

## 錬成問題

※ 空欄を埋めましょう（次章以降の錬成問題も同様です）。

▪ Java は、 指向プログラミングをサポートする言語である。Java プログラム開発に利用するツールの、アルファベット 3 文字の略称は  である。

▪ 私たち人間が文字の並びとして作成するプログラムは  と呼ばれ、それを格納したファイルには  という拡張子を与える。 はそのままでは実行できないので、 の作業が必要であり、それを行うのが  コマンドである。

の結果生成されるバイトコードを格納したファイルは  と呼ばれ、その拡張子は  である。生成されたファイル内に収められている  を実行するのが  コマンドである。

▪ 作成者を含め、その読み手に伝えたいことがらを、簡潔な言葉としてプログラムに書き込まれたものが、 である。その有無や内容によってプログラムの動作が変わることは  。

『伝統的  』は注釈を  と  とで囲み、『文書化  』は注釈を  と  とで囲む。いずれも開始の記号と終了の記号とが同一行の中に位置  。

『行末  』は  からその行の末端までが注釈となる。この形式は、複数行にわたることが  。

- ▶  の選択肢：(a)ある (b)ない
- ▶  の選択肢：(a)しなければならない (b)しなくてもよい
- ▶  の選択肢：(a)できる (b)できない

▪ "ABC" のように二重引用符 " で囲んだ文字の並びを、 と呼ぶ。

▪ `System.out.print("AB\nC" + "D\n\nEFG");` を実行すると  と表示される。

▪ 以下に示すのは、『風林火山』の各文字を 1 行に 1 文字ずつ表示するプログラムである。

```

 WindWoodFireMountain {
    public  void  ( [] args) {
         .out.  ("風");
         .out.  ("林");
         .out.  ("火");
         .out.  ("山");
    }
}

```

▪ 以下に示す記号文字の読み方をカタカナで示せ。

: ...  . ...  , ...   
 ( ...  ' ...  " ...