

# 2012 年度 メディアプロジェクト演習 1「Java プログラミング」

担当: 森勢将雅, 長谷川恭子, 西原陽子, 榎原一紀

## 1. 演習の目的

本演習では、プログラミング言語 Java を用いて、オブジェクト指向プログラミングを修得する。また、Web アプリケーションサーバで使用するサーブレットを実装する技術を身につける。演習を行うにあたり必要なクラスライブラリの情報は、以下のドキュメントあるいは参考文献を参考にすること。

Java™ Platform, Standard Edition 6 API 仕様:

<http://java.sun.com/javase/ja/6/docs/ja/api/index.html>

本演習の進捗の目安は以下の通りである。(2.9 節～2.13 節, および 3.8 節以降はオプションである)。

第一週:2.1～2.6 第二週:2.7～2.8 第三週:3.1～3.5 第四週:3.6～3.7 第五週:3.7

**オプションの節の見出しには右上に「† (ダガー)」が付けられている。** これらは発展的な内容である。

## 2. オブジェクト指向と Java 言語

オブジェクト指向(OO: Object Oriented)とは、実世界の「もの」を抽象化した「オブジェクト」を構成単位として、プログラムを記述していく枠組みである。本演習で取り扱う Java 言語はオブジェクト指向言語(OOPL: Object-Oriented Programming Language)の一つである。Java の基本的な式、制御構造、演算子などの構文は C 言語に類似しているが、オブジェクト指向に基づいている点が大きく異なる。

オブジェクト指向における主要な概念として、「**クラスとインスタンス**」「**フィールドとメソッド**」「**継承**」が挙げられる。

**クラス**とは構造体のようなものであり、ユーザが独自にプログラム中で定義することができる型である。**インスタンス**とはクラスを型として実行時に生成されるデータであり、変数によって参照される。実世界になぞらえるなら、クラスが鋳型、インスタンスが製品といった関係にある。

クラスが構造体と異なる点は、そのクラスのインスタンスからのみ実行できる固有の関数を定義できることである。これを**メソッド**と呼ぶ。メソッドは C の関数のようにどこからでも呼ぶことができるわけではなく、常にインスタンスを表す変数を通して呼ぶことしかできない。(ただしクラスを通して呼ぶメソッドも存在する)。一方、クラスにおいて定義された変数を**フィールド**と呼ぶ。これは構造体のメンバに類似する。

実世界に存在する「もの」は通常、属性と機能を持っている。たとえば自動車であれば「車体の色」「排気量」といった属性に加えて、「加速する」「減速する」という機能がある。プログラミングにこの考え方を持ち込み、属性(フィールド)や機能(メソッド)を持つクラスを多数定義し、それらを連携させる形でプログラムを書いていくのがオブジェクト指向言語の特徴である。

**継承**とはひとつのクラスのフィールドとメソッドを継承させつつ、新たなフィールドとメソッドを付け加えた新しいクラスを作成する技法である。すなわち最初に一般的なクラス(スーパークラス)を作っておき、それに様々な機能を付け加えることでより個別的なクラス(サブクラス)を作り出す。スーパークラスとサブクラスの関係はいわば「自動車」と「トラック」の関係に類似している。「自動車」に具体的な属性と機能を付け加えて得られるのが「トラック」であるが、トラックは自動車の持つ属性と機能をすべて継承している。

これらの概念によってプログラムの書きやすさや読みやすさ、再利用性が高まっているのがオブジェクト指向言語の利点である。本演習では Java プログラミングを通してオブジェクト指向の考え方に習熟することも目的としている。

## 2.1 ソースファイルとクラスファイル

RAINBOW 環境の文字コードが変更されているため、以下のコマンドにより設定を初期化する。

```
% rm ~/.emacs
```

ターミナル(端末)を開き、以下のスクリプトを実行して初期設定を行う。

```
% /kyozai/amaeda/mp1/scripts/javaSetup.sh
```

このスクリプトは Java を使用するために必要な設定を各自のホームディレクトリにある ~/.cshrc に書き込んでいる。これによってログイン時に Java のコンパイルやサーブレットの実行に必要な環境変数が自動的に設定されるようになる。なお、javaSetup.sh の実行後、新しくターミナルを開いた場合は.cshrc の設定が自動で読み込まれるが、**はじめて変更した直後には読み込まれないので、以下のように入力することで現在のターミナルに読み込ませる。**

```
% source ~/.cshrc
```

設定が正しくできているかを確認するには以下を実行する。もし「servlet-api.jar」を含む文字列が表示されれば正しく設定できている。

```
% echo $CLASSPATH
```

設定内容を見るには cat ~/.cshrc を実行する。また、servlet-api.jar はサーブレットが使用するクラスファイルをまとめたアーカイブファイルである。拡張子".jar"は Java Archive を表す。

Java プログラムは以下に示す手順で実行する。

1. ソースファイルを Emacs 等のエディタで作成する。
2. ソースファイルを javac コマンドでコンパイルする。
3. java コマンドを使い、Java 実行環境で実行する。

ソースファイルとは、Java ソースプログラムを指し、拡張子".java"を持つテキストファイルである。C 言語のプログラム作成と同様に、Emacs や Windows の「メモ帳」などのテキストエディタを用いて作成すればよい。

ソースファイルを Java コンパイラ(javac)でコンパイルすると、クラスやインタフェースごとにクラスファイルと呼ばれるバイナリファイルが作成される。クラスファイルは、拡張子".class"を持つ。クラスファイルはバイトコード(bytecode)とも呼ばれ、プラットフォームに依存しないという特徴を持つ。ソースファイル Sample.java のコンパイルは、以下のコマンドにより行う。(なお、以下では Linux 上での Java の実行環境を前提としている。)

```
% javac Sample.java
```

バイトコードは、Java 仮想機械(JVM: Java Virtual Machine)と呼ばれるインタプリタ上で解釈実行する。インタプリタは、バイトコードを各計算機向けの機械語に逐次変換して、その処理を実行する。

クラスファイル Sample.class の実行は、以下のコマンドにより行う。(javac ではないので注意)

```
% java Sample
```

なお、本章におけるサンプルプログラムのソース(.java ファイル)は以下のディレクトリに置かれている。

```
/kyozai/amaeda/mp1/java
```

mkdir コマンドで本演習用のディレクトリ(たとえば mp1)を作り、cp コマンドを使ってコピーするとよい。

```
% mkdir ~/mp1
```

```
% cp /kyozai/amaeda/mp1/java/*.java ~/mp1
```

## 2.2 Java プログラム

簡単な Java プログラム `Sample1.java` を示す。

```
/* Sample1 */
public class Sample1 { // クラスの宣言
    public static void main(String[] args) {
        System.out.println("Enjoy Java programming."); // 文字列を画面に出力
    }
}
```

予約語 `class` によりクラス `Sample1` を定義する。 `public` は、このクラスを他のパッケージに対して公開することを表す。 `main` は Java プログラムにおいて特殊なメソッド(手続き)であり、 `java` コマンドの引数として指定したクラスの実行開始点である。 `java Sample1` と実行した場合は、クラス `Sample1` の `main` から実行が始まる。 `System.out.println()` の `System.out` は標準出力を意味し、 `println()` は文字列を画面に表示するメソッドである。 また、 `//` からその行の終りまでの文字、 `/*` と `*/` には含まれる文字はコメントとなる。 `Sample1` のプログラムをコンパイルし、実行すると、以下のようなになる。

```
% javac Sample1.java
% java Sample1
Enjoy Java programming.
```

Java ソースファイルを作成する際の注意として、ファイル内の公開 (`public`) クラスの名前 (`Sample1`) とファイル名 (`Sample1.java`) は一致させる必要がある。 また、 `main` 文には「`public static void`」であることと、 `String[]` を引数に取ることが必須である。

## 2.3 クラスとインスタンス

クラス (`class`) とはデータ (属性) とそれに対する処理 (操作) をひとまとめにして定義した抽象データ型である。 Java プログラムは 1 つ以上のクラスで構成され、属性をフィールド (`field`)、操作をメソッド (`method`) と呼ぶ。 実行時には、クラスからオブジェクトを生成し、生成したオブジェクトが動作することで処理を行う。 生成したオブジェクトのことを、クラスに対してインスタンス (`instance`) と呼ぶ。 つまり、クラスとはインスタンスを生成する雛形 (鋳型) のようなものである。 インスタンスを生成し、処理を実行する Java プログラムを `Sample2` に示す。

