

# 目次



まえがき .....	iii
<b>第0章 プログラミングとは .....</b>	<b>1</b>
プログラミングはプログラムをすること .....	2
プログラミング言語と自然言語 .....	2
コンピュータによる「世界」の表現    色 .....	3
コンピュータによる「世界」の表現    文字 .....	5
整数と小数 .....	7
16進数による表記 .....	8
アナログの世界を写す自然言語 .....	8
コンピュータの世界を記述するための言葉    プログラミング言語 .....	10
ウェブページを記述する言語    HTML .....	12
プログラムを作るための準備    心の準備 .....	13
プログラムを作るための準備    ものの準備 .....	14
ワープロを使ったプログラムの作成 .....	19
フォルダを使った整理 .....	21
拡張子の表示 .....	23
まとめ .....	25
練習問題 .....	26
<b>第1章 タグがたくさん .....</b>	<b>27</b>
タグが肝心 .....	28
属性と属性値    <タグ名 属性1="属性値1" 属性2="属性値2" ...> .....	31
ウェブエディタの利用 .....	32
タグと表示の関係 .....	33
リンク    <a href="..."> .....	35
サイト内のリンク    相対リンク .....	37
コメント    <!-- ... --> .....	41

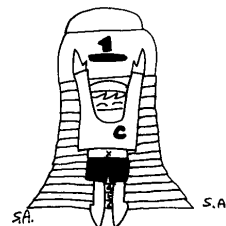
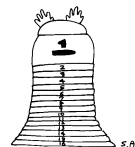
色の指定	<body text="#RRGGBB" bgcolor="#RRGGBB">.....	41
位置指定	align="left"   "center"   "right" .....	42
アンカー	<a name="..."></a> .....	42
リスト	<ul>, <ol>, <li> .....	43
横線	<hr> .....	45
画像 (イメージ)	.....	45
まとめ	.....	47
<b>第2章 JavaScriptの第一歩</b>	<b>.....</b>	<b>53</b>
プログラミングを学ぶのに最適の言語	JavaScript ? .....	54
最初のプログラム	ダイアログボックスの表示 .....	54
引数	関数の動作を変化させる .....	58
HTMLとして書く	document.write .....	58
イベント駆動型のスクリプト	何かが起こったときに実行される .....	60
条件により処理を変える	if文 .....	63
if文の形式	.....	68
条件の条件	.....	69
さらにif文	if文の入れ子 .....	70
いろいろな「場合分け」	.....	73
よくあるエラー	.....	75
難しいのは論理的なエラー	.....	77
まとめ	.....	77
<b>第3章 繰り返し繰り返し</b>	<b>.....</b>	<b>79</b>
計算問題	.....	81
「条件分岐」の復習	.....	81
正解になるまで繰り返し	while文 .....	84
下請けに出そう	値を返す関数 .....	86
乱数の発生	Math.random() .....	88
元請けの仕事は?	.....	90
random10()の改良	Math.floor() .....	94
関数は「汎用」的に	.....	96
引き算も入れよう!	.....	98
ドリル	.....	100
もうひとつのループ	forループ .....	102
forループとwhileループの比較	.....	106
条件の追加	繰り返しがりのない引き算 .....	108
成績を出す	カウンタの利用 .....	110

まとめ .....	114
練習問題 .....	114
<b>第4章 配列に記憶 .....</b>	<b>115</b>
同じ問題は出したくない 配列に記憶 .....	116
グローバル変数（大域変数）とローカル変数（局所変数） .....	119
たくさんの値をまとめて記憶する 配列 .....	121
使い勝手の改良 .....	124
まとめ .....	126
<b>第5章 表機能を使ったレイアウト .....</b>	<b>127</b>
計算プリント .....	128
JavaScriptからの表の生成 document.write( )の利用 .....	133
まとめ .....	139
<b>第6章 フォームを使った入力 .....</b>	<b>141</b>
漢字の読み仮名振り .....	142
フォーム関連のタグ <form>...</form> , <input type="text"   "button"   ...> .....	144
フォーム要素へのJavaScriptからのアクセス .....	146
コントロールの値の変更 .....	150
表を使ってレイアウト .....	152
フォームを使ったデバッグ .....	154
別のファイルにスクリプトを保存 <script ... src="filename.js"> .....	158
まとめ .....	161
<b>第7章 採点機能付き計算練習 .....</b>	<b>163</b>
仕様の確認 .....	164
全体のレイアウト 表の入れ子 .....	166
採点機能 .....	172
コードの全体 .....	175
まとめ .....	182
練習問題 .....	182
<b>第8章 JavaScriptとオブジェクト指向 .....</b>	<b>183</b>
オブジェクト指向とJavaScript .....	184
JavaScriptとブラウザの仲介役 ドキュメントオブジェクトモデル .....	185
DOMのオブジェクトと階層構造 .....	186

