

【学習提案】

試験名：Javaプログラミング能力認定試験
 級：1級、2級、3級

■標準学習時間

1級（70時間）、2級（100時間）、3級（110時間）

■対策教材

- ①パスポートJavaプログラミング 第4版 発行：株式会社ウイネット
 編著：株式会社ウイネット 情報処理教育研究会
- ②Java実習問題集 第2版 発行：株式会社ウイネット
 編著：株式会社ウイネット 情報処理教育研究会
- ③Javaプログラミング能力認定試験 3級過去問題集 第3版 発行：株式会社サーティファイ
 編著：サーティファイ情報処理能力認定委員会
- ④Javaプログラミング能力認定試験 2級過去問題集 第4版 発行：株式会社サーティファイ
 編著：サーティファイ情報処理能力認定委員会
- ⑤JavaTMプログラミング能力認定試験1級 実技試験テーマプログラム 発行：株式会社サーティファイ
 編著：サーティファイ情報処理能力認定委員会
- ⑥Javaプログラミング能力認定試験1級 サンプル問題 発行：株式会社サーティファイ
 編著：サーティファイ情報処理能力認定委員会

■標準カリキュラム

①パスポートJavaプログラミング 第4版

内 容	3級	2級	1級
第1章 Java入門			
1-1 Javaとは	2.0		
1-2 オブジェクト指向とは	2.0		
演習問題	1.0		
第2章 作成・コンパイル・実行			
2-1 作成・コンパイル・実行	2.0		
演習問題	1.0		
第3章 変数とデータ型			
3-1 変数とデータ型	3.0		
3-2 変数の出力	2.0		
演習問題	1.0		
第4章 文字列			
4-1 文字列 (Stringクラス)	3.0		
4-2 文字列を数値に変換する	3.0		
演習問題	1.0		
第5章 分岐・繰り返し			
5-1 if文の条件式	2.0		
5-2 繰り返し処理	2.0		
5-3 switch文	2.0		
5-4 break文とcontinue文	2.0		
演習問題	1.0		
第6章 メソッド			
6-1 メソッド	3.0	1.0	1.0
演習問題	1.0		
第7章 クラスとオブジェクト			
7-1 クラスとオブジェクト	3.0	1.0	1.0
7-2 カプセル化	2.0	1.0	
演習問題	1.0		
第8章 継承			
8-1 継承	3.0	1.0	1.0
8-2 抽象クラス	2.0	1.0	
演習問題	2.0		
第9章 総称			
9-1 総称	3.0	1.0	1.0
8-2 総称とコレクションクラス	2.0	1.0	
演習問題	1.5		
第10章 配列			
10-1 配列	2.0	1.0	1.0
10-2 オブジェクトの配列	3.0	1.0	
演習問題	1.5		
第11章 例外			
11-1 例外		2.0	1.0
11-2 例外の種類		2.0	
演習問題		1.0	
第12章 インタフェース			
12-1 インタフェース		2.0	1.0
演習問題		1.0	
第13章 パッケージ			
13-1 パッケージ		2.0	1.0
演習問題		1.0	
第14章 ファイルの入出力			
14-1 ファイルの読み込み・書込み		2.0	1.0
14-2 JDK1.1以降での読み込み・書込み		2.0	
演習問題		1.0	
第15章 スレッド			
15-1 マルチスレッド		2.0	1.0
15-2 スレッドの同期制御		2.0	
演習問題		1.0	
	60.0	30.0	10.0

内 容	3級	2級	1級
第1章 データ表現と演算			
1-1 変数宣言と値の代入	1.0		
1-2 2の累乗の計算	1.0		
1-3 整数型の表現範囲	1.5		
1-4 コマンドライン入力	1.5		
1-5 数値の左シフト	1.5		
第2章 分岐処理と繰り返し処理			
2-1 うるう年の判定	1.5		
2-2 割引の計算	1.5		
2-3 2次方程式の解を求める	1.5		
2-4 バブルソート	1.5		
2-5 会員番号の検索	1.5		
第3章 メソッド			
3-1 メソッドの呼び出し	1.5		
3-2 メソッドのオーバーロード	1.5		
3-3 コンストラクタのオーバーロード		1.0	
3-4 データの抽出		1.0	
第4章 クラスの継承とオブジェクト			
4-1 簡単なクラスの継承 [1]	1.5		
4-2 簡単なクラスの継承 [2]	1.5		
4-3 パッケージ内のサブクラスの利用		1.5	
4-4 パッケージ外のサブクラスの利用		2.0	
4-5 総称 - 自作クラスへの総称の組み込み		2.0	
4-6 総称 - コレクションフレームワーク		2.0	
第5章 例外処理			
5-1 整数変換の例外		2.0	
5-2 入力された数値の階乗を求める		2.0	
5-3 入力された整数の四則演算		2.0	
5-4 2種類の例外に対応			
第6章 インタフェース			
6-1 簡単なインタフェース		2.0	
6-2 複数のインタフェースの実装		2.5	
6-3 抽象クラスの利用			2.0
第7章 GUI			
7-1 トグルボタン			
7-2 チョイスボタン			
7-3 パスワードの設定			3.0
7-4 フォントサイズ			3.0
7-5 3つのレイアウトクラス			3.0
7-6 簡単なペイントツール			3.0
7-7 カラーボタン			3.0
7-8 フォントの変更			3.0
7-9 見積金額の表示			3.0
第8章 メニュー設計			
8-1 [ファイル] メニューのテスト		2.0	
8-2 簡単なエディタ			3.0
8-3 サブメニューのテスト			3.0
8-4 商品情報の管理 [1]			3.0
第9章 ファイルの入出力			
9-1 成績ファイルの処理		2.0	
9-2 簡易メモ		2.0	
9-3 住所録 (ランダムアクセスファイル)			3.0
9-4 商品情報の管理 [2]			3.0
9-5 アンケート集計			3.0
第10章 スレッド			
10-1 スレッドの利用		2.0	
10-2 ストップウォッチ			3.0
10-3 四択クイズ			3.0
第11章 アプレット			
11-1 簡単なアプレット作成		2.0	
11-2 背景色を変化させるアプレット			
11-3 グラフを更新するアプレット			3.0
11-4 スカッシュゲーム			
	20.0	30.0	50.0

※ Java1級は過去問題集が発売されていないため、Java実習問題集でプログラミング能力を養う。