---

```
/* Sample2 */
public class Sample2 {
    public static void main(String[] args) {
        /* Book クラスからインスタンスを生成(Book 関数が呼び出される) */
        Book myBook = new Book("The Java Tutorial", 55);
        /* 文字列の足し算は文字列の連結となる */
        System.out.println("My book title = " + myBook.getTitle());
        System.out.println("My book title = " + myBook.title);
        System.out.println("My book price = " + myBook.getPrice());

        /* Book クラスからインスタンスを生成 */
        Book yourBook = new Book("The Java Programming Language", 40);
        System.out.println("Your book title = " + yourBook.getTitle());
        System.out.println("Your book price = " + yourBook.getPrice());
    }
}

class Book { // クラス Book の宣言
    String title; // 題名
    private int price; // 価格(ドル)
```

```

public Book(String t, int p) { // コンストラクタ
    title = t; // 題名の設定
    price = p; // 価格の設定
}

public String getTitle() { // 題名の取得
    return title;
}

public int getPrice() { // 価格の取得
    return price;
}
}

```

`Book` は本を表すクラスである。属性として本の題名と価格を持ち、それぞれ `title` という文字列型 (`String`) および `price` という整数型 (`int`) のインスタンス変数で参照する。さらに、`Book` は本の題名を取得するメソッド `getTitle()` と本の価格を取得するメソッド `getPrice()` を持つ。クラス名と同じメソッドは、コンストラクタ (constructor) である。コンストラクタはインスタンス生成時に自動的に実行されるため、インスタンスの初期化に用いる。また、Java では情報隠蔽 (information hiding) を実現するために、アクセスを制御する (access control) 修飾子がいくつか用意されている。修飾子とアクセス制御の関係を以下にまとめる。

`public`: 異なるパッケージのクラスから、そのクラス、変数、メソッドにアクセス可能  
`protected`: 同じパッケージとサブクラスから、その変数、メソッドにアクセス可能  
なし: 同じパッケージから、そのクラス、変数、メソッドにアクセス可能  
`private`: クラス内からのみ、その変数、メソッドにアクセス可能

クラス `Sample2` では、`myBook` と `yourBook` という `Book` 型のインスタンス変数を宣言し、`new` 演算子によりクラス `Book` からインスタンスを 2 つ生成する。生成したインスタンスは、それぞれ変数 `myBook` と `yourBook` を用いて扱う。たとえば、`myBook.getTitle()` により `myBook` のメソッド `getTitle()` を呼び出したり、`myBook.title` により `myBook` のインスタンス変数 `title` の値を参照したりすることができる。`Sample2` のプログラムを実行すると、以下ようになる。

```

% java Sample2
My book title = The Java Tutorial
My book title = The Java Tutorial
My book price = 55
Your book title = The Java Programming Language
Your book price = 40

```

Java では、インスタンスではなくクラスに属するフィールドやメソッドを定義することができる。これらは、宣言や定義において修飾子 `static` を付け、それぞれクラス変数 (class variable) およびクラスメソッド (class method) と呼ぶ。たとえば、`System.out` の `out` はクラス変数、`Math.sqrt()` の `sqrt()` はクラスメソッドである。クラス変数やクラスメソッドは、インスタンスを生成しなくともクラス名を指定するだけで参照や呼び出しが可能である。特に、クラス変数は同一のクラスから生成したインスタンス群で値を共有したい場合や定数を保持するために使う。

### 【基本課題 1】

`price` フィールドの値はドル単位である。価格を円 ( $\$1 = ¥92.70$ ) で返すメソッド `double getYenPrice()` を `Book` クラスに追加し、`main` メソッドの中でドルでの価格、円での価格の両方を出力するように変更せよ。

## 2.4 変数と型

Java において変数はすべて型を持つ。Java のデータ型には、次に示す基本型 (primitive type) と参照型 (reference type) がある。基本型には、論理型の `boolean` (`true` あるいは `false` をとる)、整数型の `byte`

(1 byte), short (2 byte), int (4 byte), long (8 byte), 浮動小数点型の float (4 byte), double (8 byte), Unicode 文字型の char (2 byte)がある。配列, クラス, インタフェースは参照型であり, その変数の値はすべてポインタとなる。

さらに, Java の変数はスコープ(scope)を持つ。スコープとは, その変数を単純名(名前のみ)で参照できる範囲である。インスタンス変数のスコープは宣言されたクラスであり, メソッド引数のスコープは宣言されたメソッドである。ローカル変数のスコープは, それが宣言された位置から始まり, それが宣言されたブロックの終わりまでとなる。

### 【基本課題 2】

Book クラスに出版年(西暦)を保持するフィールド(int 型)を追加せよ。さらに, そのフィールドにアクセスするためのメソッド void setYear(int year) と int getYear()を作成し, main メソッドの中でインスタンス myBook に対して出版年の設定と出力を行うように変更せよ(本の出版年は任意に設定してよい)。

### 【基本課題 3】

題名, 価格, 出版年を一度に設定してインスタンスを生成するためのコンストラクタを追加せよ。なお, 同じ関数名で引数が違う関数を新たに設計すること。これをオーバーロードと呼ぶ。オーバーロードされた関数は, 引数により適切な関数が呼び出される。

## 2.5 演算子と文

Java の主な演算子には, 算術演算子(+, -, \*, /, %, ++, --, ?:), 代入演算子(=, +=, -=, \*=, /=, %=), 比較演算子(<, <=, >, >=, ==, !=), 論理演算子(&&, ||, !)がある。また, Java は, 条件文(if), 繰り返し文(while, for), break 文, continue 文, return 文を備える。これらの記法と意味は, C 言語と同じである。

これら以外の重要な演算子として, インスタンスを生成する new, 型を変換するキャスト(型を括弧で括る), インスタンスの型を判定する instanceof, 配列の生成やアクセスに用いる[], 限定名を形成するドット(.)がある。

### 【基本課題 4】

価格が x より低いかどうかを判定するメソッド boolean isLess(int x)を追加せよ。boolean は true か false のみを有する型であり, if 文の判定用に良く用いられる。これを用いて, main メソッドの中で 50ドルより安い場合のみ, 本の情報を出力させるようにせよ。

## 2.6 文字列

配列を用いて文字列を実現する C 言語と異なり, Java では文字列を扱うクラス String が用意されている。String から生成したインスタンスでは, 格納されている文字列を変更することはできない。String のインスタンスは頻繁に利用されるため, new 演算子を使わなくとも, 次のようにインスタンスの生成が可能である。

```
String str = "Java"; // String str = new String("Java");と同じ
```

String から生成したインスタンスは参照オブジェクトであるため, 文字列の比較には==演算子ではなく, String 型のメソッド equals()を用いる。たとえば String 型の a と b を比較する if 文は以下ようになる。

```
if(a.equals(b)){ }
```

また, String 型には文字列の先頭が一致するかどうかを確認する boolean startsWith(), 末尾が一致するかどうかを確認する boolean endsWith()などのメソッドもある。たとえば a の先頭が“The”であるかどうかを確認することは以下の if 文によって可能になる。

```
if(a.startsWith("the")){ }
```

## 2.7 配列

Javaでは、複数のオブジェクトをまとめて扱うために配列とコレクションクラスが用意されている。

配列(array)とは、同じ型の複数の変数(要素)を並べたものである。配列は []を用いて宣言し、i番目の要素にアクセスする場合は、添字 iを[]に入れて指定する。Javaでは、配列もクラス(オブジェクト)であるため、new演算子を用いて、要素数に応じた領域を確保しなければならない。配列の利用例を示す。

```
int numbers[];           // int[] numbers でもよい
numbers = new int[10];   // 10 個分の領域を確保 (添字 0~9)
numbers[5] = 1;         // 5 番目の要素に 1 を代入
System.out.println("5th = " + numbers[5]); // 5 番目の要素を表示
System.out.println("length = " + numbers.length); // 配列の長さを表示

int max = 10;
String strings[] = new String[max]; // max 個分の領域を確保 (添字 0~max-1)
```

配列の長さを取得したい場合は、配列インスタンスのフィールド `length` を用いる。また、配列の要素数は生成時に変数により指定可能である。

## 2.8 継承と合成

オブジェクト指向で構築されたクラスやインスタンスを拡張する方法には、継承と合成がある。

継承(inheritance)とは、既存クラスのインスタンス変数やメソッドを引き継いで新しいクラスを定義することである。継承を用いると、すでに存在するクラスに機能を追加したり、一部の機能を書き換えるだけで新しい機能を持つクラスを作成することができる。継承を用いてクラスを拡張するプログラムを `Sample3` に示す。

