

# ネットワークプログラミング

## 第11回

2014/12/2

multithread

岩井将行

# 授業資料

- <http://www.cps.im.dendai.ac.jp>

# 講師紹介

- <http://cps.im.dendai.ac.jp/index.php?Members%2Fiwai>
- 岩井研究室
- <http://cps.im.dendai.ac.jp>
- 岩井研究室の研究分野
- <http://cps.im.dendai.ac.jp/index.php?Research%2FTopics>
- 連絡先 1号館11F 11107b
- iwaiあっと im.dendai

# TA・SA・副手

- たじまっち
- みむらくん
- すぎおくん

# 成績

- 毎回取り組み姿勢(出席)
  - 毎回課題(演習のみ)
  - 中間試験(座学)
  - 最終試験(座学)
  - 最終課題(演習のみ)
- 
- ★演習は演習最終発表会を加味

# 配列の宣言

- 型 配列名[] = new 型[n];  
int tensu[] = new int[100];  
型[] 配列名 = new 型[n];  
int[] tensu = new int[100];

0 ~ n-1 の n個の配列ができる。

配列の添字は0から始まる

配列 xData の大きさが3のとき、使えるのは、  
xData[0]、xData[1]、xData[2]。xData[3]は使  
えない。

# 配列の宣言

▪ `int mathScore[] = new int[5];`  
と宣言すると、

```
    mathScore[3] = 82;  
for(int i = 0; i < 5; i++) {  
    mathScore[i] = 10;  
}
```

のような代入等が可能となる。

# 配列の問題

TwoArray.javaを改造して

// 点数の低いほうを表示するプログラムを作成せよ。

// 例: 0番さんは英語の方が点が低い

// 1番さんは数学の方が点が低い

// if文の比較と、forループで作る

// ヒント String[] kamoku = {"数学", "英語"}; とすると、kamoku[0] とか  
kamoku[1] が使える

// 数学と英語の比較は for文を使わなくても if(score[i][0] > score[i][1]) とい  
った感じで

// 比較が終わるTwoArrayMin.java

//1番目を一郎、2番目を二郎(ロッター)、3番目を三番艦、4番目をスシロー  
、5番目を吾郎メンバーとして名前を配列の最初に記録し、名前も出力さ  
せよ。TreeArray.java



# 配列の長さ

- 配列名.length
- 例えば、xData の長さは、xData.length で求められる。

# 配列の初期化

配列の型[] 配列 = {要素, 要素, 要素};

例

```
int[] xData = {90, 85, 65};
```

# インナークラスを理解しよう。

- ClassA.java
- FacesMain.javaをインタークラス化しよう。
- FacesMain.javaをインナークラスで書き換えよう。

# FaceMain.java

- FacesMainをオブジェクトの配列で書き換えよう。
- FaceObjインナークラスを生成しよう。

**MovingBall**  
**Thread,Runnable**  
**RandSwitch**  
**配列**

# プロトコル TCP/IP

# トランスポートプロトコル

- トランスポート層はOSI7階層モデルのトランスポート層に位置している。ネットワーク層ではホスト同士の通信について定義していたが、信頼性は保証していない。
- また、送信した順序どおりにデータが届くという保証もない。そこで、トランスポート層ではホスト間で信頼のおける通信路を提供するための定義をおこなっている。
- トランスポート層のプロトコルには**TCP(Transmission Control Protocol)**と**UDP(User Datagram Protocol)**があげられる。
-

# パケット通信

長いデータは通信できない



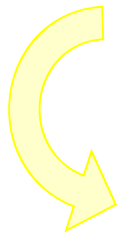
小さな複数の情報に  
分割

データM

データ $m_1$

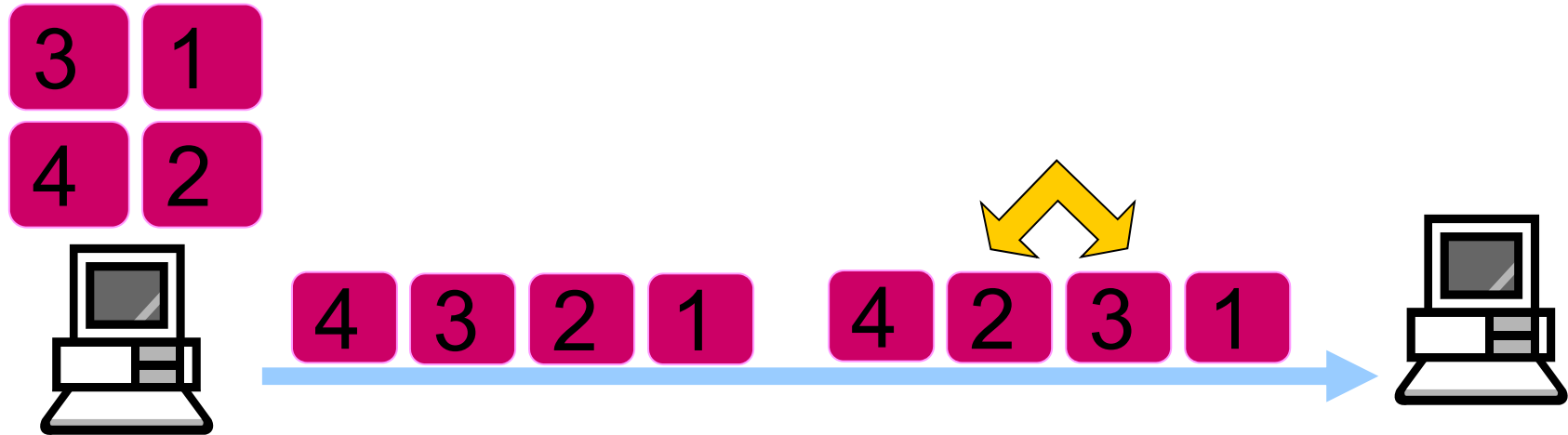
データ $m_2$

データ $m_3$

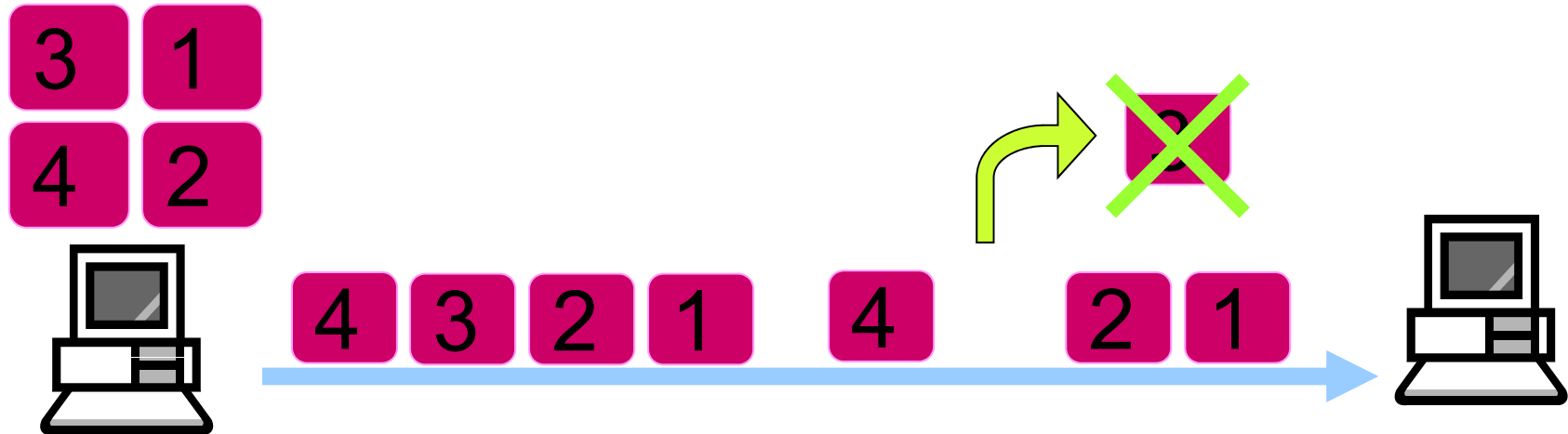


# パケット通信の問題点

- パケットの順番



- パケットの欠落





# TCP

- TCPの主な特徴を以下に記す。
- パケットの破壊、重複、喪失、順序の入れ替わりをチェックする。また応答確認、再送信を行い、通信の信頼性を高める。
- ホスト間で通信する前に仮想的な通信路を作る(コネクション指向)。
- 始点と終点間で多重化を行うことで、同時に複数の通信が行うことができる。
- 送信のフローコントロール制御を行う。

# TCP

TCP : Transmission Control Protocol

- インターネットの通信プロトコルとして最も普及

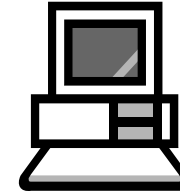
※プロトコル

×



こんにちは。

Bonjour.

