

【学習提案】

試験名： 情報処理技術者能力認定試験 選択言語 J a v a
 級： 1 級, 2 級

■標準学習時間

選択言語の標準学習時間： 1 級 (42時間) , 2 級 (100時間)
 検定の標準学習時間 : 1 級 (120時間) , 2 級 (228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
- ③情報処理技術者能力認定試験 1級問題集 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
- ④情報処理技術者能力認定試験 2級問題集 第5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

■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

章	節	テーマ	1 級	2 級
1 章	Java入門			
	1-1	Javaとは		1.0
	1-2	オブジェクト指向とは		1.5
		演習問題		
2 章	作成・コンパイル・実行			
	2-1	作成・コンパイル・実行		1.0
		演習問題		1.0
3 章	変数とデータ型			
	3-1	変数とデータ型		1.0
	3-2	変数の出力		1.5
		演習問題		1.0
4 章	文字列			
	4-1	文字列 (Stringクラス)		1.0
	4-2	文字列を数値に変換する		1.5
		演習問題		1.0
5 章	分岐・繰り返し			
	5-1	if文の条件式		1.0
	5-2	繰り返し処理		1.0
	5-3	switch文		1.0
	5-4	break文とcontinue文		1.0
		演習問題		1.0
6 章	メソッド			
	6-1	メソッド		2.0
		演習問題		1.0
7 章	クラスとオブジェクト			
	7-1	クラスとオブジェクト		1.5
	7-2	カプセル化		2.0
		演習問題		1.0
8 章	継 承			
	8-1	継 承		2.0
	8-2	抽象クラス		2.0
		演習問題		1.0
9 章	総称			
	9-1	総称		2.0
	8-2	総称とコレクションクラス		2.0
		演習問題		1.0
10 章	配 列			
	10-1	配 列		2.0
	10-2	オブジェクトの配列		2.0
		演習問題		1.0
11 章	例 外			
	11-1	例 外	1.0	
	11-2	例外の種類	1.0	
		演習問題	1.0	
12 章	インタフェース			
	12-1	インタフェース		2.0
		演習問題		1.0
13 章	パッケージ			
	13-1	パッケージ		2.0
		演習問題		1.0

14章	ファイルの入出力		
	14-1	ファイルの読み込み・書き込み	1.0
	14-2	JDK1.1以降での読み込み・書き込み	1.0
		演習問題	1.0
15章	スレッド		
	15-1	マルチスレッド	1.0
	15-2	スレッドの同期制御	1.0
		演習問題	1.0
			9.0 45.0

②Java実習問題集 第2版

章	節	テーマ	1級	2級	
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		1.0	
	1-4	コマンドライン入力		2.0	
	1-5	数値の左シフト	1.0		
2章	分岐処理と繰り返し処理				
	2-1	うるう年の判定		1.0	
	2-2	割引の計算		1.0	
	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	1.0		
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	1.5		
	3-4	データの抽出	1.5		
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	1.5		
	4-5	総称 - 自作クラスへの総称の組み込み	1.5		
	4-6	総称 - コレクションフレームワーク	1.5		
5章	例外処理				
	5-1	整数変換の例外		1.5	
	5-2	入力された数値の階乗を求める	1.0		
	5-3	入力された整数の四則演算	1.0		
	5-4	2種類の例外に対応	1.0		
6章	インタフェース				
	6-1	簡単なインタフェース		1.5	
	6-2	複数のインタフェースの実装	1.0		
	6-3	抽象クラスの利用	2.0		
7章	GUI				
	7-1	トグルボタン		2.0	
	7-2	チョイスボタン		2.0	
	7-3	パスワードの設定		2.0	
	7-4	フォントサイズ		2.0	
	7-5	3つのレイアウトクラス		2.0	
	7-6	簡単なペイントツール		2.0	
	7-7	カラーボタン		2.0	
	7-8	フォントの変更	2.0		
	7-9	見積金額の表示	2.0		
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		2.0	
	8-3	サブメニューのテスト		2.0	
	8-4	商品情報の管理 [1]	2.0		
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)		2.0	
	9-4	商品情報の管理 [2]		2.0	
	9-5	アンケート集計	2.0		
10章	スレッド				
	10-1	スレッドの利用		3.0	
	10-2	ストップウォッチ		3.0	
	10-3	四択クイズ	2.0		

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	2.0	
11-3	グラフを更新するアプレット		
11-4	スカッシュゲーム		
		31.0	53.0

③情報処理技術者能力認定試験 1級問題集 第4版

部	問	1級	2級
第2部	演習問題		
	マネジメント系		
	ストラテジ系		
	データ構造及びアルゴリズム		
	C言語		
	COBOL		
	Java 4題	2.0	
	アセンブラ言語 (CASL2)		
	表計算		
		2.0	0.0

④情報処理技術者能力認定試験 2級問題集 第5版

部	問	1級	2級
第2部	演習問題		
	テクノロジ系		
	マネジメント系		
	ストラテジ系		
	データ構造及びアルゴリズム		
	C言語		
	COBOL		
	Java 4題		2.0
	アセンブラ言語 (CASL2)		
	表計算		
		0.0	2.0