---

```
/* Sample3 */
public class Sample3 {
    public static void main(String[] args) {
        Book book = new Book("The Java Tutorial", 55);
        System.out.println("Title = " + book.getTitle());
        System.out.println("Price = " + book.getPrice());

        OnlineBook obook = new OnlineBook(
            "The Java Virtual Machine Specification", 0,
            "http://java.sun.com/docs/books/vmspec/index.html");
        System.out.println("Title = " + obook.getTitle());
        System.out.println("Price = " + obook.getPrice());
        System.out.println("Website = " + obook.getWebsite());
    }
}

class Book {
    ... // Sample2 と同じ
}

class OnlineBook extends Book { // クラス Book を継承
    public String website; // URL

    public OnlineBook(String t, int p, String website) {
        super(t, p); // スーパークラスのコンストラクタの呼び出し
        this.website = website; // URL の設定
    }
}
```

```

    public String getWebsite() { // URL の取得
        return website;
    }

    public String getTitle() {
        return "Online: " + title;
    }
}

```

予約語 `extends` は継承の宣言を表す。つまり、クラス `OnlineBook` はクラス `Book` を拡張している。`Book` を親クラスあるいはスーパークラス (`super-class`)、`OnlineBook` を子クラスあるいはサブクラス (`sub-class`) と呼ぶ。Java では、すべてのクラスは `Object` (`java.lang.Object`) のサブクラスであり、`extends` を省略した場合は、`Object` の直接の子クラスになる。

`Sample3` において、`OnlineBook` から生成したインスタンスは、`OnlineBook` のインスタンス変数 `website`、メソッド `getWebsite()` に加えて、`Book` の `title`、`getTitle()`、`getPrice()` が利用できる。ただし、コンストラクタは継承されない。継承により引き継がれる機能は、直接の親クラスだけでなく、間接的に継承している親クラスの祖先からも引き継がれる (よって、`OnlineBook` は `Object` の機能も引き継ぐ)。さらに、`OnlineBook` ではメソッド `getTitle()` を再定義することで、`Book` の機能の一部を修正している。このように、親クラスに存在するメソッドと同じシグニチャを持つメソッドを子クラスで再定義することをメソッドのオーバーライド (`override`) という。シグニチャとは、メソッドの名前、引数の型と並びを指す。

ここで、`super` は親クラス、`this` は自分自身 (のインスタンス) を指す。また、`super()` および `this()` はコンストラクタ内部でのみ利用可能でそれぞれ親クラスおよび自分自身の別のコンストラクタを呼び出す際に用いる。

`Sample3` のプログラムを実行すると、次のようになる。

```

% java Sample3
Title = The Java Tutorial
Price = 55
Title = Online: The Java Virtual Machine Specification
Price = 0
Website = http://java.sun.com/docs/books/vmspec/index.html

```

合成 (`composition`) とは、別のオブジェクトを参照あるいは包含することで機能を拡張することである。新規クラスへのメソッド呼び出しを既存クラスのメソッドに委譲 (`delegation`) あるいは転送 (`forwarding`) することで、既存クラスの機能の一部を再利用し、さらに独自の機能を追加することができる。合成により機能を拡張するプログラムを `Sample4` に示す。

```

/* Sample4 */
public class Sample4 {
    public static void main(String[] args) {
        BookInLibrary book = new BookInLibrary("The Java Tutorial", 45);
        book.setBorrower("Taro Ritsumeit");
        System.out.println("Title = " + book.getTitle());
        System.out.println("Borrower = " + book.getBorrower());
    }
}

class Book {
    ... // Sample2 と同じ
}

class BookInLibrary {
    private Book book; // Book クラスのインスタンスへの参照
    private String borrower; // 借用人
}

```

```

public BookInLibrary(String t, int p) {
    book = new Book(t, p); // Book クラスのインスタンスの生成
    borrower = null;
}

public void setBorrower(String name) { // 借着者の設定
    borrower = name;
}

public String getBorrower() { // 借着者の取得
    return borrower;
}

public String getTitle() { // 題名の取得
    return book.getTitle(); // インスタンス book へ転送
}
}

```

クラス `BookInLibrary` のコンストラクタは、クラス `Book` のインスタンスを生成し、その参照先をインスタンス変数 `book` に格納する。`BookInLibrary` は、独自にインスタンス変数 `borrower` およびそれにアクセスするメソッド `setBorrower()` と `getBorrower()` を持つ。また、`getTitle()` への呼び出しをインスタンス `book` のメソッド `getTitle()` に転送することで、その機能を再利用している。`Sample4` のプログラムを実行すると、次のようになる。

```

% java Sample4
Title = The Java Tutorial
Borrower = Taro Ritsumei

```

### 【基本課題 5】

`OnlineBook` クラスを継承した `OnlineMagazine` クラスを作成し、出版月と出版日を保持するフィールド (`int` 型) を追加せよ。これらに登録を行うメソッド `void setMonth(int month)`, `void setDate(int date)`, および出版年／出版月／出版日をまとめて出力するメソッド `String getPublicationDate()` を作成せよ。出力のフォーマットはどのようなものでもよい。

## 2.9 抽象クラスと多態性†

継承を用いると、類似した機能を持つクラスの共通部分をまとめて親クラスで定義しておき、それぞれ異なる機能だけをその子クラスに定義することができる。その際、親クラスではメソッドの実装を定義せずに、そのシグニチャだけを規定しておきたいことがある。このような要求に対して、Java では抽象クラス (`abstract class`) が用意されている。実装が定義されていないシグニチャだけのメソッドを抽象メソッド (`abstract method`) という。抽象クラスは実装を持たないメソッドを含むため、直接インスタンスを生成することはできない。抽象クラスの子クラスからインスタンスを生成するためには、その子クラスで抽象メソッドをすべて実装する必要がある。抽象クラスを含むプログラムを `Sample5` に示す。

```

/* Sample5 */
public class Sample5 {
    public static void main(String[] args) {
        Publication pub;

        pub = new Article("Java Compiler", "IEEE Software");
        pub.showInfo();

        pub = new TechReport("Java Programming Explained",

```



```

        "Ritsumeikan Univ.");
        pub.showInfo();
    }
}

abstract class Publication { // 抽象クラスの宣言
    protected String title; // 題名

    Publication(String t) {
        title = t;
    }

    abstract public void showInfo(); // 抽象メソッドの宣言
}

class Article extends Publication { // クラス Publication を継承
    private String journal; // 雑誌名

    public Article(String t, String j) {
        super(t);
        journal = j;
    }

    public void showInfo() { // showInfo の () 実装
        System.out.println(title + " in " + journal);
    }
}

class TechReport extends Publication { // クラス Publication を継承
    private String institution; // 発行機関

    public TechReport(String t, String i) {
        super(t);
        institution = i;
    }

    public void showInfo() { // showInfo の () 実装
        System.out.println(title + " by " + institution);
    }
}
}

```

---

修飾子 `abstract` は抽象クラスおよび抽象メソッドに付加する。 `Publication` は抽象クラス、 `showInfo()` は抽象メソッドである。 `Publication` を継承しているクラス `Article` および `TechReport` では、メソッド `showInfo()` を実装しているため、インスタンスが生成可能である。また、クラス `Sample5` では、クラス `Article` および `TechReport` から生成したインスタンスを `Publication` 型のインスタンス変数 `pub` で保持している。Java では、このように subclasses のインスタンスを親クラスのインスタンスとして保持することが可能である。

`Sample5` のプログラムを実行すると、次のようになる。

```

% java Sample5
Java Compiler in IEEE Software
Java Programming Explained by Ritsumeikan Univ.