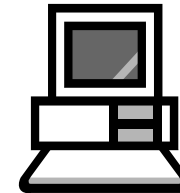


○



こんにちは。

こんにちは。



# UDP

- UDPの主な特徴を以下に示す。
- 複雑な制御は提供せず、コネクションレスの通信を行う。
- ネットワークが混雑していたとしても、送信量を制御することは無い。
- パケットが失われても再送制御しない。
- 処理がTCPに比べて軽量なので高速に動作する。

# TCPとUDP

## ●TCPとUDPの違い

	TCP	UDP
信頼性	高信頼	低信頼
転送速度	低速	高速
転送形式	コネクション型	コネクションレス型
その他	端末間同士の データ転送	上位レイヤからの 送信要求が簡潔

# TCP v.s. UDP

- TCPはトランスポート層で信頼性のある通信を実現する必要がある場合に利用される。TCPはコネクション指向で順序制御や再送制御を行なうためアプリケーションに信頼性のある通信を提供することができる。
- UDPは高速性やリアルタイム性を重視する通信などに用いられる。
  - 例としてリアルタイムのストリーミングを挙げる。
  - もしTCPを利用した場合、パケットが途中で失われた場合に再送処理を行なうため、その間画像や音が停止するなどの不具合が生じてしまう。これに対して、UDPは再送処理を行なわないのでパケットは送信され続ける。もし多少のパケットが失われていたとしても、一時的に画像や音声は乱れるだけである。よって、ストリーム配信サービスではUDPの方が優れているといえる。

# ソケット通信

# プログラム同士の通信は

- ソケットを使ってデータの送受信
- ソケットを使った通信

ソケット通信

# ソケット

意味：「接続の端点」

コンピュータとTCP/IPを  
つなぐ出入り口

ソケット





# ソケット通信

- ソケットを使って通信を行うには  
2つのプログラムが必要

## クライアントプログラム

ソケットを用意して  
サーバに接続要求を行う

## サーバプログラム

ソケットを用意して接続要求を待つ

# ソケット通信の全体の流れ

クライアント

ソケット生成(socket)

サーバを探す  
(gethostbyname)

接続要求(connect)

データ送受信(send/rcv)

ソケットを閉じる(close)

サーバ

ソケット生成(socket)

接続の準備(bind)

接続待機(listen)

接続受信(accept)

データ送受信(send/rcv)

ソケットを閉じる(close)

識別情報

# 識別情報

- 正しくデータを受け渡しするために  
通信する相手を識別する

## IPアドレス

コンピュータを識別

コンピュータのアドレス

## ポート番号

プログラムを識別

プログラムの識別番号

# ウェルノウン ポート

よく使われているプログラムの  
ポート番号は決まっている  
ポート番号 プログラム

21 ftp

22 ssh

23 telnet

80 http(web)

1024番以下は全て決められている

# クライアントプログラム (Java)

```
import java.io.*;
import java.net.*;
import java.lang.*;

public class Client{
    public static void main( String[] args ){

        try{
            //ソケットを作成
            String host="localhost";
            Socket socket = new Socket( host, 10000 );

            //入カストリームを作成
            DataInputStream is = new DataInputStream
                new BufferedInputStream(
                    socket.getInputStream());
```

```
            //サーバ側から送信された文字列を受信
            byte[] buff = new byte[1024];
            int a = is.read(buff);
            System.out.write(buff, 0, a);

            //ストリーム, ソケットをクローズ
            is.close();
            socket.close();

        }catch(Exception e){
            System.out.println(e.getMessage());
            e.printStackTrace();
        }
    }
}
```

# サーバプログラム (Java)

```
//Server.java

import java.net.*;
import java.lang.*;
import java.io.*;

public class Server{
    public static void main( String[] args ){

        try{
            //ソケットを作成
            ServerSocket svSocket = new ServerSocket(10000);
            //クライアントからのコネクション要求受付
            Socket cliSocket = svSocket.accept();

            //出カストリームを作成
            DataOutputStream os = new DataOutputStream(
                new BufferedOutputStream(
                    cliSocket.getOutputStream()));

            //文字列を送信
            String s = new String("Hello World!!\n");
            byte[] b = s.getBytes();
            os.write(b, 0, s.length());
        }
    }
}
```

```
//ストリーム, ソケットをクローズ
os.close();
cliSocket.close();
svSocket.close();

}catch( Exception e ){
    System.out.println(e.getMessage());
    e.printStackTrace();
}
}
```

# サーバプログラム (Java)

## ソケット作成, コネクション要求受付待機

```
ServerSocket svSocket =  
    newServerSocket(10000);  
Socket cliSocket = svSocket.accept();
```

## 出カストリーム作成

```
DataOutputStream os =  
    new OutputStream(  
        new BufferedOutputStream(  
            cliSocket.getOutputStream());
```

# クライアントプログラム (Java)

## ソケットを作成

```
Socket socket = new Socket(  
    "hoge.com", 10000 );
```

## 入力ストリームを作成

```
DataInputStream is =  
    new DataInputStream (  
        new BufferedInputStream(  
            socket.getInputStream() ) ) );
```



# クライアントプログラム (Java)

サーバ側から送信された文字列を受信

```
n = is.read(buff);  
System.out.write(buff, 0, n);
```

ストリーム, ソケットをクローズ

```
is.close();  
socket.close();
```

# サーバプログラム (Java)

## ソケット作成, コネクション要求受付待機

```
ServerSocket svSocket =  
    newServerSocket(10000);  
Socket cliSocket = svSocket.accept();
```

## 出力ストリーム作成

```
DataOutputStream os =  
    new OutputStream(  
        new BufferedOutputStream(  
            cliSocket.getOutputStream());
```

# InetAddress

- <http://docs.oracle.com/javase/jp/6/api/java/net/InetAddress.html>
- IPアドレスを扱うクラス
- java.net  
クラス InetAddress
- [java.lang.Object](#) java.net.InetAddress すべての実装されたインタフェース  
: [Serializable](#) 直系の既知のサブクラス  
: [Inet4Address](#), [Inet6Address](#)

# InetAddress

- [StringgetHostName\(\)](#)  
この IP アドレスに対応するホスト名を取得します。
- static [InetAddressgetByAddress\(String host, byte\[\] addr\)](#)  
指定されたホスト名および IP アドレスに基づいて InetAddress を作成します。
- static [InetAddressgetLocalHost\(\)](#)  
ローカルホストを返します。

# InetAddress

- static [InetAddress](#)[getByName](#)([String](#) host)  
指定されたホスト名を持つホストの IP アドレスを取得します。
- boolean [isReachable](#)(int timeout)  
そのアドレスに到達可能かどうかをテストします
- [String](#)[toString](#)()  
この IP アドレスを String に変換します。

# Objectの配列

# Objectの配列: FaceObjKadaiAns.java

- `FaceObjAns[] fobjns = new FaceObjAns[9];`

```
for (int j = 0; j < 3; j++) {//行  
    yStart = j * 220 + 50;  
    for (int i = 0; i < 3; i++) {//列  
        xStart = i * 220 + 40;  
        fobjns[i + 3 * j] = new FaceObjAns(xStart, yStart);  
    }  
}
```

# 描画

// 9個数の顔を書く

```
for (int i = 0; i < fobjs.length; i++) {  
    fobjs[i].makeFace(g);  
}
```



