

『ゲーム作りで学ぶJavaプログラミング入門 Java7版』

正誤表

対象版刷 [初版第1刷]

該当箇所		誤 (赤字部分)	正 (青字部分)
p.85 10～13 行目		setBounds(ウィンドウの左上のX座標, ウィンドウの左上のY座標, ウィンドウの右下のX座標, ウィンドウの右下のY座標)	setBounds(ウィンドウの左上のX座標, ウィンドウの左上のY座標, ウィンドウの横サイズ(ピクセル単位), ウィンドウの縦サイズ(ピクセル単位))
p.96 問題 8 解答群		1. ackage 文 2. class 文 (←解答3. が抜け)	1. ackage 文 2. class 文 3. import 文
p.160 1 つ目の網掛け プログラム		import javax.swing.JFrame; import javax.swing.JLabel; import javax.swing.SwingConstants; (←この行は不要) import java.util.Random;	import javax.swing.JFrame; import javax.swing.JLabel; import java.util.Random;
p.264	表2行目	JCanvas クラス (←この行は不要)	(←この行を削除)
	表4行目	JChoice クラス	JComboBox クラス
p.406 今週の課題 参考コード	4 行目	import javax.swing.SwingConstants; (←この行は不要)	(←この行を削除)
	11 行目	add(new JLabel(getStick(kuji),SwingConstants.CENTER));	add(new JLabel(getStick(kuji), JLabel.CENTER));

(2018.7.13)

以上