```

この実行例をみると、メソッド `pub.showInfo()` の呼び出しに対して、 `Article` か `TechReport` のインスタンスのどちらかが選択され、そのインスタンスのメソッド `showInfo()` が実行されていることがわかる。このように、インスタンス変数 `pub` に格納されている値の型に応じて実行時に呼び出しメソッドが決定されることを動的束縛 (`dynamic binding`) と呼ぶ。また、 `showInfo()` のように 1 つのメソッド呼び出しで、異なる振る舞いを実現することを多態性 (`polymorphism`, 多相性) と呼ぶ。

ここで、メソッドのオーバーロード(overload)も多態性の一種である。オーバーロードとは、シグニチャの異なるメソッドを定義することを指す。Java では、シグニチャが異なれば、同一クラス内でも同じ名前を持つメソッドを多重に定義することができる。たとえば、次の2つのメソッドは、オーバーロードの関係にあり、別々に扱われる。

```
public int getPrice() { ... }
public int getPrice(int rate) { ... }
```

Java では、抽象メソッド(と定数)だけで構成されているクラスをインタフェースと呼ぶ。インタフェースの利用例を以下に示す。

```
interface Printable {
    public void print();
}
class Article extends Publication implements Printable {
    public void print() { ... }
}
```

インタフェースは抽象メソッドしか持たないため、修飾子 `abstract` は不要である。インタフェースを実装(継承)する際には、`extends` ではなく `implements` を用いる。インタフェースはメソッドの実装を持たずにそのシグニチャを規定でき、さらにインタフェースを継承するクラスにメソッドの実装を強要するため、フレームワークの構築によく使われる。

## 2.10 パッケージとアクセス制御†

大規模なプログラムを開発する際には、複数の人間で効率的にクラスを作成したい。また、Java ではクラスごとにクラスファイル(拡張子が `.class` のファイル)を作成するため、複数のクラスを同じファイルに記述するよりもクラスごとに Java ソースファイルを作成する方が、不必要なコンパイルを削減できる。たとえば、`Sample2` において、クラス `Book` をクラス `Sample2` 以外のクラスから利用する場合は、`Book` のコードをソースファイル `Book.java` に分けて記述するとよい。これにより、`Sample3.java` では `Book` のコードをあらためて記述する必要はなく、`Sample2` と `Book`、`Sample3` と `Book` は独立に開発することができる。

また、大規模なプログラムを作成する場合は、ほかの人が作成したクラス(あるいはインタフェース)を再利用する機会が多い。さまざまな人が作成したクラスを混在させて利用する場合に名前の衝突を避けるため、Java にはパッケージという仕組みが組み込まれている。ソースファイルの先頭に `package` 文が存在すると、そのファイルで定義したクラスやインタフェースはそのパッケージ(名前空間, `name-space`)に属することになる。たとえば、次のように記述すると、

```
package ritsumei;
class File {
    ...
}
```

クラス `File` はパッケージ `ritsumei` に属し、完全限定名(fully-qualified name)は、`ritsumei.File` となる。よって、J2SE のクラスライブラリに含まれる `java.io.File` (`java.io` パッケージ)と区別される。

ソースファイルに `package` 文が存在しない場合は、そのファイルで定義されているクラスは無名パッケージに属することになる。同じパッケージに属するクラスどうしは、特にパッケージ名を指定しなくともお互いに利用可能である。異なるパッケージに属するクラスを利用する場合は、パッケージ名を含む完全限定名で指定する。たとえば、パッケージ `ritsumei` に含まれるクラス `File` を指定する場合は、`ritsumei.File` とすればよい。また、`import` 文を用いると、完全限定名を指定しなくともクラス名だけでクラスを指定可能となる。よって、次のコードにおいて、`File` は `ritsumei.File` と同じものを指す。

```
import ritsumei;
class Directory {
    ritsumei.File file1; // 完全限定名で指定
    java.io.File file2; // ritsumei.File とは異なるクラス
    File file3; // ritsumei.File と同じクラス
```

```
}
```

特定のパッケージの直下に属するクラス群をまとめて指定する場合は、次のように "\*" を用いて `import` 文を記述することができる。

```
import java.io.*;
class Directory {
    ...
}
```

このように記述することで、パッケージ `java.io` に属するクラスをクラス名だけで指定できる。ここで、`java.lang` パッケージについては、特に `import` 文を記述しなくとも自動的に取り込まれている。

### 【発展課題 1】

現在までに作成した各種クラスをひとつのパッケージ `bookinfo` にまとめよ。なお、パッケージの構造は、ファイルの構造と同一にする必要があること、コンパイル・実行時にはパッケージのルートディレクトリに移動する必要があること、コンパイルに別パッケージのファイルを必要とする場合、クラスパスを設定する必要があることに注意すること。

## 2.11 例外処理<sup>†</sup>

C 言語によるプログラミングでは、コンパイル時には判定できないエラーを起こす可能性がある文の実行に対して、その直後に条件文を用いてエラー検査を行う。この方法では、エラー検査のコードがプログラムに散らばり再利用を妨げる。これに対して、Java は正常な処理とエラー処理を分離する例外 (`exception`) という仕組みを持つ。Java の例外処理は、例外を送出する部分と送られた例外を捕捉して決められた処理を実行する部分からなる。例外の送付と捕捉を含むプログラムを `Sample6` に示す。

---

```
/* Sample6 */
public class Sample6 {
    public static void main(String[] args) {
        int numbers[] = new int[10]; // 配列の宣言と確保

        try { // ここから
            numbers[20] = 0; // エラー発生
        } catch (ArrayIndexOutOfBoundsException e) { // ここまでの例外を捕捉
            System.out.println("Exception occurred: " + e); // 例外処理
        }

        System.out.println("Finish!"); // 終了メッセージの表示
    }
}
```

---

`ArrayIndexOutOfBoundsException` は、配列の添字が範囲を越えた際に送られる例外である。Java では、エラーが発生する可能性のあるコードを `try` 文と `catch` 文にはさむことで例外を捕捉し、`catch` 文のブロックに例外処理を記述する。捕捉された例外は、`catch` ブロックの実行後に消滅する。`Sample6` のプログラムを実行すると、次のようになる。

```
% java Sample6
Exception occurred: java.lang.ArrayIndexOutOfBoundsException
Finish!
```

エラーが発生しているにもかかわらず、例外処理が実行され、プログラムは正常に終了している。

さらに, Java では, 独自の例外を作成することや `throw` 文を用いて明示的に例外を送出することができる. `Sample7` は, 例外 `NoTitleException` を独自に定義するプログラムである(クラス `Exception` のサブクラスとして `NoTitleException` を定義している). クラス `Manual` のメソッド `setTitle()` の処理中に例外 `NoTitleException` が送出される可能性があるため, `throws` 文を用いてその例外を送出する可能性があることを宣言する.

---

```
/* Sample7 */
public class Sample7 {
    public static void main(String[] args) {
        try {
            Manual manual = new Manual();
            manual.setTitle(""); // 文字数0の題名を設定

        } catch (NoTitleException e) { // 例外の捕捉
            System.out.println("No title");
        }
    }
}

class Manual {
    String title;

    public void setTitle(String t) throws NoTitleException { // 例外の送出
        if (t.length() == 0) {
            throw new NoTitleException(); // 例外の送出
        }
        title = t;
    }
}

class NoTitleException extends Exception { // 例外の定義
}
```

---

## 2.12 入出力処理<sup>†</sup>

Java ではデバイスへの入出力をストリーム(stream)で扱う. これらは, `java.io` パッケージに含まれている. ストリームは4つのクラス `InputStream`, `OutputStream`, `Reader`, `Writer` を基礎とする. `InputStream` と `OutputStream` はバイト指向ストリーム(バイトデータの入出力に用いる)であり, `Reader` と `Writer` は文字指向ストリーム(テキストデータの入出力に用いる)である.

ファイルから文字列を入力する場合は, ファイル名を指定して `FileReader` オブジェクトを生成する. ファイルに文字列を出力する場合は, `FileWriter` オブジェクトを生成する. ファイル入出力のプログラムを `Sample8` に示す.