# FaceObjectのコンストラクタ

```
class FaceObjAns {  
    // コンストラクタ  
    int h;  
    int w;  
    int xStart = 0;  
    int yStart = 0;  
    public FaceObjAns(int x, int y) {  
        h = 200;  
        w = 200;  
        this.xStart = x;  
        this.yStart = y;  
    }  
    // 個々にメソッドを追加  
    public void makeFace(Graphics g) {  
        makeRim(g);  
        makeEyes(g, 20);  
        makeNose(g, 40);  
        makeMouth(g, 80);  
    }  
}
```

# Interface



- 内容に抽象メソッドしか持たない**クラスのようなもの(バールのようなもの)**をインタフェースと呼びます。
- クラスと並んで、パッケージのメンバーとして存在します。
- インタフェースはクラスによって**実装 (implements)** され、
- 実装クラスはインタフェースで宣言されていて**抽象メソッドを実装**します。



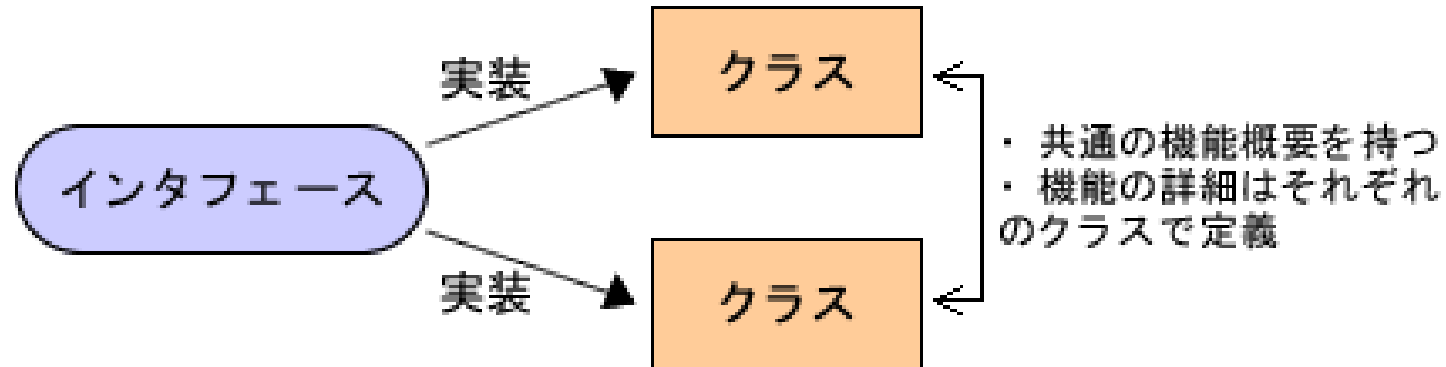
# インタフェースの複数実装

- クラスの場合は、単一のクラスしか継承 (extends) できませんが、インタフェースの場合は、複数のインタフェースを実装 (implements) することができます。

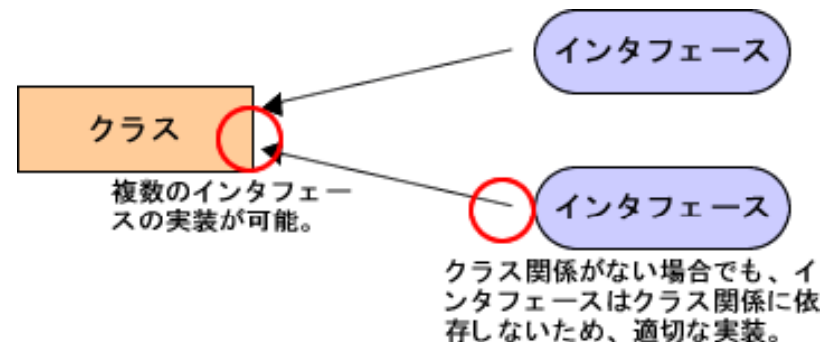
```
class InterfaceImpl implements Interface1, interface2, interface  
... }
```

interface の修飾子は public のみ。

# インタフェースのメリット



- Javaは複数のスーパークラスを継承することはできません。Javaでは複数のスーパークラスの継承（多重継承）が認められていないため。



# Plugin hybrid車は災害時にバッテリーとして利用可能



# ICar.javaインタフェース

- 車輪in getNumOfTiers()がある。
- スピートを設定する
  - void setSpeed (int sp)
  - int getSpeed()
  - void printCarName()

# IElectricCharge.javaインタフェース

- void chargeBattery(int b)
- int getAllBattery()
- int consumeBattery(int b)

# HybridCarImpl.java

- を実装してください。
- Yourには自分の名前を入れてください。
- 例 MasaHybridCarImpl.java



# 呼び出しのMainCall.javaを実装しよう。

- Hint
- `MasaHybridCarImpl masaCar= new MasaHybridCarImpl();`
- `ICar car=(ICar) masaCar;`
- `car.setSpeed(); car.printCarName();`
- `IElectricCharge charger =(IElectricCharge) masaCar`
- `charger.chargeBattery(100);`

# Thread

**Thread,Runnable**  
**MovingBall**

# ThreadSleep 停止

- 300ミリ秒処理を停止する。

```
try{
```

```
    Thread.sleep(3000);
```

```
    //3000ミリ秒Sleepする
```

```
}catch(InterruptedException e){}
```

# Threadの2種類の作りかた

- **1) implements Runnable**

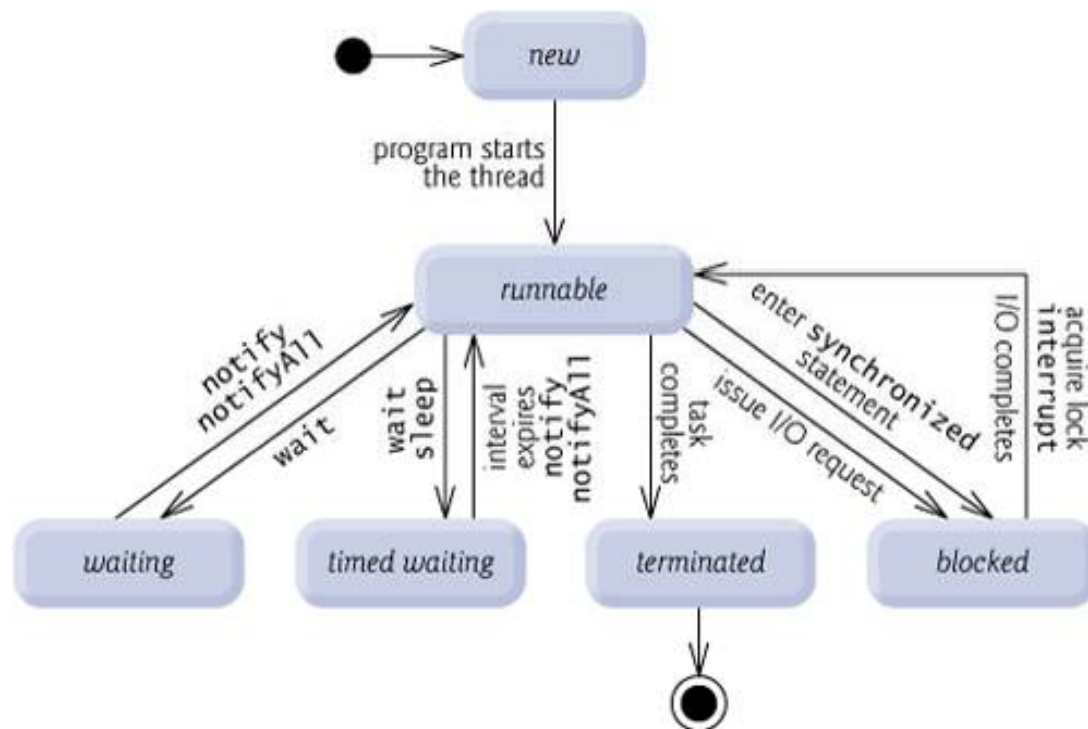
Runnableを実装したクラスをThreadクラスのコンストラクタとして渡す。start()で開始。

```
CountTenRunnable ct = new CountTenRunnable();  
Thread th = new Thread(ct);  
th.start();
```

