

```
1 ///////////////////////////////////////////////////////////////////
2 // 復習 1 次のクラスPersonにコンストラクタを宣言してください。
3 ///////////////////////////////////////////////////////////////////
4
5 // 人クラスの宣言
6 class Person
7 {
8     // 人情報
9     private String name; // 名前
10    private int age;      // 年齢
11
12    // コンストラクタ
13    public Person(String n, int a){
14        name = n;
15        age = a;
16    }
17
18    // 人情報の表示
19    public void showPerson(){
20        System.out.println(name+"さん (" +age+"歳) ");
21    }
22 }
23
24 class Review1
25 {
26     public static void main(String[] args){
27         // コンストラクタにより人オブジェクトを生成
28         Person you = new Person("太郎", 21);
29
30         // 人情報の表示
31         you.showPerson();
32     }
33 }
```

```
1 //////////////////////////////////////////////////
2 // 復習 2 次のクラスPilotにパイロット情報を設定するメソッドを宣言...
3 //////////////////////////////////////////////////
4
5 // パイロットクラスの宣言
6 class Pilot
7 {
8     // パイロット情報
9     private String name;    // 氏名
10    private int aircraft;    // 操縦航空機番号
11    private double ftime;    // 総飛行時間
12
13    // パイロット情報の設定
14    public void setPilot(String n){
15        name = n;
16    }
17    public void setPilot(int a){
18        aircraft = a;
19    }
20    public void setPilot(double f){
21        ftime = f;
22    }
23
24    // パイロット情報の表示
25    public void showPilot(){
26        System.out.println(name+"（ボーイング"+aircraft+"、 "+ftime+"時間）");
27    }
28 }
29
30 class Review2
31 {
32     public static void main(String[] args){
33         // パイロットオブジェクトの生成
34         Pilot you = new Pilot();
35
36         // パイロット情報の設定
37         you.setPilot("次郎");
38         you.setPilot(787);
39         you.setPilot(530.5);
40
41         // パイロット情報の表示
42         you.showPilot();
43     }
44 }
45
```

```

1 ///////////////////////////////////////////////////////////////////
2 // 復習 3 次のクラスBookを拡張して、クラスQuizを宣言してください。
3 ///////////////////////////////////////////////////////////////////
4
5 // 本クラスの宣言
6 class Book
7 {
8     // 本情報
9     private String title; // タイトル
10    private int page;      // ページ数
11
12    // タイトルの設定
13    public void setTitle(String t){
14        title = t;
15    }
16    // ページ数の設定
17    public void setPage(int p){
18        page = p;
19    }
20    // 本情報の表示
21    public void showBook(){
22        System.out.println(title+" "+page+"ページ");
23    }
24 }
25
26 // クイズクラスの宣言
27 class Quiz extends Book
28 {
29     // クイズ情報
30     private int questions; // 問題数
31
32     // 問題数の設定
33     public void setQuestions(int q){
34         questions = q;
35     }
36
37     // クイズ情報の表示
38     public void showQuiz(){
39         showBook();
40         System.out.println("全"+questions+"問収録!!");
41     }
42 }
43
44 class Review3
45 {
46     public static void main(String[] args){
47         // クイズ本の生成
48         Quiz mybook = new Quiz();
49
50         // クイズ本の情報設定
51         mybook.setTitle("数独2014");
52         mybook.setPage(104);
53         mybook.setQuestions(100);
54
55         // クイズ本の情報表示
56         mybook.showQuiz();
57     }
58 }
59

```

```
1 ///////////////////////////////////////////////////////////////////
2 // 復習 4 インタフェースBuildingを実装してクラスTowerを宣言して...
3 ///////////////////////////////////////////////////////////////////
4
5 // 建物インタフェースの宣言
6 interface Building
7 {
8     // 建物名の設定
9     void setName(String s);
10    // 建物情報の表示
11    void showBuilding();
12 }
13
14 // タワークラスの宣言
15 class Tower implements Building
16 {
17     // タワー情報
18     private String name; // 名称
19     private int height; // 高さ(m)
20
21     // 名称の設定
22     public void setName(String n){
23         name = n;
24     }
25     // 高さの設定
26     public void setHeight(int h){
27         height = h;
28     }
29     // タワー情報の表示
30     public void showBuilding(){
31         System.out.println(name+" (" +height+"m) ");
32     }
33 }
34
35 class Review4
36 {
37     public static void main(String[] args){
38         // タワーの生成
39         Tower mytower = new Tower();
40
41         // タワー情報の設定
42         mytower.setName("東京スカイツリー");
43         mytower.setHeight(634);
44
45         // タワー情報の表示
46         mytower.showBuilding();
47     }
48 }
49
```