---

```
/* Sample8 */
import java.io.*;

public class Sample8 {
    public static void main(String[] args) {
        String filename = "test8.txt";

        try {
            PrintWriter pw = new PrintWriter(
                new BufferedWriter( // バッファを挿入
                    new FileWriter(filename))); // 出力ストリームの作成
            pw.println("Java");
        }
    }
}
```

```

        pw.println("Programming"); // 文字列を書き出す
        pw.println("Language");
        pw.close(); // 出力ストリームのクローズ

    } catch (IOException e) {
        System.out.println("Cannot write: " + filename);
        System.exit(1); // プログラムの終了
    }

    try {
        BufferedReader br = new BufferedReader( // バッファを挿入
            new FileReader(filename)); // 入力ストリームの作成

        String line;
        while ((line = br.readLine()) != null) { // 文字列を読み込む
            System.out.println(line);
        }
        br.close(); // 入力ストリームのクローズ

    } catch (FileNotFoundException e) {
        System.out.println("File Not Found: " + filename);

    } catch (IOException e) {
        System.out.println("Cannot read: " + filename);
        System.exit(1); // プログラムの終了
    }
}
}
}

```

---

この Sample では、ファイルの入出力を効率的に行うためにクラス `BufferedReader` によりバッファリングを行っている。Sample8 のプログラムを実行すると、次のようになる。

```

% java Sample8
Java
Programming
Language
% cat test8.txt
Java
Programming
Language

```

## 2.13 コレクションクラス<sup>†</sup>

コレクションクラス (`collection class`) とは、任意のオブジェクトをまとめて格納するためのクラスである。`ArrayList`、`HashSet`、`TreeSet` などのクラスと、`List` や `Set` などのインタフェースが、`java.util` パッケージに含まれている。これらを利用するにあたってはプログラムの冒頭に `import java.util.*;` と記載すること。配列を用いた場合、要素数を一度指定すると、その大きさを変えることはできない。これに対して、コレクションクラスを用いた場合は、その大きさを必要に応じて変更することができる。コレクションクラスの利用例を示す。

---

```

import java.util.*;
(略)
ArrayList<String> v = new ArrayList<String>(); // Vector のインスタンスの生成
v.add(new String("Java")); // 0 番目の要素を追加
v.add(new String("Programming")); // 1 番目の要素を追加
v.add(new String("Langugae")); // 2 番目の要素を追加
System.out.println(" size = " + v.size()); // 要素数の表示

```

```
String first = v.get(1);           // 1 番目の要素を取得 (0 から始まる)
v.remove(1);                       // 1 番目の要素を削除
```

`ArrayList<String>`と書くのは「ジェネリックス」と呼ばれ、`ArrayList` クラスにどのようなクラスのインスタンスを入れるかをあらかじめ指定するためのものである。また、Java にはコレクションクラス内部の要素に順番にアクセスするために反復子(インタフェース `Iterator`)が用意されている。`Iterator` を用いた各要素への反復アクセスの例を以下に示す。

```
ArrayList<String> v = new ArrayList<String>(); // Vector のインスタンスの生成
v.add(new String("Java"));
v.add(new String("Programming"));
v.add(new String("Langugae"));

Iterator it = v.iterator(); // v に対する反復子の取得
while (it.hasNext()) { // 要素が存在する場合はループ内部へ
    String str = (String)it.next(); // 要素を取り出す
    System.out.println(str);
}
```

反復子を用いることで、コレクションクラスの型にとらわれずに、各要素にアクセス可能となる。たとえば、クラス `ArrayList` をクラス `TreeSet`(要素の格納に木構造を用いる)に変更した場合でも、インスタンスの生成以外はコードを変更する必要はない。

### 【発展課題 2】

複数の著者の名前を保持するフィールド `authors`(`String` 型の配列で、要素数は最大 10 とする)を追加せよ。さらに、複数の著者の名前を一度に設定するメソッド `void setAuthors(ArrayList names)`を追加せよ。引数 `names`(`java.util.Vector` クラス)の各要素は著者名を表す文字列とする。このメソッドが正常に動作していることを `main` メソッドで確認せよ。

### 【発展課題 3】

著者の数を取得するメソッド `int getAuthorsNum()`と、著者らの名前を取得するメソッド `String getAuthors()`を追加せよ。`getAuthors()`では、著者が 2 人以上の場合は著者名の間をスラッシュ(/)で区切る。このメソッドが正常に動作していることを `main` メソッドで確認せよ。

### 【発展課題 4】

最大 10 冊の書籍を登録できるクラス `BookSeries`(シリーズ本)を作成せよ。ただし以下の条件を満たすこと。

- 各書籍の情報は `Book` クラスのインスタンスの配列として保持すること。
- `Book` クラスのインスタンスの登録を一冊ずつ行うためのメソッドを実装すること。
- シリーズに含まれる書籍タイトルの一覧を表示するメソッドを実装すること。
- 配列の上限を超えて書籍の登録が行われた場合、`ArrayIndexOutOfBoundsException` を `catch` し、エラーメッセージを表示させよ。

### 【発展課題 5】

上記の `BookSeries` クラスを配列ではなくコレクションを使った形で実装せよ。なお、`ArrayIndexOutOfBoundsException` に対する対応は行わなくてよい。

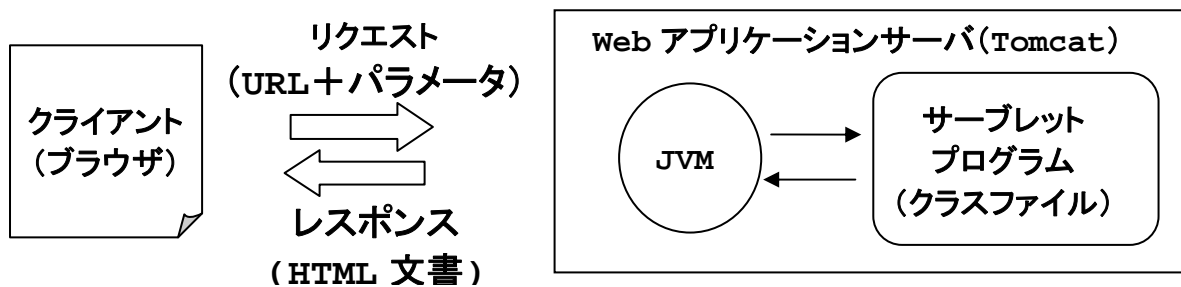
### 3. サーブレット

サーブレットとは Web アプリケーションサーバ上で Java プログラムを実行し、Web ブラウザ(クライアント)との情報のやりとりを行わせる仕組みである。

あらかじめ完全な形で記述された HTML 文書を静的なページと呼ぶのに対し、アクセス時にプログラムによって生成される HTML 文書を動的なページと呼ぶ。サーブレットは Java によって HTML 文書を生成する仕組みである。

どのような HTML を作成するかをプログラムによって決められるため、静的な Web ページと比べて格段にインタラクティブな Web サイトを作成することができる。また、JPEG 等の画像ファイルを生成させることも可能である。

なお、Web アプリケーションサーバとは Web に対して公開され、プログラムの実行によって高度な機能を提供するサーバの総称である。サーブレットは Web アプリケーションのひとつの形態と位置づけられる。



本演習では代表的な Web アプリケーションサーバである Tomcat を利用する。

また、Web アプリケーションサーバで Java を利用する仕組みにはもうひとつ代表的なものとして JSP (JavaServer Pages) がある。こちらは HTML ファイルの中に Java のソースを埋め込んで記述し、自動的なコンパイルによってサーブレットの機能を提供するものであるが、本演習では扱わない。

#### 3.1 Tomcat の初期設定

Tomcat は Apache Software Foundation によって開発されている Web アプリケーションサーバであり、サーブレットを提供する手段として代表的なものである。

Tomcat のディレクトリ内にサーブレットのクラスファイルを作成しておくことで、クライアント(Web ブラウザ)からリクエスト(アクセス)があった際、JVM によって HTML 文書が生成され、レスポンスとして返される。

Tomcat の利用にあたっては、Tomcat 本体を動かす実行ファイルと自作の Web アプリケーション(サーブレット)を分けて設置することができる。その場合、環境変数 CATALINA\_HOME によって実行ファイルやライブラリを置いたディレクトリを指定し、環境変数 CATALINA\_BASE によって Web アプリケーションを置いたディレクトリを指定する。これによって個人のホームディレクトリの下に Web アプリケーションを作成し、Tomcat の実行ファイルは共通のものを利用することができる。(CATALINA\_HOME と CATALINA\_BASE を同一のディレクトリに設定することももちろん可能である)。

以下のスクリプトを実行して Tomcat の初期設定を行う。

```
% /kyozai/amaeda/mp1/scripts/tomcatSetup.sh
```

ホームディレクトリ下に作成される~/mytomcat というディレクトリがサーブレットの開発に使用するディレクトリである。実際のサーブレットのクラスファイルは ~/mytomcat/webapps/mysite/WEB-INF/classes に設置する。本演習ではサーブレット用の Java プログラムの作成とコンパイルはこの classes ディレクトリにて行うこと。

また、新しいサーブレットを作成した際には~/mytomcat/webapps/mysite/WEB-INF/web.xml に servlet 要素を追加する必要があるので注意すること。