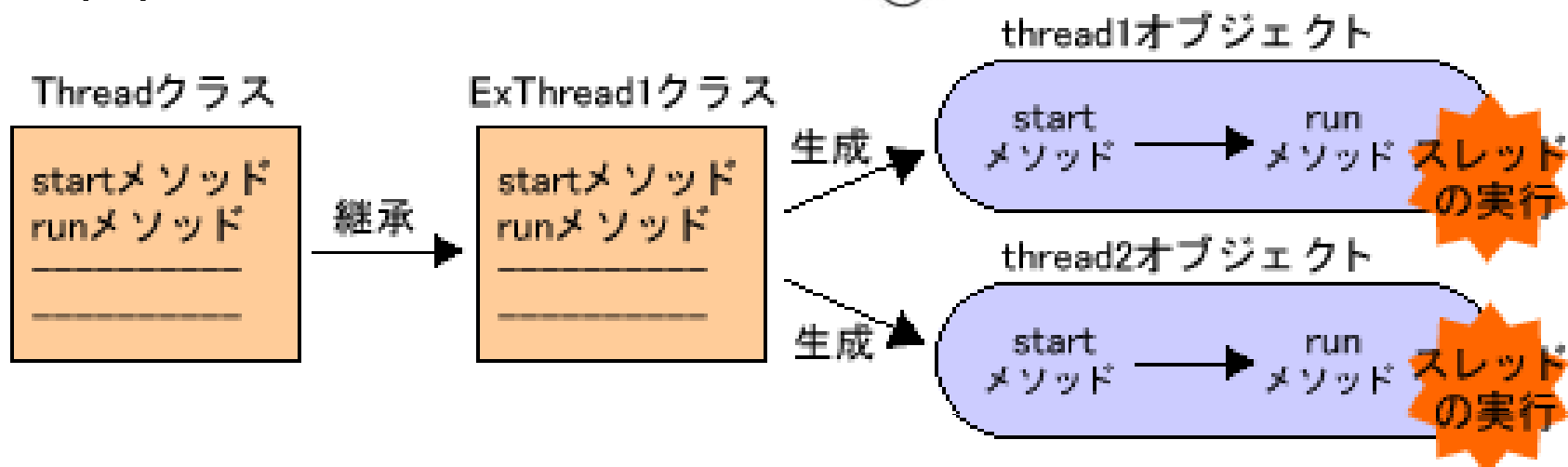
- **2) extends Thread**

Threadを拡張したクラスをnewしてstart()メソッドを呼び出す。

• (1)



• (2)



```
class MainThread{
    public static void main(String args[]){
        /* 別スレッドとして動作させるオブジェクトを作成 */
        SubThread sub = new SubThread(); /* 別のスレッドを作成し、スレッドを開始する */
        Thread thread = new Thread(sub) thread.start();
    }
}
class SubThread implements Runnable{
    public void run(){ }
}
```

# 動かしてみよう

- `CountTest.java`
- `CountTenRunnable.java`
- `CountTesterTwoThreads.java`

# MovingBall

```
MovingInnerFFrame f = new MovingInnerFFrame();  
Thread th = new Thread(f);  
th.start();
```

```
class MovingInnerFFrame extends Frame  
    implements Runnable {  
  
    public void run() {}  
}
```



# 第5回演習課題

- MovingBallを改造し3色以上の複数のボールを表示せよ。
- 壁の跳ね返りを画面のサイズに修正せよ。
- コンソールに残り秒数カウントダウンしてゲームが終了するようにThread.sleep()メソッドを用いよ。
- なお終了時間は20秒とせよ。
- ヒント
  - Thread.sleep(1\*1000);

MovingBallを配列にしよう。

# Singleton

# Singleton

- たった一つのインスタンスしか作らせないようにするパターン。  
普通はインスタンスを沢山作る
- 場合によってはインスタンスを一つしか作らせたくない
- プログラマ任せにすると、間違っnewを複数回呼び出してしまう。  
Singletonパターンを適用すると、指定したクラスインスタンスが1つしか存在しないことを保証する。

# Singleton

Singleton
- singleton
- Singleton() + getInstance()

```
public class MyFirstSingleton {  
    /* 唯一のインスタンス。*/  
    private static final MyFirstSingleton instance = new MyFirstSingleton();  
    /** * コンストラクタ。*/  
    private MyFirstSingleton() { }  
        /** * このクラスの唯一のインスタンスを返す。*/  
        public static MyFirstSingleton getInstance() {  
            return instance;  
        }  
}
```

# Singleton

- private な static 変数を定義して初期化  
インスタンスは、このクラスのロード時に一度だけ生成処理。  
コンストラクタはpublicでなく外部に公開せず  
private。外部からインスタンス生成されることを防ぐ。  
。privateにしなないと外部から new とされてしまい  
インスタンスが自由に作れてしまう  
getInstance() を作成し外部に公開します。  
作られた唯一のインスタンスを返却することがこのメソッドの役目。  
public メソッドにしてどこからでも呼び出せるように。  
生成のタイミングは、初めて getInstance() をが呼ばれた時です。

# MyFirstSingletonCall

```
void Test() {  
    /* new できません。コンパイルエラーとなります。 */  
    // MyFirstSingleton mys = new MyFirstSingleton ();  
    // この時点で インスタンス生成 & 返却  
    MyFirstSingleton mys2 = MyFirstSingleton.getInstance();  
    // 同じインスタンス返却  
    MyFirstSingleton mys2 = MyFirstSingleton.getInstance();  
    if (mys1 == mys2) {  
        System.out.println("同じインスタンスです。");  
    }  
}
```

# Swing

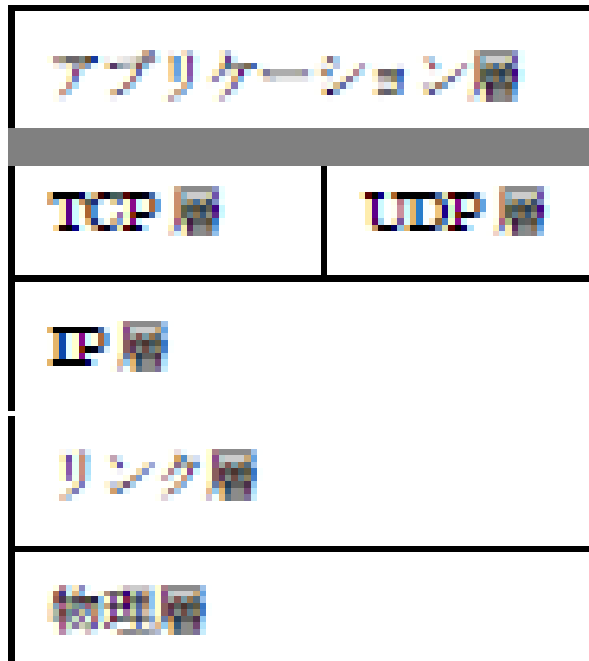
- `SwingAnimationBasic.java`
- `SwingAnimationFaceObj.java`



# 動かしてみよう。

- SwingAnimationBasic
- SwingAnimationFaceObj
- Swing より美しいグラフィックスを提供  
java2D
- ちらつき防止
- [http://www.java2s.com/Tutorial/Java/0240\\_Swing/Catalog0240\\_Swing.htm](http://www.java2s.com/Tutorial/Java/0240_Swing/Catalog0240_Swing.htm)

# Socket interface



ソケットインターフェイス

# UDP通信

- UDP通信では接続という概念はない。
- ユーザは毎回データを送信し、また毎回自分のソケット、及び相手のソケットとアドレスを指定することになる。TCPでは最初に相手のソケットとの間の接続を行い、双方のソケット間の接続が確立されたら、互いの通信が可能になる。
- TCPではそのような制限はない。
- TCPでは接続が確立されたら2つのソケットはストリームのように振る舞う。TCPでは受信したデータの信頼性と順序が保障される。

# DatagramPacket

- SocketやServerSocketでは、データのやりとりは入出カストリームに抽象化されていたため、パケットという概念が見えてこなかった。
- DatagramPacketとDatagramSocketの場合はUDPパケットはUDPパケットとして抽象化されており、パケットにデータも送信先アドレスも含める必要がある。
- SocketやServerSocketとは別物

# UDPServer

```
int serverPort = 5000;
```

```
DatagramSocket socket = new  
    DatagramSocket(serverPort);
```

```
DatagramPacket receivePacket = new  
    DatagramPacket(new byte[DMAX], DMAX);
```

```
socket.receive(receivePacket);
```

```
socket.close();
```

