

点/100点

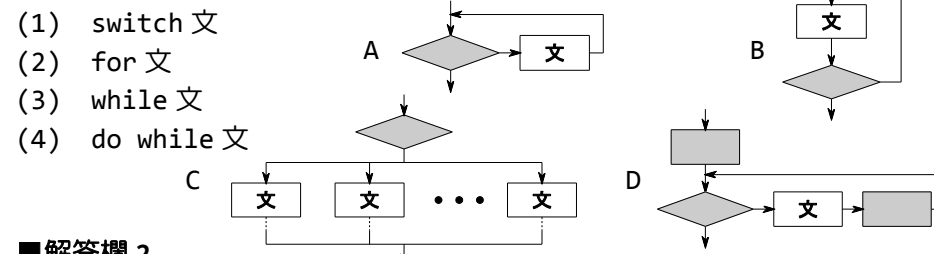
【問1】 次の各文の内容が正しい場合は「○」を、間違いの場合は「×」を答えなさい。〔各2計40〕

- 論理演算子&&は「かつ」の演算を行います
- 論理演算子は演算結果として int 型の値を返します
- switch 文は演算子であり、演算結果をもちます
- switch 文は分岐文の1つです
- for 文は前判定ループです
- while 文は後判定ループです
- for 文の「初期化の式」は、最初に1度だけ実行されます
- 後判定ループでは必ず1度は繰返し処理部が実行されます
- 前判定ループでは1度も繰返し処理部は実行されません
- 変数のスコープとはその変数を参照可能なコード上の領域です
- 配列は同じ型の複数の変数を管理できます
- 配列の配列要素は new 演算子を用いて確保します
- 1次元配列の最初の配列要素の指定は添え字に0を書きます
- 配列の添え字に'a'などの文字リテラルを指定することができます
- 1次元配列はその長さを超える配列要素には値を代入できません
- 2次元配列の配列要素を指定するには3つの添え字が必要です
- 配列変数は基本型変数の1つです
- 参照型変数には値の場所を指し示す参照が代入されます
- クラスのメンバの数は0または1個です
- クラスは異なる型の複数の変数を管理できます

■解答欄 1

1 ○	2 ×	3 ×	4 ○	5 ○
6 ×	7 ○	8 ○	9 ×	10 ○
11 ○	12 ○	13 ○	14 ×	15 ○
16 ×	17 ×	18 ○	19 ×	20 ○

【問2】 次の各文の処理の流れを表すフローチャートをそれぞれ選び、記号で答えなさい。〔各2計8〕



■解答欄 2

1 C	2 D	3 A	4 B
-----	-----	-----	-----

【問3】 次の for 文を用いたコードです。各コードをそれぞれ実行したときの画面出力を選択肢(重複あり)から選びなさい。〔各2計12〕

- (1) for(int i=1;i<3;i++) System.out.print('*');

- (2) for(int i=0;i<3;i+=3) System.out.print('*');
 (3) for(int i=1;i<1;i++) System.out.print('*');
 (4) for(int i=3;i<3;i--) System.out.print('*');
 (5) for(int i=0,j=0;i+j<7;i+=2,j++) System.out.print('*');
 (6) for(int i=0,j=i;i==j;i+=j) System.out.print('*');

■選択肢

A (出力なし) B * C ** D *** E **** ... (無限に出力)

■解答欄 3

1 C	2 B	3 A	4 A	5 D	6 E
-----	-----	-----	-----	-----	-----

【問4】 配列に関する以下の設問に答えなさい。〔各2計12〕

設問1 次の配列の初期化を行うコードです。図に示すような配列で初期化するようにコードを埋めて完成させなさい。

配列1

1列目	2列目	3列目	
1行目	1	2	3

```
int[] ary1 = { (1) };
```

配列2

1列目	2列目	
1行目	0	1
2行目	2	3
3行目	4	5

```
int[][] ary2 = { (2) };
```

配列3

1列目	2列目		
1行目	1	2	
2行目	3		
3行目	4	5	6

```
int[][] ary3 = { (3) };
```

設問2 次のコードを実行したときの画面出力を答えなさい。

```
int[][] ary=new int[2][4];
(4) System.out.println(ary.length);
(5) System.out.println(ary[0].length);
(6) System.out.println(ary[1].length);
```

■解答欄 4

1 1,2,3	2 {0,1},{2,3},{4,5}	3 {1,2},{3},{4,5,6}
4 2	5 4	6 4

【問5】 下のコードにおいて [★] の部分を(1)~(4)のそれぞれに置き換えて実行したときの画面出力を選択肢から選びなさい。〔各3計12〕

- (1) if(i==j)continue; (2) if(i>j)continue;
 (3) if(i!=j)break; (4) if(i<j)break;

■コード

```
for(int i=0;i<3;i++){
    for(int j=0;j<3;j++){
        [★]
        System.out.print(j);
    }
    System.out.println();
}
```

■選択肢

- A) 0 B) 12 C) 012 D) 0
 01 02 12
 012 01 2

■解答欄 5

1 B	2 C	3 D	4 A
-----	-----	-----	-----

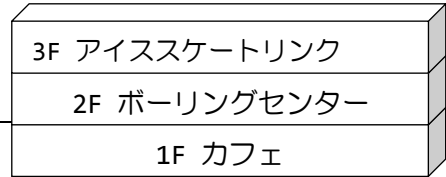
【問6】 次のクラス PC を宣言し、そのオブジェクトを生成して使用するコードです。空欄を適切に埋めてコードを完成させなさい。〔各2計10〕

```
1: class (1) {
2:     int cpu; // GHz
3:     int (2); // GB
4: }
5: class Final6{
6:     public static void main(String[] args){
7:         PC mypc=(3) PC(4);
8:         (5).cpu=4;
9:         mypc.memory=8;
10:    }
11: }
```

■解答欄 6

1 PC	2 memory	3 new	4 ()	5 mypc
------	----------	-------	------	--------

【問7】 下は右に示す3階建てのビルフロア案内を行うコードです。実行例となるように switch 文を用いてコードを完成させなさい。〔6〕



■コード

```
import java.io.*;
class Final7{
    public static void main(String[] args) throws IOException{
        BufferedReader br;
        br = new BufferedReader(new InputStreamReader(System.in));
        int floor;
        System.out.println("ご案内する階を入力してください");
        floor=Integer.parseInt(br.readLine());
```

■解答欄 7

```
switch(floor){
    case 1: System.out.println("1階にはカフェがあります");
            break;
    case 2: System.out.println("2階にはボーリングセンターがあります");
            break;
    case 3: System.out.println("3階にはアイススケートリンクがあります");
            break;
    default: System.out.println("1階から3階までです");
            break;
}
```

}

}

■実行例 1

ご案内する階を入力してください
 3 ← (キーボード入力)
 3階にはアイススケートリンクがあります

■実行例 2

ご案内する階を入力してください
 5 ← (キーボード入力)
 1階から3階までです

お疲れ様です!