「mysite」は今回作成するサーブレットの集まりにつけた名称であり、実際は自由につけてよい。ただしその場合はプログラム中でmysiteとなっている箇所をすべてそのディレクトリ名に合わせる。 「mytomcat」も同様に自由に付けて良い名前であるが、webapps, WEB-INF, classes 等は変えることができない。

以上によって初期設定は完了である。スクリプト tomcatSetup.sh によって実行される内容を見るには cat コマンドや less コマンドを使えば見ることができる。

```
% cat /kyozai/amaeda/mpl/scripts/tomcatSetup.sh
```

## 3.2 Tomcat の起動

Tomcat は以下のように起動する。

```
% $CATALINA_HOME/bin/startup.sh
```

なお、Tomcat のディレクトリ内で startup.sh を実行した場合、Tomcat のトップページは見えるがサーブレットが起動しないという不具合が生じるので、以下のようにホームディレクトリに移動してから起動するのがよい。すなわち以下のようなになる。

```
% cd  
% $CATALINA_HOME/bin/startup.sh
```

二つのターミナルを開いておき、javac でのコンパイル用と shutdown.sh / startup.sh での Tomcat の再起動用に使い分けると便利である。

## 3.3 Web アプリケーションへのブラウザからのアクセス

起動後、ブラウザに以下の URL を入力することで Tomcat のトップページにアクセスできる。猫のイラストの描かれたページが表示されれば正常に起動している。

```
http://localhost:8080
```

コロン後の 8080 はポート番号を表す。Web サーバは通常、80 番をポートとして使用しており、一般的な Web ページの URL では省略されているが、80 番以外のポートを使用するサーバにアクセスする場合はコロン後に番号を記述することになる。(ブラウザのアドレスバーに http://www.google.co.jp:80 と入力してアクセスしてみよ。http://www.google.co.jp:81 ならどうか。)。Tomcat はデフォルトで 8080 番ポートを使用するが、設定ファイルによって変更することも可能である。

また、World Wide Web に対して Web アプリケーションサーバを公開した場合、たとえばドメインが www.mydomain.net であれば、以下のようにアクセスできる。

```
http://www.mydomain.net:8080
```

本演習では実験室外に向けての Web アプリケーションサーバの公開は行わないが、実験室内では localhost の代わりにホスト名を入れることで他の計算機上の Tomcat にアクセスできる。

情報処理演習室(RAINBOW 環境)ではたとえば以下のようにアクセスできる。  
http://prils007:8080

学科実験室では以下のようなになる。ホスト名は計算機本体にシールで貼られている。  
http://ccjpt052:8080

ホスト名の代わりに IP アドレスで指定しても良い。  
http://172.24.14.29:8080



### 3.4 Tomcat の停止

Tomcat を停止する場合は以下のように行う。サーブレットのプログラムを書き換えてコンパイルを行った後、結果を反映させるためには再起動が必要になる。これは停止したのちに起動することで行う。

```
% $CATALINA_HOME/bin/shutdown.sh
```

上記のコマンドで止められない場合(エラーメッセージが表示される場合),

```
% ps -aux | grep java
```

を用いて java で動作しているプロセスを見つけ、その中のひとつのプロセス番号を使い、

```
% kill プロセス番号
```

という形で終了させる。

自作のサーブレットが正常に動作しない場合、~/mytomcat/logs/ディレクトリの中に出力されるログファイルをエラーの原因を確かめるのに利用できる。

なお、自分のホームディレクトリの残り容量に余裕がある場合、以下のようにサーブレットのサンプル集をコピーしてきてよい。(残り容量は du -sh コマンドで調べることができる。単位は MB. 最大が 100MB.)

```
% cp -r $CATALINA_HOME/webapps/examples/ ~/mytomcat/webapps/
```

これらのサンプルは Tomcat のトップページ(<http://localhost:8080> で表示されるページ) の左下にある「Servlet Examples」というリンクを辿ることで見ることができる。

### 3.5 サーブレットの作成

サーブレットは javax.servlet パッケージで定義された HttpServlet クラスを継承することで作成する。ここでは Myserv というクラス名で自作のサーブレットを作成する。

サーブレットは~/mytomcat/webapps/mysite/WEB-INF/classes の下に設置する。

以下のファイル Myserv.java を classes ディレクトリの下に作成し、javac でコンパイルする。本章においては **SampleX.java** といったファイル名で作成しないので注意すること。

本章におけるサンプルプログラムのソースは以下のディレクトリに置かれている。

```
/kyozai/amaeda/mp1/mytomcat/webapps/mysite/WEB-INF/classes/
```

しかし初期設定時にスクリプト tomcatSetup.sh を実行したことによって、各自のホームディレクトリ下にある ~/mytomcat/webapps/mysite/WEB-INF/classes/ にもコピーされている。

---

```
/* Sample9 Myserv.java */
import java.io.*;
import javax.servlet.*;
import javax.servlet.http.*;

public class Myserv extends HttpServlet {
```

```

public void doGet(HttpServletRequest request, HttpServletResponse
response) throws ServletException, IOException {
    response.setContentType("text/html;charset=utf-8");
    PrintWriter out = response.getWriter();
    out.println("<html><body><h1>Hello World!</h1></body></html>");
}
}

```

今までに書いてきた Java プログラム同様、ファイル名と同じ名前のクラスがプログラム中で定義されていなくてはならない。この場合、public class Myserv という風に Myserv クラスが定義されているため、ファイル名は Myserv.java でなくてはならない。HttpServletRequest はスーパークラスであり、これを継承する形で Myserv クラスが作られている。

クライアント(ブラウザ)からサーバにリクエスト(アクセス)があった時、Myserv クラスの doGet メソッドあるいは doPost メソッドが実行される。そのため doGet メソッドあるいは doPost メソッドを定義しておくことで、アクセス時の挙動を指定できる。

*GET と POST は HTTP による通信で使用される代表的なメソッドである。(なお、ここで言う「メソッド」は Java とは関係なく、HTTP におけるリクエストの形式を指す)。たとえばブラウザに URL を打ち込んでアクセスする時のように、何のパラメータも付いていない要求はブラウザからサーバに GET メソッドとして送られる。一方、フォームを使い、パラメータを付けて情報要求を行う場合、GET と POST のいずれかを使用できる。GET の場合は URL の中に http://www.site.com/page?param=value のようにパラメータの名称と値が「?」に続いて明記される。POST の場合はフォームで送信した内容は URL 内に現れない。*

クライアントへのレスポンスは response メソッドを通して行われる。MyServ.java では doGet メソッドの中で response.getWriter() を用いてレスポンスに書き込むためのストリーム out を作成し、その println メソッドを実行することでクライアントに送られるテキストを作成している。

なお、新しくサーブレットを作成した場合、~/mytomcat/webapps/mysite/WEB-INF/web.xml を編集し、以下のように servlet 要素と servlet-mapping 要素を追加する必要がある。追加した部分を太字で示した。これによってクラスファイル名とサーブレット名(クライアントからアクセスする時のパス)の対応付けを行う。( /kyozai/amaeda/mp1/web.xml からコピーしてきたものにはすでに登録されている)。

```

<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
<web-app xmlns="http://java.sun.com/xml/ns/javaee"
  xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
  xsi:schemaLocation="http://java.sun.com/xml/ns/javaee
    http://java.sun.com/xml/ns/javaee/web-app_2_5.xsd" version="2.5">
<servlet>
  <servlet-name>MyServ</servlet-name>
  <servlet-class>MyServ</servlet-class>
</servlet>
<servlet-mapping>
  <servlet-name>MyServ</servlet-name>
  <url-pattern>/MyServ</url-pattern>
</servlet-mapping>
</web-app>

```

url-pattern 要素はスラッシュ(/)から始める点を注意すること。このように設定を行った後、Tomcat を再起動する。javac によってクラスファイルを新たに作成した場合、あるいは修正を行った場合、Tomcat の再起動が必要である。

ブラウザからは以下の URL でアクセスできる。

http://localhost:8080/mysite/MyServlet

### 3.6 HTML のフォームからサーブレットを呼び出す

サーブレットからのレスポンスはブラウザに URL を直接入力するだけでなく、HTML のフォームを利用して取得することもできる。

クライアントから送られた要求(リクエスト)は doGet メソッドあるいは doPost メソッドに第一引数 (HttpServletRequest クラス) として渡される。リクエストに含まれるパラメータの値は第一引数 (以下のプログラムでは request) の getParameter メソッドの戻り値として読み出すことができる。