# Udp Client

```
String servhostname="localhost";
```

```
InetAddress serverAddress =
```

```
    InetAddress.getByName(servhostname);
```

```
String message="hello UDP from yourname";
```

```
byte[] bytesToSend = message.getBytes();
```

```
int serverPort = 5000;
```

```
DatagramSocket socket = new DatagramSocket();
```

```
DatagramPacket sendPacket = new
```

```
    DatagramPacket(bytesToSend, bytesToSend.length,  
        serverAddress, serverPort);
```

```
socket.send(sendPacket);
```

```
socket.close();
```

2014/12/2

# ソケット通信

# プログラム同士の通信は

- ソケットを使ってデータの送受信
- ソケットを使った通信

ソケット通信



# ソケット

意味：「接続の端点」

コンピュータとTCP/IPを  
つなぐ出入り口

ソケット



# ソケット通信

- ソケットを使って通信を行うには  
2つのプログラムが必要

## クライアントプログラム

ソケットを用意して  
サーバに接続要求を行う

## サーバプログラム

ソケットを用意して接続要求を待つ

# ソケット通信の全体の流れ

クライアント

ソケット生成(socket)

サーバを探す  
(gethostbyname)

接続要求(connect)

データ送受信(send/rcv)

ソケットを閉じる(close)

サーバ

ソケット生成(socket)

接続の準備(bind)

接続待機(listen)

接続受信(accept)

データ送受信(send/rcv)

ソケットを閉じる(close)

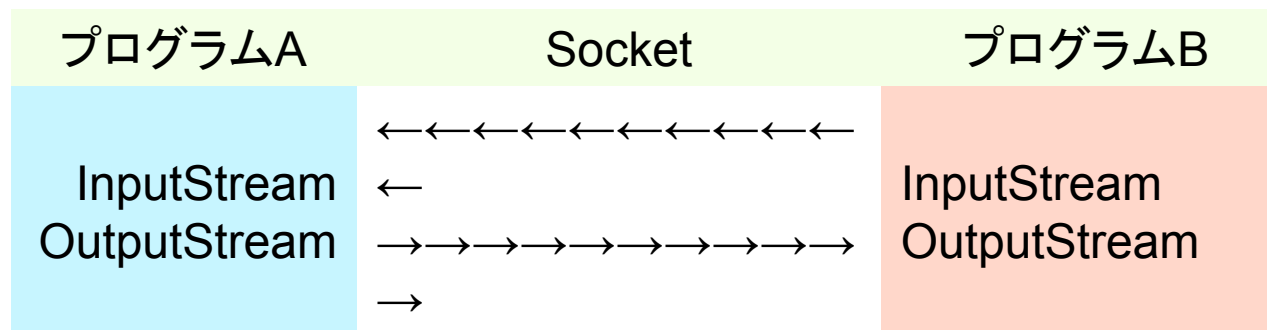
識別情報

# Socket通信

- 双方がデータのやりとりを行う場合、双方を結んで情報を運ぶための「線」が必要となります。Javaにおいてはこの「線」のことを「**Socket** (ソケット)」という概念で表します。「Socket」は逆方向の情報の流れ (Stream) をもつ二本の通信線を一本に束ねたものだと考えられます。

# InputStream, OutputStream

- 仮にAとBという二つのプログラムが通信を行うとすれば、一方の通信線がAにとっての「InputStream」でありかつBにとっての「OutputStream」、もう一方の通信線はAにとっての「OutputStream」かつBにとっての「InputStream」となる。
- この2本の通信線を束ねる「Socket」を介して情報のやりとりが行われる。

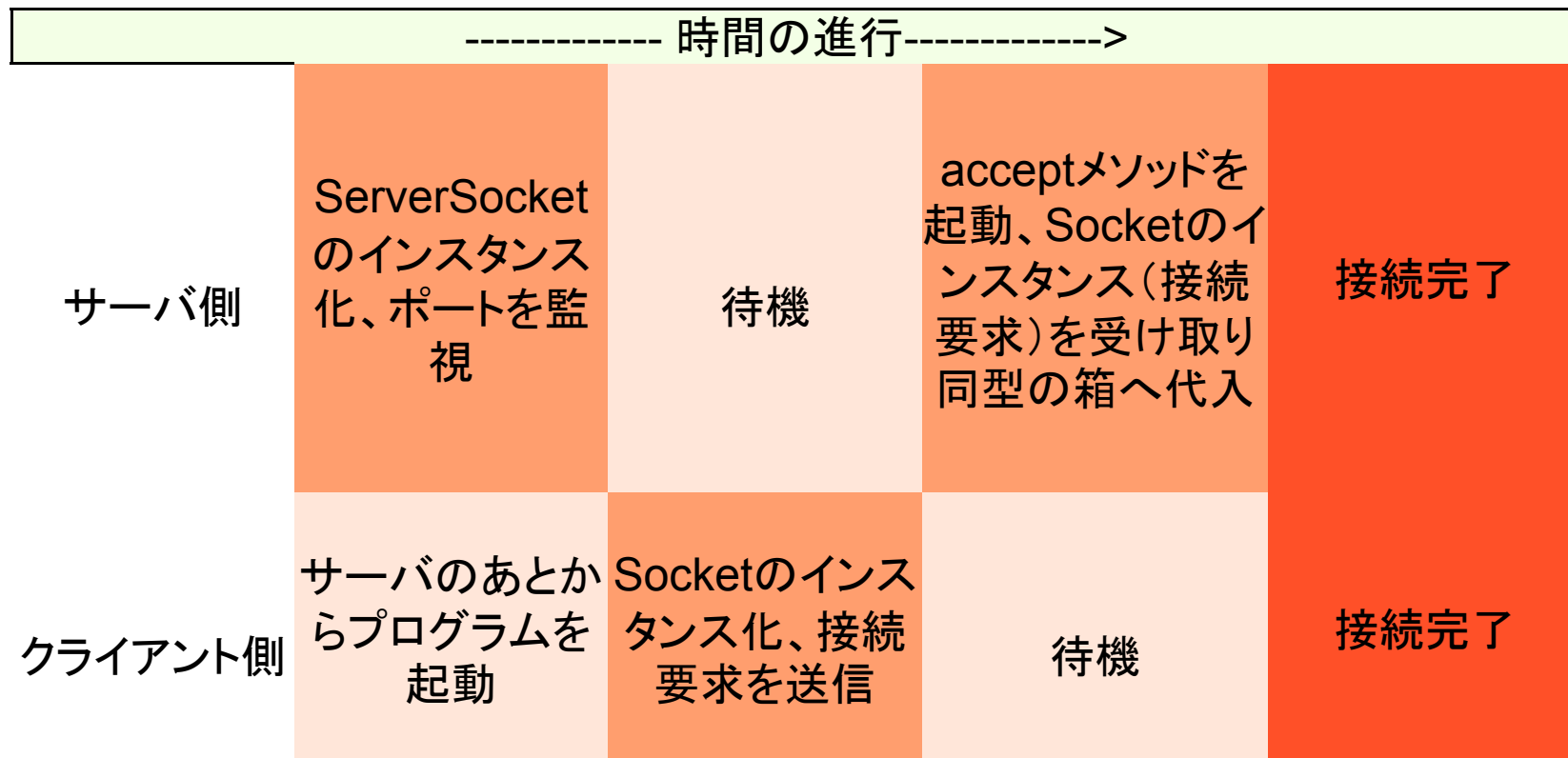


# Socketとport番号

- クライアント側からサーバ側に向かって「Socket」が送られて、初めて通信が開通
- クライアントが「Socket」を送り込む際には、必ず「どのサーバコンピュータ」の「何番の通信口」に向かって送り込むのかを明らかにしなければなりません。
- その際の「どのサーバコンピュータ」のことを一般に「サーバ名」、「何番の通信口」のことを「ポート番号」、と呼びます。サーバには複数の「通信口＝ポート」があり、番号で管理しています。サーバの側は、プログラムによって決まった番号のポートを監視しています。
- クライアントはサーバが監視するポート番号に「Socket」を送らなければなりません。

