

「初級Java～やさしいJava～」正誤表 初版第1刷用

本書には下記のような誤りがありました。お詫びして訂正いたします。

ページ	箇所	誤	正
9	図1.3「手続き型言語」の下囲み	ファイルから文字を書き込め	ファイルに文字を書き込め
19	12行目	エラーがあると、実行しようとしてsrcフォルダー内のソースプログラム名を右クリックしても「実行→Javaアプリケーション」が表示されず、実行することができません。	エラーがある状態で実行しようすると、「必要なプロジェクトでエラー」というウィンドウが出るので、「キャンセル」を押して、エラーを直してから実行してください。
71および73～74	リスト4.10、リスト4.11、リスト4.12、リスト4.13 (当該行の上下を入れ替える)	<pre> : fillRect(x, 80, 10, 100); System.out.println(x); : </pre>	<pre> : System.out.println(x); fillRect(x, 80, 10, 100); : </pre>
91	2行目	～、そのwhile文は～	～、そのwhile文は～
111	リスト6.12	<pre> : Face face1=new Face(50,50); face1.draw(this); : Face face2=new Face(200,100); face2.draw(this); : </pre> <div>追加</div>	<pre> : Face face1=new Face(50,50); face1.draw(this); : Face face2=new Face(200,100); face2.draw(this); : </pre> <div>変更</div>
148	リスト8.5	<pre> : Car car1=new Car(10, 50, 3, 0); Train train1=new Train(30, 150, 3, 0); : </pre>	<pre> : Car car1=new Car(10, 50, 3, 0); car1.draw(this); Train train1=new Train(30, 150, 3, 0); : </pre>
163	リスト8.27	<pre> : public void draw(MyFrame f) { } : </pre> <div>自動的に追加される</div>	<pre> : public void draw(MyFrame f) { } : </pre> <div>最初はDisplayCarsTrains となっているので変更</div> <div>自動的に追加される</div>
	下から5行目	～追加されます。この中には～	～追加されます。ここでは、最初はpublic void draw(DisplayCarsTrains f)と追加されますが、これをpublic void draw(MyFrame f)と修正します。この中には～
185	最下段	～追加しましょう。	～追加しましょう。なお、Vehicleクラスではフィールドx, y, vx, vyはint型で宣言しましたが、Characterクラスは、より細かく座標や移動量を指定できるようにdouble型(p.26表2.1参照)で宣言します。
193	リスト10.17 (囲みを上に1行拡大)	<pre> : int i=0; while (i<GameWorld.playerBullets.size()) { playerBullet b=GameWorld.playerBullets.get(i); b.draw(this); b.move(); i++; } : </pre> <div>追加</div>	<pre> : int i=0; while (i<GameWorld.playerBullets.size()) { playerBullet b=GameWorld.playerBullets.get(i); b.draw(this); b.move(); i++; } : </pre> <div>追加</div>
224/240/242/246	リスト12.7/リスト13.1/リスト13.3 /リスト13.7	<pre> public void run() { GameWorld.player=new Player(100,300,0,0); GameWorld.player.draw(this); addKeyListener(GameWorld.player); } : </pre>	<pre> public void run() { GameWorld.player=new Player(100,300,0,0); addKeyListener(GameWorld.player); } : </pre>
238	図13.1の「初期化」の右	<pre> GameWorld.player=new Player(100,300,0,0); GameWorld.player.draw(this); addKeyListener(GameWorld.player); : </pre>	<pre> GameWorld.player=new Player(100,300,0,0); addKeyListener(GameWorld.player); : </pre>