ReadForm.java はフォームからの入力を読み込み、出力に利用するプログラムである。

---

```
/* Sample10 ReadForm.java */
import java.io.*;
import javax.servlet.*;
import javax.servlet.http.*;

public class ReadForm extends HttpServlet {

    //-----
    /* HTTP の GET メソッドで呼び出される関数 */
    public void doGet(HttpServletRequest request, HttpServletResponse
response) throws ServletException, IOException {

        response.setContentType("text/html;charset=utf-8");
        PrintWriter out = response.getWriter();

        out.println("<html><head><meta http-equiv=\"Content-Type\"
content=\"text/html; charset=utf-8\"></head><body>");
        out.println("<form action=\"ReadForm\" method=\"post\">");
        out.println("名前を入力してください:");
        out.println("<input type=\"text\" name=\"username\">");
        out.println("<input type=\"submit\" value=\"送信\">");
        out.println("</form></body></html>");
    }

    //-----
    /* HTTP の POST メソッドで呼び出される関数 */
    public void doPost(HttpServletRequest request, HttpServletResponse
response) throws ServletException, IOException {

        request.setCharacterEncoding("UTF-8");
        String username = request.getParameter("username");

        response.setContentType("text/html;charset=utf-8");
        PrintWriter out = response.getWriter();

        out.println("<html><head><meta http-equiv=\"Content-Type\"
content=\"text/html; charset=utf-8\"></head><body><h1>こんにちは, " + username + "
さん</h1></body></html>");
    }
}
```

---

なお、下から 5 行目～6 行目の `http-equiv="Content-Type"` と `content="text/html; charset=utf-8"` の間には改行を入れず、スペースで区切るようにすること。

`request.setCharacterEncoding("UTF-8");` はパラメータの文字コードを UTF-8 であるとみなすための命令である。また、`response.setContentType("text/html; charset=utf-8");` は出力の文字コードを UTF-8 に設定するための命令である。ソースコードの文字コードは UTF-8 にしなければならないことに注意すること。

ブラウザから以下の URL にアクセスし、フォームに入力して「送信」ボタンを押すと、送られたパラメータの内容を踏まえた形でサーブレットが実行される。

`http://localhost:8080/mysite/ReadForm`

ブラウザに上記の URL を入力してこのページにアクセスした場合、何のパラメータも与えられていないため、ブラウザからサーバに GET メソッドのリクエストが送られる。そのためサーバ `ReadForm` クラスの `doGet` メソッドを実行する。その結果としてブラウザに送られるのは以下の HTML ファイルである。

```
<html><head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8"></head>
<body>
<form action="ReadForm" method="post">
<input type="text" name="username">
<input type="submit" value="送信">
</form>
</body></html>
```

この HTML ファイルに含まれるフォームはテキストボックスと submit ボタンから構成される。

1. `<input type="text" name="username">` という HTML 要素によって `username` という名前を持つパラメータを入力させるためのテキストボックスが表示される。
2. `<input type="submit" value="送信">` という HTML 要素によって「送信」と書かれた submit ボタンが表示される。
3. `<form action="ReadForm" method="post">` によって submit ボタンが押された時の動作を指定している。すなわち POST メソッドを `ReadForm` サーブレットに送れという要求がサーバに送られることになる。

POST メソッドを受け取ったサーバは `ReadForm` クラスの `doPost` メソッドを実行する。この結果、「こんにちは、～さん」という挨拶がブラウザにレスポンスとして送られることになる。ただし「～」の中にはリクエストの一部として送られてきた `username` パラメータの値が入る。

## 【基本課題 6】

`ReadForm.java` を書き換え、フォームで送られた人名によって、一部の人間には挨拶し、一部の人間には挨拶しないプログラムを作れ。文字列の比較には `String` クラスが持つ `equals` メソッドが使える。

## 【発展課題 6】

`ReadForm.java` を書き換え、名前とパスワードを入力させ、正しい場合に「ログインに成功しました」と表示されるプログラムを作れ。なお、`<input type="password" name="pass1">` という input 要素を使うと、入力時に文字が\*で隠されるテキストボックスを作ることができる。(name 属性の値、すなわち「pass1」の部分には任意の名前を付けることができる)。

### 3.7 クイズゲーム

Quiz.java はフォームを利用し、クイズを提示するプログラムである。

---

```
/* Sample11 Quiz.java */
import java.io.*;
import javax.servlet.*;
import javax.servlet.http.*;

public class Quiz extends HttpServlet {

    int qNum = 0;
    int qMax = 100;
    String[] problems = new String[qMax];
    String[] answers = new String[qMax];
    String[] descriptions = new String[qMax];

    //-----
    /* HTML のヘッダを表示 */
    public void printHeader(HttpServletResponse response) throws
ServletException, IOException {

        //-----
        /* 出力の文字コードを utf-8 に設定 */
        response.setContentType("text/html;charset=utf-8");

        //-----
        /* HTML のヘッダの出力 */
        PrintWriter out = response.getWriter();
        out.println("<html><head><meta http-equiv=\"Content-Type\"
content=\"text/html; charset=utf-8\">");
        out.println("<title>MyQuiz</title>");
        out.println("<link rel=\"stylesheet\" type=\"text/css\"
href=\"quiz.css\">");
        out.println("</head><body>");
        out.println("<div class='contents'>");
    }

    //-----
    /* 問題ファイルの読み込み */
    public void readFile(HttpServletResponse response) throws
ServletException, IOException {

        PrintWriter out = response.getWriter();
        String filename = System.getenv("CATALINA_BASE") +
"/webapps/mysite/WEB-INF/classes/problems.txt";

        try {
            BufferedReader br = new BufferedReader(new
FileReader(filename)); // 入力ストリームの作成

            String line;
            int lineCnt = 0;
            while ((line = br.readLine()) != null) { // 文字列を読み込む
                String[] elems = line.split(",");
```

```

        if(elems.length>1){
            for(int i = 0; i < elems.length; i++){
                elems[i] = elems[i].trim();
            }
            problems[lineCnt] = elems[0];
            answers[lineCnt] = elems[1];
            if(elems.length > 2){
                descriptions[lineCnt] = elems[2];
            }
            lineCnt++;
        }
    }
    qNum = lineCnt;
    br.close(); // 入力ストリームのクローズ

    } catch (FileNotFoundException e) {
        out.println("<div id='error'>ファイル " + filename + " が見つかりませ
ん.</div>");

        } catch (IOException e) {
            out.println("<div id='error'>ファイル " + filename + " を読み込みませ
ん.</div>");
            System.exit(1); // プログラムの終了
        }
    }

//-----
/* 問題を表示 */
public void printProblem(HttpServletRequest response, int problemID)
throws ServletException, IOException {

    PrintWriter out = response.getWriter();

    if(problemID < 0){
        problemID = (int)(Math.random() * qNum);
    }
    out.println("<div id='problem'>" + problems[problemID] + "</div>");

    out.println("<div id='answerform'>");
    out.println("<form action='/mysite/Quiz' method='post'>");
    out.println("<input type='hidden' name='problemID' value='" +
problemID+ "'>");
    out.println("<input type='text' name='answer' width=60>");
    out.println("<input type='submit'>");
    out.println("</form>");
    out.println("</div>");

}

//-----
/* HTML を閉じる */
public void printFooter(HttpServletRequest response) throws
ServletException, IOException {

    PrintWriter out = response.getWriter();
    out.println("</div>");
    out.println("</body></html>");
}

```

```

//-----
/* HTTP の GET メソッドで呼び出される関数 */
public void doGet(HttpServletRequest request, HttpServletResponse
response) throws ServletException, IOException {
    printHeader(response);
    readFile(response);
    printProblem(response, -1);
    printFooter(response);
}

//-----
/* HTTP の POST メソッドで呼び出される関数 */
public void doPost(HttpServletRequest request, HttpServletResponse
response) throws ServletException, IOException {
    printHeader(response);
    readFile(response);
    PrintWriter out = response.getWriter();

//-----
/* POST のパラメータの読み込み */

    request.setCharacterEncoding("UTF-8");

    String submittedAnswer = request.getParameter("answer");
    int problemID = -1;
    String problemIDStr = request.getParameter("problemID");
    if(problemIDStr!=null){
        try{
            problemID = Integer.parseInt(problemIDStr);
        }catch (NumberFormatException e){
            out.println("NumberFormatException: " + problemIDStr);
        }
    }

    if(submittedAnswer!=null && problemID >= 0){
        submittedAnswer = submittedAnswer.trim();
        out.println("<div id='useranswer'>[" + submittedAnswer + "]
</div>");

//-----
/* 正解か不正解かを表示 */
        if(submittedAnswer.equals(answers[problemID])){
            out.println("<div id='correct'>正解です!</div>");
            out.println("<div id='description'>" + descriptions[problemID]
+ "</div>");

            int oldProblemID = problemID;
            problemID = (int)(Math.random() * qNum);
            if(qNum>2){
                while(problemID==oldProblemID){
                    problemID = (int)(Math.random() * qNum);
                }
            }
        }else{
            out.println("<div id='incorrect'>残念!</div>");