# ServerSocketクラス、Socketクラス

- **ServerSocketクラス** サーバの側に用いられます。インスタンス化の際に引数として「ポート番号(整数型)」を要求します。インスタンス化が済んだ時点でポートの監視が始まります。そのとき、もしもクライアントから接続要求(「Socketクラス(後ほど説明)」のインスタンスが送られてくる)があれば、「acceptメソッド」で受け取ります。この時点で通信の準備が完了します。
- **Socketクラス** クライアントの側に用いられます。インスタンス化の際に引数として「サーバ名(文字列型)、ポート番号(整数型)」の順に二つの引数を要求します。インスタンス化が行われた時点で接続要求がサーバに送られます。





# Objectのやりとり

- OutputStreamへのデータの書き込み → データの送信
- InputStreamからのデータの読み込み → データの受信
- **OutputStream/InputStreamの取得** OutputStream/InputStreamの取得を行うためには、Socketクラスのメソッドである「**getOutputStream/getInputStream**」メソッドを利用します。これらのメソッドが起動されると、返値として、取得したOutputStream/InputStreamのインスタンスが返されます。
- このインスタンスを引数にして、Streamを用いてデータの通信を行うクラスをインスタンス化することで、OutputStream/InputStreamが取得されデータ送受信の準備が完了します。
- 通信の際にやりとりするデータの型が「任意のクラスのインスタンス」の場合、データ通信は「**ObjectOutputStream/ObjectInputStream**」クラスを用いて行います。従ってgetOutputStream/getInputStreamメソッドの返値であるOutputStream/InputStreamインスタンスを引数として、これらのクラスのインスタンス化を行うことで、OutputStream/InputStreamが取得されデータ送受信の準備が完了します。

# ObjectOutputStream、 ObjectInputStream

- データ送信の準備 (但しObjectOutputStreamのインスタンス名をoos、Socketのインスタンス名をsocketとする)
- ObjectOutputStream oos =  
new  
ObjectOutputStream(socket.getOutputStream());
- データ受信の準備 (但しObjectInputStreamのインスタンス名をois、Socketのインスタンス名をsocketとする)
- ObjectInputStream ois = new  
ObjectInputStream(socket.getInputStream());

# OutputStreamへのデータの書き込み(送信)

- OutputStreamへのデータの書き込みは、「ObjectOutputStream」の「writeObject」メソッドを利用して行います
- データの書き込み(送信)
- `oos.writeObject(送信したいインスタンス名);`
- `oos.flush();`

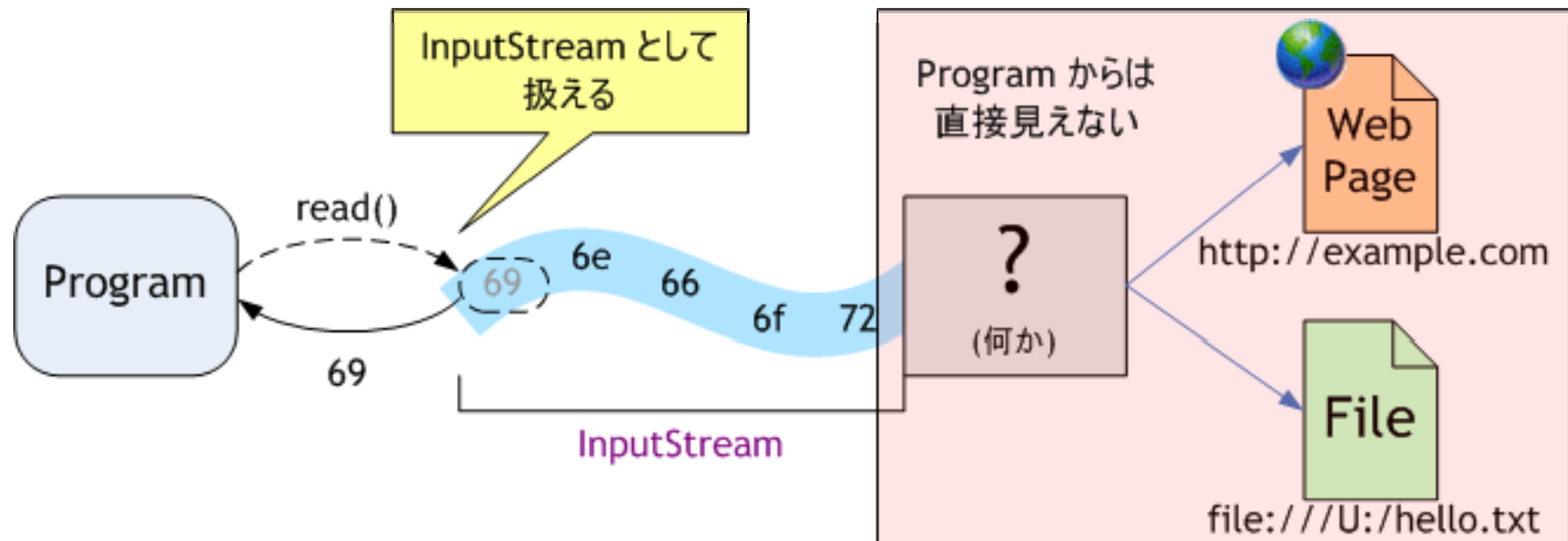
# InputStreamからのデータの読み込み(受信)

- InputStreamからのデータの読み込みも、ファイルからの読み込みと同様「ObjectInputStream」の「readObject」メソッドを利用します。
- データの読み込み(受信)(但し、ObjectInputStreamのインスタンス名をois、読み込むデータをVector型のインスタンスとする)
- `Vector vec = (Vector)ois.readObject();`

