場合は、それらを起動する側で、必ず (try 文を使って) 例外処理を行わなければなりません。ただし、(別の) メソッドやコンストラクタからそのような起動を行っている場合は、その (別の) メソッドやコンストラクタを throws 節付きで宣言する選択肢もあります。その場合、その (別の) メソッドやコンストラクタを起動しているプログラムでの例外処理が必要となります。

## 11.5 演習問題

1. 4 ページの (ImageIcon を利用した) G1101Card.java を G1102Card.java にコピーして、カードの背面に、card.png の画像を左右反転した形 (鏡像) で描画するように変更しなさい。

画像を左右反転させて描画するには、2 ページで紹介した Graphics クラスが提供している 3 つの drawImage メソッドの内、最後の (引数が 10 個の) ものを利用します。画像ファイルに記録されているビットマップ画像の大きさが変わっても、その全体が表示されるように

---

<sup>15</sup> catch 節を書かないで、finally 節だけを書くこともできます。

<sup>16</sup> catch 節で例外がキャッチされた場合は、その catch 節の実行が終了した後に、finally 節が実行されます。また、break 文や return 文等が実行されて try 文を途中で抜ける場合でも finally 節が実行されます。

<sup>17</sup> この場合、finally 節の中で新たな例外が発生すると、元の例外は無視されて、新しく発生した例外のみが (try 文の外側へ) スローされます。



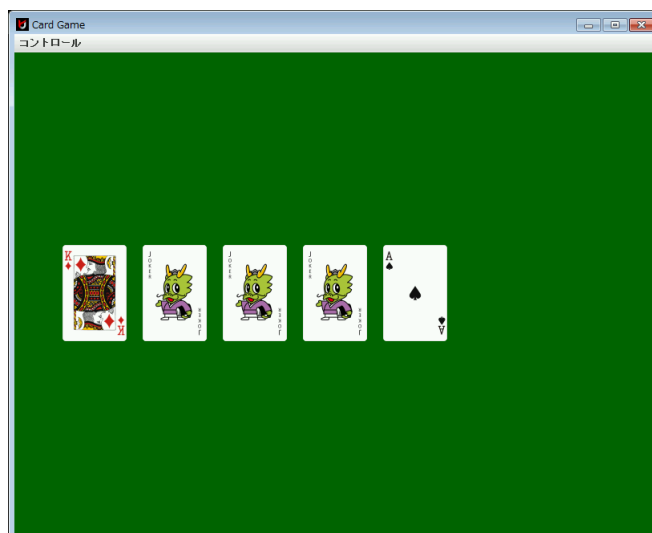
してください。Image クラスの `getWidth` や `getHeight` メソッドで、読み込んだ画像の幅や高さを取得することができます。



2. 4 ページの `G1101Card.java` を、`G1103Card.java` にコピーし、画像ファイル `card.png` の読み込みに失敗した場合は、カードの背面を `Card` クラスと同じように描画するプログラムに変更しなさい。画像ファイルの読み込みができたかどうかは、`ImageIcon` のインスタンスメソッド `getImageLoadStatus` の戻り値で判定できます。
3. 4 ページの `G1101Card.java` を、`G1104Card.java` にコピーし、`ImageIO` クラスの `read` メソッドを使って画像ファイルを読み込む (5 ページのプログラムの) ように変更しなさい。
4. 第 8 回の演習問題 1 で作成した `G801.java` を `G1105.java` にコピーし、コマンドラインの引数の書式が正しくなかった場合にはジョーカーが指定されたと解釈するように変更しなさい。このプログラムを、たとえば

```
$ java G1105 D13 A8 HK C100 S1
```

のようなコマンドラインで起動すると、次のような 5 枚のカードが表示されます。



カードのランクを表す 1 ~ 13 の書式が正しくない場合は、`Integer` クラスの `parseInt` メソッドは `NumberFormatException` をスローしますので、これを `try` 文の `catch` 節でキャッチしましょう。

## 11.6 付録：Font クラス

Graphics クラスやそのサブクラスである Graphics2D クラスの drawString メソッドで用いられる文字の書体や大きさは、

```
void setFont(Font f)
```

というインスタンスメソッドに java.awt.Font クラスのインスタンスを渡して設定することができます。Font クラスは文字の書体 (フォント) を表すオブジェクトのクラスで、次のようなコンストラクタでインスタンスを生成することができます。

```
Font(String name, int style, int size)
```

このコンストラクタを起動すると、フォント名が name、スタイルが style、大きさが size ポイントのフォントを表すインスタンスが生成されます。1 ポイントは 1/72 inch<sup>18</sup> ですが、出力先がディスプレイの場合は、通常、1 ピクセルを 1 ポイントとして扱うように設定されています。

フォント名 引数 name には、"Courier New" などのフォントの名称を文字列で指定しますが、Java の実行環境によって使用できるフォントは様々なので注意が必要です<sup>19</sup>。使用できるフォントが分からない場合は、Font クラスの以下のクラス変数の値を使用して、論理フォントと呼ばれる、Java の実行環境にあらかじめ設定されているフォントを使用することもできます。

SERIF	明朝体のように、一画一画の端に小さな飾り (serif) のあるフォント
SANS_SERIF	ゴシック体のように、一画一画の端に小さな飾り (serif) のないフォント
MONOSPACED	等幅のフォント
DIALOG	ダイアログ向けのフォント
DIALOG_INPUT	ダイアログの入力向けのフォント

スタイル 引数 style には、Font クラスのクラス変数として定義された定数を指定します<sup>20</sup>。

PLAIN	標準体
BOLD	太字体
ITALIC	斜体

new Font(Font.DIALOG, Font.BOLD | Font.ITALIC, 32) のように、BOLD と ITALIC を | (ビット毎の論理和) 演算子で組み合わせることもできます。

---

<sup>18</sup>1 inch は 25.4 mm です。

<sup>19</sup>使用できるフォントは、GraphicsEnvironment クラスのクラスメソッド

```
static GraphicsEnvironment getLocalGraphicsEnvironment()
```

で返されるオブジェクトに対して、インスタンスメソッド

```
Font[] getAllFonts()
```

を起動して取得することができます。

<sup>20</sup>Java の実行環境によっては、異なるスタイルを指定しても書体に変化が現れないこともありますので注意が必要です。