```

```

        out.println("<div id='anotherproblem'><a href='/mysite/Quiz'>別の問題へ</a></div>");
    }
}
printProblem(response, problemID);
printFooter(response);
}
}

```

---

実行するにあたっては、mysite の下にスタイルシート quiz.css を置き、mysite/WEB-INF/classes の下に問題を記述した csv 形式のファイル problems.txt を置いておく必要がある。

quiz.css はクイズのレイアウトを決めるためのスタイルシートである。Quiz.java の出力は問題／ユーザが入力した回答／解説など、様々な div 要素から構成されている。これらのそれぞれについて文字の色やサイズ、背景色や行間の大きさを指定している。problems.txt は各行ごとに問題、回答、解説の順でコンマで区切って並べたテキストファイルである。

Quiz.java の書き換えや Tomcat の再起動を行わなくても quiz.css を変えるだけでレイアウトは変更でき、problems.txt を変えるだけで問題を変更できる。

Quiz.java は ReadForm.java と同様、GET リクエストに対応する doGet メソッドと POST リクエストに対応する doPost メソッドから構成されている。また、HTML の冒頭部分を出力する printHeader メソッド、末尾部分を出力する printFooter メソッドがある。readFile メソッドは問題のファイル problems.txt を読み込む。printProblem メソッドは問題を出力する。

HTML のフォームでは `<input type="hidden" name="(パラメータ名)" value="(パラメータの値)">` という要素を入れると、データを送信するたびに「パラメータ名」と「パラメータの値」のペアが送信される。これを利用して現在対象となっている問題の番号 (problemID) が送られるようにし、正解／不正解の判定に利用している。

問題の番号を表す problemID は int 型でなくてはならないが、request.getParameter の戻り値は文字列となるため、String クラスのインスタンスから int 型の値を読み取る parseInt メソッドを使用している。これはクラスメソッドであるので、Integer. の後に直接メソッドを書き込み、引数として problemIDStr を与えることになる。

### 【発展課題 7】

problems.txt を書き換え、自分独自の問題からなるクイズを作成せよ。問題、回答、解説の順でコンマで区切り、1 行にひとつ組み合わせとなるように注意すること。

### 【発展課題 8】

Quiz.java を変更し、現在までの正解数と不正解数が表示されるようにせよ。たとえば correctnum (正解数) が 3 であることを送りたいのであれば、以下のように input 要素で type='hidden' にしたものを form 要素の中に入れておけばよい。

```
<input type='hidden' name='correctnum' value='3'>
```

### 【発展課題 9】

フォームから送られてきたすべての回答がそれに対応する問題文と共にサーバ上のテキストファイルに書き込まれていくようにせよ。ファイルへの書き込みに関しては 2.12 節「入出力処理」に記載がある。

2.12 節の形ではファイルに上書きして書き込みされるが、追加書き込みを行いたい場合は以下のように FileWriter の第二引数として true を付ければよい。



```
PrintWriter pw = new PrintWriter(new BufferedWriter(  
    new FileWriter(filename,true)));
```

### 3.7 エラーへの対応

実習時によく起きるエラーと対策の一覧を以下に挙げる。

■ Tomcat を起動してもトップページ `http://localhost:8080/` が表示されない。

Tomcat を停止後、3.1 節に記載した以下のコマンドを実行すると設定が初期化され、動く可能性がある。  
`/kyozai/amaeda/mpi/scripts/tomcatSetup.sh`

それでも動かなかった場合は、いったん `~/mytomcat/webapps/mysite` を `~/Desktop` 等にコピーしておき、`~/mytomcat` 全体を消す。そして `tomcatSetup.sh` を実行後、`~/Desktop/mysite` の中身を `~/mytomcat/webapps/mysite` に戻す。コマンドとしては以下のようなになる。

```
cp -rf ~/mytomcat/webapps/mysite ~/Desktop  
rm -rf ~/mytomcat  
/kyozai/amaeda/mpi/scripts/tomcatSetup.sh  
cp -rf ~/Desktop/mysite/* ~/mytomcat/webapps/mysite/
```

■ サンプルのサーブレット(ReadForm や Quiz)は動くが、新しく作ったサーブレットが動かない。

もしそのサーブレットが正常にコンパイルされているのであれば、`web.xml` にそのサーブレット名が追加されていない、あるいは `web1.xml` でタイプミスやタグの閉じ忘れの可能性はある。

`web.xml` への追加に関しては 3.5 節に説明がある。

あるいは逆に存在しないサーブレットが `web.xml` に登録されている可能性もある。

その場合は以下の場所にある `web.xml` だけ再びオリジナルのものをコピーしてくるという方法がある。

`/kyozai/amaeda/mpi/mytomcat/webapps/mysite/WEB-INF/web.xml`

■ Tomcat のトップページは表示されるが、サーブレットがひとつも動かない。

`$CATALINA_HOME/bin/startup.sh` を `~/mytomcat` の下位ディレクトリで実行している可能性がある。  
3.2 節の太字部分に説明がある。

■ 一部のサーブレットは動くが、一部は動かず、`ClassNotFoundException` 等のエラーが表示される。

たとえば Quiz は動くが ReadForm は動かない、など。

サンプルのソースを再度コピーしてきてコンパイルし、Tomcat を再起動しても変わらない。

何らかのキャッシュが原因だと思われるが、たとえば動かないサンプルソースを別の名前に変えてコンパイルし、`web.xml` に追加した上で起動すると、そのサーブレットは動くことがある。

(`ReadForm.java` を `CheckForm.java` に変更し、クラス名も変えてコンパイル)

`web.xml` への追加に関しては 3.5 節に説明があります。

■ サーブレットで生じた例外をブラウザ上で見たい。

PrintWriter out = response.getWriter(); というように out が定義されている場合, 以下のように out を printStackTrace メソッドに与えることで, キャッチされた例外の内容がブラウザ上に表示される.

```
try {  
(中略)  
} catch (Exception e) {  
    e.printStackTrace(out);  
}
```

■ emacs で文書を入力する際, かな漢字変換がフリーズする.

~/.anthy/ を削除すると解決することがある. 削除ではなく mv ~/.anthy/ ~/.anthy.old という形で名称変更するのもよい.

■ Firefox を起動しようとすると, 「別のプロセスで起動しているので終了してください」と表示され起動しない.

~/.mozilla/ を削除し, Firefox を再起動すると解決することがある. ただしブックマーク等は消えてしまう.

■ 原因不明の不具合

ホームディレクトリの使用量が 50MB を越えている場合はいろいろな不具合が生じるので, du コマンドでサイズの大きいファイル/ディレクトリを見つけ, 消去することで動くことがある. たとえばブラウザのキャッシュ (~/.mozilla の下位にある Cache ディレクトリの中身)などは消しても良い.

## 参考文献

- [1] Java 言語仕様 第3版, Gosling, J.他著, 村上雅章訳, ピアソンエデュケーション, 2006.
- [2] プログラミング言語 Java 第4版, Arnold, K.他著, 柴田芳樹訳, ピアソンエデュケーション, 2007.
- [3]\* 独習 Java, O'Neil, J.著, トップスタジオ他訳, 翔泳社, 2002.
- [4]\* 10日でおぼえるJava入門教室 第2版, 丸の内とら著, 翔泳社, 2005.
- [5] Tomcat ハンドブック 第2版, Brittain, J.他著, 村上雅章訳, オライリージャパン, 2008.
- [6]\* 10日でおぼえるJSP/サーブレット入門教室, 山田祥寛著, 翔泳社, 2002.

\*がついているものが初級者向けの入門書であり, 学習に適している. それ以外はリファレンス的な書籍である.