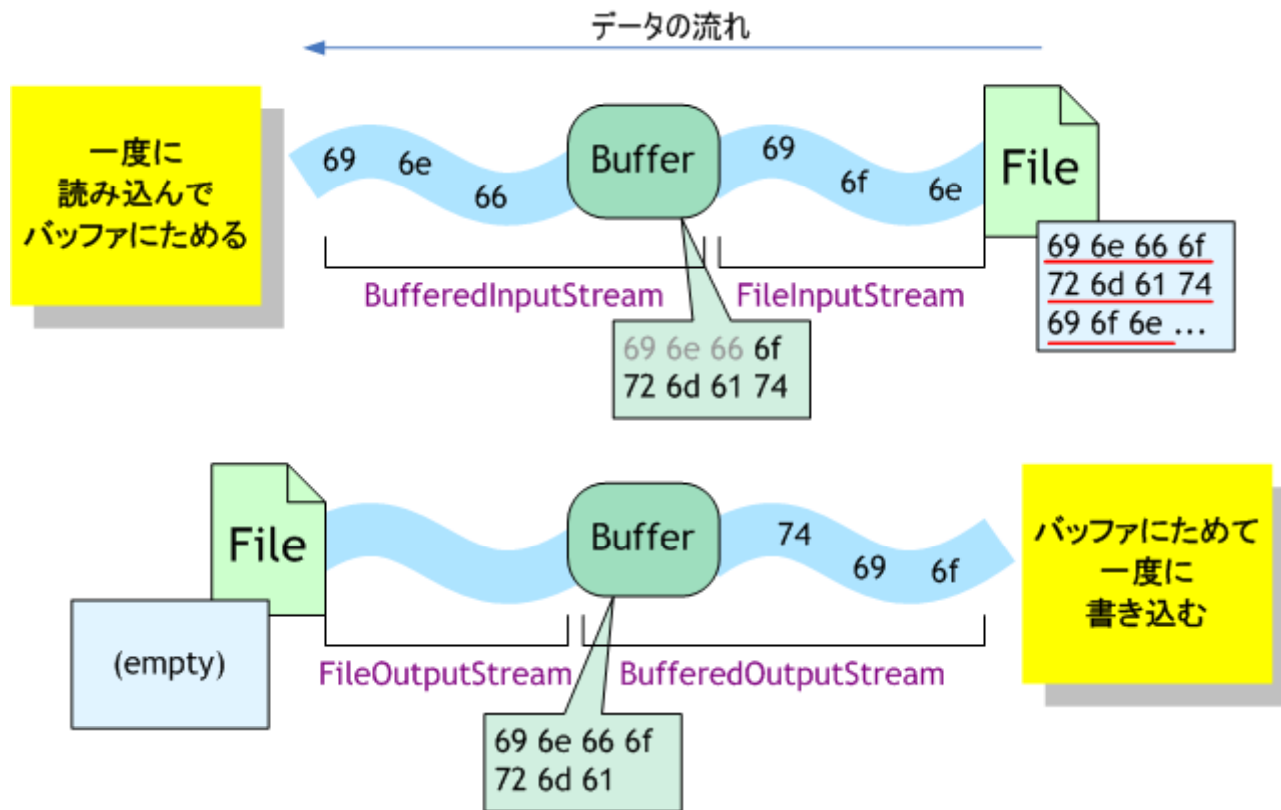
# 通信終了の合図

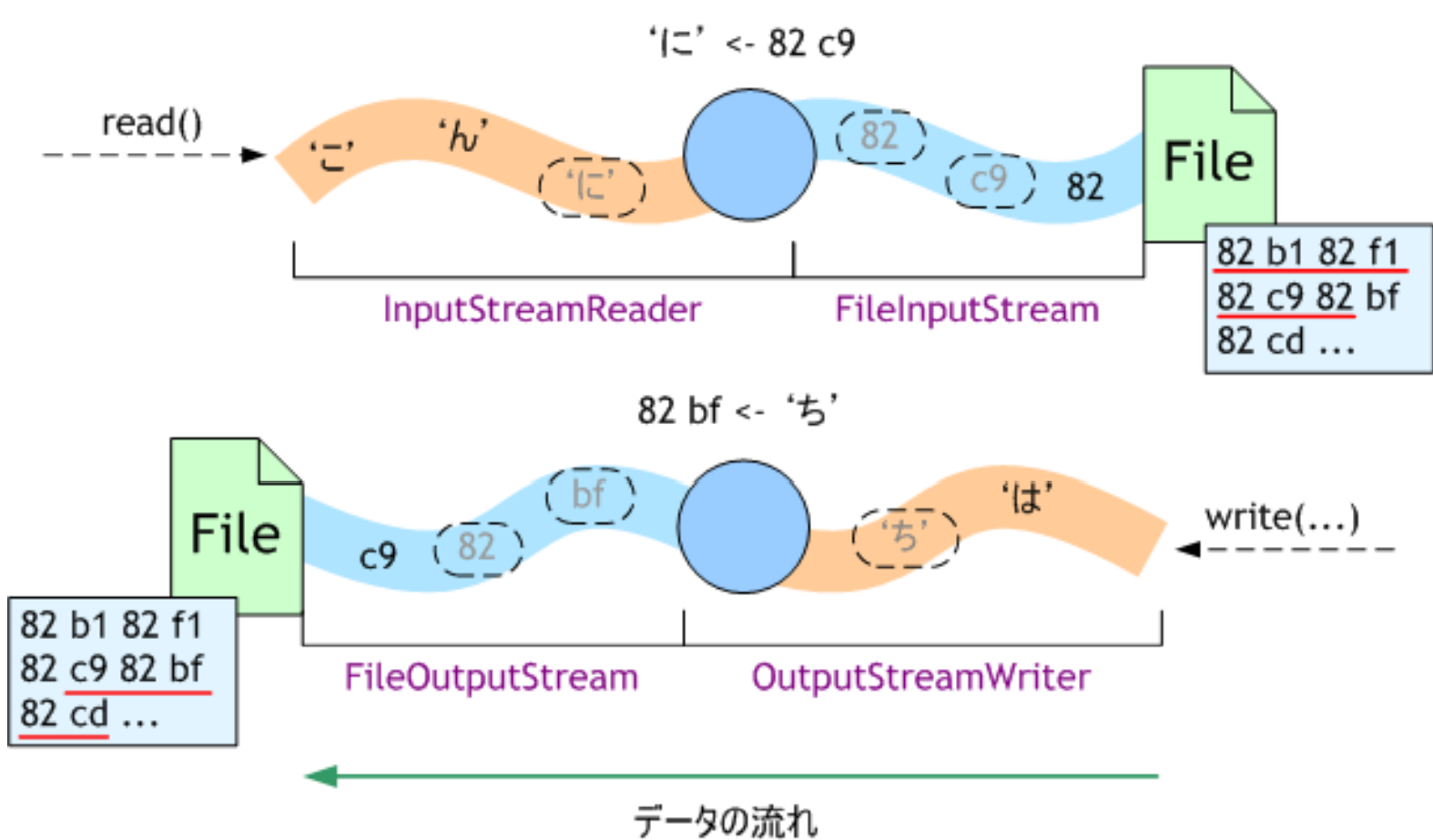
- 通信終了の合図(但し、ObjectOutputStreamのインスタンス名をoosとする)
- `oos.close();`
- `socket.close();`

# IO Stream



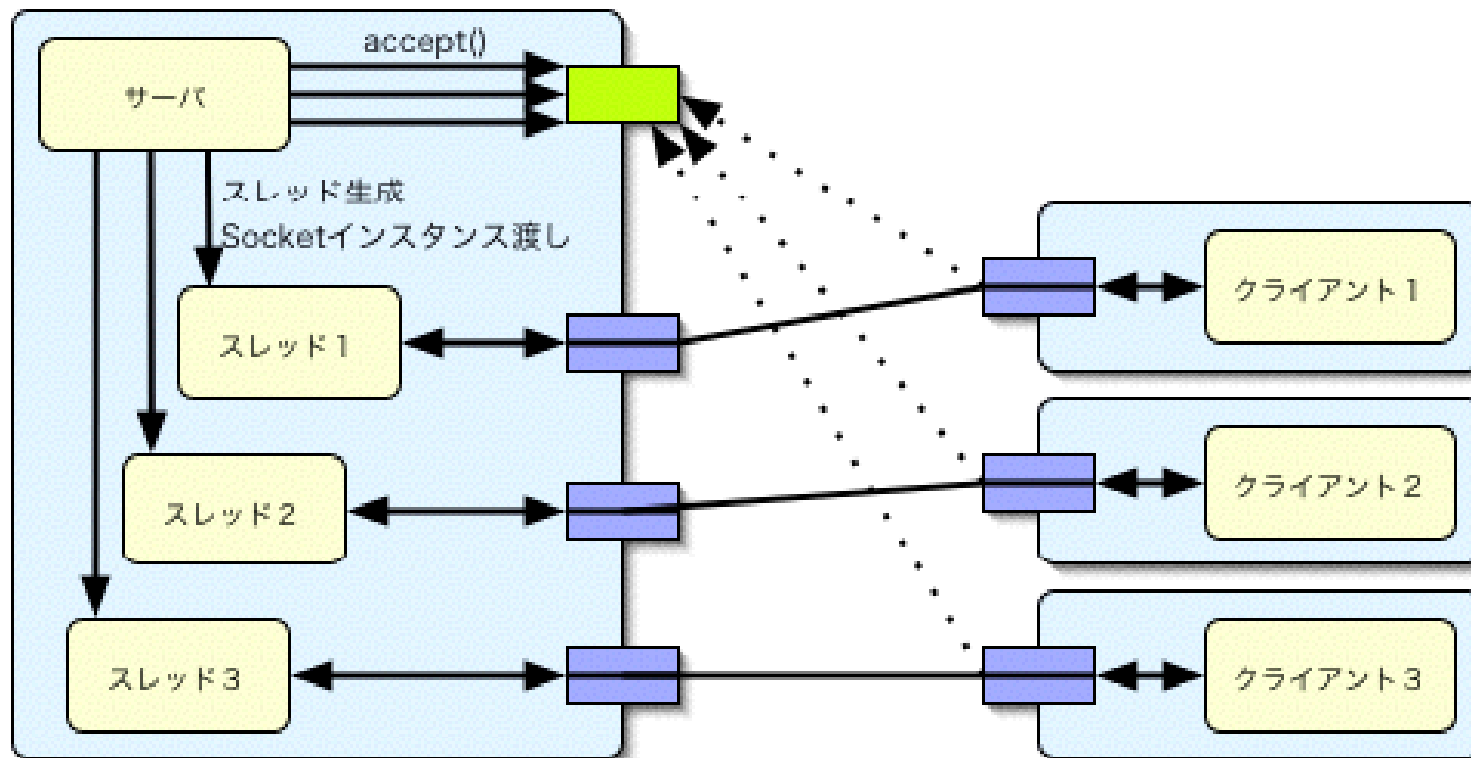
# BufferdI/OStream







# MultiThread



# 動かしてみよう

- CountTenRunnable

# try-catch

```
try {  
    例外のスロー  
} catch (Exception e ) {  
    例外のキャッチ  
}
```

# 例外を投げる

```
throw new Exception();
```

```
Public void method1 (int x) throws Exception  
{  
    throw new Exception();  
}
```

