

『オブジェクト指向プログラミング 改訂版』 正誤表

本書において編集上の誤植等がありましたので、お詫びして下記のとおり訂正させていただきます。

なお、ソースプログラムの修正を行っておりますので、再度ダウンロードしてご利用ください。

対象版刷 [初版第 1 刷]

該当箇所		誤 (赤字部分)	正 (青字部分)	ソースプログラム
p.16	9 行目	エ グ ゼキュートプログラム	エ ク ゼキュートプログラム	
p.43	10 行目	0x(ゼロとエックス) を付け、	0x(ゼロとエックス) または 0X(ゼロとエックス)を付け、	
p.111	12 行目	perseInt	parseInt	
p.124	下から 7 行目	ひとつのクラス内に	(← 左記削除)	
p.147	9 行目	抽象メソッドと呼ばれるメソッドを 持 っている クラス	抽象メソッドと呼ばれるメソッドを 持 つことができる クラス	
p.148	下から 3 行目	抽象メソッドを 持っている クラスを 抽象クラス	抽象メソッドを 持つことができる クラ スを抽象クラス	
p.150	2 行目	抽象クラスとは抽象メソッドを 持つ クラス	抽象クラスとは抽象メソッドを 持つ ことができる クラス	
p.169	24 行目	void Show Figure	void show Figure	AboutFigures.java
p.170	9 行目	afig. Show Figure	afig. show Figure	Rensyu412_02.java
p.170	10 行目	afig. Show Figure	afig. show Figure	Rensyu412_02.java
p.209	4 行目	抽象メソッドを 含む クラスが前述の 抽象クラスになる	抽象メソッドを 含むことができる クラ スが前述の抽象クラスになる	
p.216	3 行目	Rensyu 504-00	Rensyu 504_00	Rensyu504_00.java
p.217	8 行目	Rensyu 504-00a	Rensyu 504_00a	Rensyu504_00a.java
p.262	下から 2 行目	Vecter	Vector	
p.273	下から 2 行目	inputKeyboard ()	inputKeyboard ();	Rensyu507_03.java
p.311	4 行目	Swings	Swing	
ソース	1 行目	Rensyu 504-00b	Rensyu 504_00b	Rensyu504_00b.java
ソース	1 行目	iimport	import	Rensyu506_01.java
ソース	7 行目	Autoboxing	Autoboxing	Rensyu506_07.java
ソース	22 行目	Gakusei(number,name, Integer.pars eInt(score));	Gakusei(number,name, scoreInt);	Rensyu508_03.java
ソース	8 行目	setContene Type	setContent Type	Rensyu602_01.java
ソース		(右記参照 →)	(import 文を修正しました。)	ButtonJavafx.java
ソース		(右記参照 →)	(複数のクラスが1つのファイルに まとめられていたため、 Kakunin20Q1.java を右記の 3 つに 分割しました。)	¥Kakunin20Q1 Kakunin20Q1.java Namae.java Syumi.java
ソース		(右記参照 →)	(複数のクラスが1つのファイルに まとめられていたため、 Kakunin20Q2.java を右記の 3 つに 分割しました。)	¥Kakunin20Q2 Kakunin20Q2.java Namae.java Syumi.java

ソース		(右記参照 →)	(複数のクラスが1つのファイルにまとめられていたため、Kakunin25Q1.javaを右記の2つに分割しました。)	¥Kakunin25Q1 Kakunin25Q1.java QueueList.java
ソース		(右記参照 →)	(メソッド他を修正しました。)	Kakunin27Q2.java

(2018.05.10)

■補足説明

p.284～p.295 のサンプルコードは、Java8 で実行するとエラーになります。

大変申し訳ございませんが、Java7 の該当クラスをご利用ください。

対応が済み次第【サポート・正誤情報】でご案内いたします。

以 上