



CプログラマのためのJava

C言語を知っている人向けに、ウェブアプリ作成のために最低限知っておかなければならないJavaの知識をまとめます。

A.1 オブジェクト

オブジェクトとは、**属性と操作**を一つにまとめたものです¹⁾。属性の実装は `int` や `double` などの基本型あるいはオブジェクト型の**変数**、操作の実装は**メソッド**（C言語の関数のようなもの）です。

A.1.1 クラス

オブジェクトを定義するのが**クラス**です。例として、`firstName`、`lastName` という変数と `run` というメソッドを持つクラス `Person` を考えましょう（クラス名の先頭は大文字、変数名・メソッド名の先頭は小文字にするのが一般的です）。`Person` などというありふれた名前のクラスをそのまま使うと名前が衝突するおそれがあるので、`mypackage` というパッケージを用意し、その中で `Person` を定義することにします。クラスについて説明するとき、図 A.1 のような **UML クラス図** を書くのが一般的です。

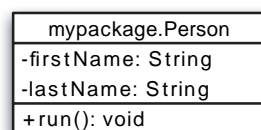


図 A.1 Person の UML クラス図

変数名やメソッド名の前に付いている記号（「-」や「+」）は**可視性**（visibility）を表します（表 A.1）。

Eclipse 上での実装

Eclipse にはクラスの骨格を生成する仕組みが備わっています。それを使ってクラスを実装しましょう。

1) C言語の構造体は、変数を一つにまとめたものでした。