# 例外を投げる。

```
// NumberFormatException を捕捉するための try-catch
try {
    n = Integer.parseInt(input);
}
catch (NumberFormatException e) {
    // 数値の形式が不正である場合は、入力自体が不正
    throw new IllegalArgumentException("不正な入力 " + input);
}

if (n < 0) {
    // 負の値が入力された場合は、不正な入力
    throw new IllegalArgumentException("不正な入力 " + input);
}

System.out.println("入力された正の値は" + n);
```

# 例外クラス

```
public class IllegalArgumentException extends
    Exception {
    public IllegalArgumentException(String
    message) {
        // 親クラスのコンストラクタにメッセージを
        渡す
        super(message);
    }
}
```

# スタックトレース

- `e.printStackTrace();` を使ってみる

うごかしてみよう。

- MultiServerSample.java
- MultiClientSample.java



# Dinner

```
public class Dinner {

    Dish dish1;
    Dish dish2;
    Dish dish3;

    public static void main(String[] args) {

        Dinner dinner = new Dinner();
        dinner.eat3Dishes();
    }

    Dinner() {

        dish1 = new Dish();
        dish1.setName("特選シーザサラダ");
        dish1.setValune(10);

        dish2 = new Dish();
        dish2.setName("銀しゃり");
        dish2.setValune(2);

        dish3 = new Dish();
        dish3.setName("梅干し");
        dish3.setValune(20);

    } // Dinnerコンストラクターエンド

    void eat3Dishes() {
        String str = dish1.getName() + "=" + dish1.getValune() +
            " "
            + dish2.getName() + "=" + dish2.getValune() + " ,"
            + dish3.getName() + "=" + dish3.getV ();
        System.out.println("たかしへ、ママです。今日の晩御飯は
            " + str + "よ");
    } // eat end

    // cook3Dishes()

}
```

# Dish

```
public class Dish {  
  
    private String name = "noname";  
    private int valune = 0;  
  
    public String getName() {  
        return name;  
    }  
  
    public void setName(String name) {  
        this.name = name;  
    }  
  
    public int getValune() {  
        return valune;  
    }  
  
    public void setValune(int valune) {  
        this.valune = valune;  
    }  
  
    // public void cook(){}  
  
} // Dishend
```

# DinnerFullCourse

```
package guichat;

public class DinnerFullCourse {

    Dish[] list = new Dish[5]; // [0]-[4]の計5個

    public static void main(String[] args) {

        DinnerFullCourse fullcourse = new DinnerFullCourse();
        fullcourse.eatAll();
    }

    DinnerFullCourse() {

        list[0] = new Dish();
        list[0].setName("特選シーザサラダ");
        list[0].setValune(10);
        list[1] = new Dish();
        list[1].setName("銀しゃり");
        list[1].setValune(20);
        list[2] = new Dish();
        list[2].setName("梅干し");
        list[2].setValune(50);

        list[3] = new Dish();
        list[3].setName("冷めた感じ特選風スープ");
        list[3].setValune(1);
        list[4] = new Dish();
        list[4].setName("締めとしての銀しゃりのお茶漬け");
        list[4].setValune(20);
    } // DinnerFullCourse()コンストラクターエンド

    void eatAll() {
        String str = "";

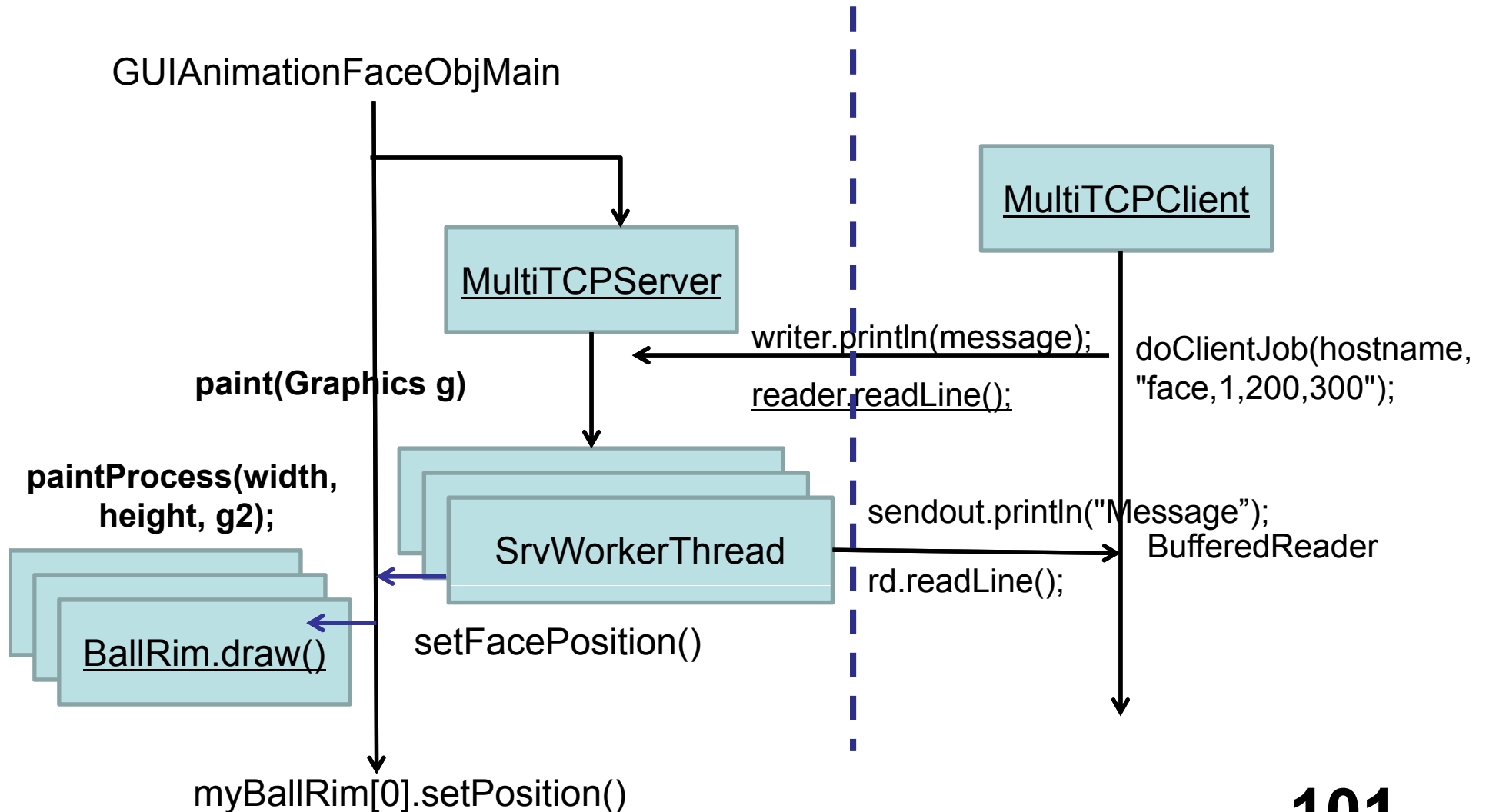
        for (Dish element : list) {
            str += element.getName() + "=" + element.getValune() +
                ">";
        }

        System.out.println("たかしへ、ママ2ですJ( 'ー)し 今日の
            晩御飯コースは" + str + "よ");
    }
}
```

# 動かしてみよう

- GUIAnimationFaceObjMain
  - サーバ(メッセージを受けとる。GUIを表示)
- MultiTCPClient
  - クライアント(メッセージをおくる。)

# GUIAnimationFaceObjMain



# 来週の課題

-guichatパッケージのGuiAnimation+Serverを改造して

-クライアントから表情を指定するとその表情に顔が変化(眉毛の角度)するように改造せよ。

感情は

-smile

-angly

- normalを実装すること