DOMオブジェクトのプロパティ .....	187
オブジェクトと配列 配列もオブジェクト .....	192
オブジェクトの動作 メソッド .....	193
イベントの処理 イベントハンドラ .....	195
JavaScriptとDOMとブラウザの動作 .....	195
まとめ .....	196
練習問題 .....	196
<b>第9章 CGIとPerl .....</b>	<b>197</b>
JavaScriptとPerlの「実行環境」 .....	198
ウェブにおけるPerlとHTMLやJavaScriptとの関係 .....	199
Perlの基本的な要素 .....	201
実行環境の準備 .....	206
Perlプログラムの実行 .....	207
まとめ .....	208
<b>第10章 Perl版読み仮名振りプログラムの改良 .....</b>	<b>209</b>
データの準備 .....	210
ファイルからのデータの読み込みとその活用 .....	210
ファイルハンドルからの読み込み <ファイルハンドル> .....	215
マッチングの強力な武器 正規表現 .....	217
テスト .....	219
まとめ .....	220
<b>第11章 データ形式の変換 .....</b>	<b>221</b>
辞書データの入手と変換 .....	222
標準入力へのファイルの指定 コマンド引数 .....	225
まとめ .....	228
<b>第12章 簡単な仮名漢字変換プログラム .....</b>	<b>229</b>
簡単な仮名漢字変換 読み仮名振りと逆の操作 .....	230
スカラーとリストの区別 \$と@ .....	231
配列の各要素について実行 foreach .....	232
仮名漢字変換部分 .....	234
複数候補の表示 .....	234
最長マッチング .....	238
まとめ .....	246

練習問題 .....	246
<b>第13章 Perlを使ったCGIプログラム .....</b>	<b>247</b>
CGIプログラムの長所と短所 .....	248
CGIプログラムの仕組み クライアント側 .....	249
CGIプログラムの仕組み サーバ側 .....	252
フォームから渡される値の処理 getFormValues .....	257
HTMLコードの出力 .....	263
まとめ .....	266
練習問題 .....	266
<b>第14章 Javaアプレットの作成 .....</b>	<b>267</b>
アプレットとアプリケーション .....	268
単純な例 画像の表示 .....	268
HTMLファイルにおけるアプレットの指定 <applet>...</applet> .....	269
コンパイル ソースファイルをクラスファイルに変換 .....	277
実行時の動作 .....	279
クラス オブジェクトの型紙 .....	279
メソッドの上書き サブクラスのメソッドの再定義 .....	285
まとめ .....	285
練習問題 .....	286
<b>第15章 複数のクラスを使ったJavaプログラム .....</b>	<b>287</b>
色付きの円表示プログラム .....	288
色付き円をたくさん表示 配列 .....	299
引数の処理 getParameter() .....	302
例外処理 try {...} catch {...} .....	302
色付き円を生成して記憶 new演算子 .....	304
色付き円のメソッドを使って描画 .....	305
同じ名前での複数のメソッドを定義 多重定義 (overloading) .....	305
HTMLからの引数の指定 <param name="..." value="..."> .....	306
まとめ .....	307
練習問題 .....	308
<b>第16章 Javaアプリケーション .....</b>	<b>309</b>
Javaアプリケーション .....	310
計算練習問題を構成するオブジェクト .....	311

アプリケーションの開始   メソッドmain() .....	312
問題生成 .....	322
乱数の発生   RandomInt.java .....	323
コンパイルと実行 .....	323
改良版計算練習プログラム .....	325
まとめ .....	333
練習問題 .....	333
あとがきにかえて .....	334
今後のために .....	334
情報源 .....	335
付録A <b>WEB HELP</b> (第1章) .....	337
ブラウザで自分の作った文書 (HTML) を見る方法 .....	337
付録B 構文のまとめ .....	338
索引 .....	339



## コラム

プログラム, アプリケーション, ソフトウェア, システム	16
日本語とブラウザ	49
プログラミングと英語	76
多方面に興味を持つ	80
招き猫デバッグ	157
Perlを作った人は短い表現が好き	216
日本語と正規表現	225
もし、もし、.....	241
インタプリタとコンパイラ	280
手続き型言語とオブジェクト指向言語	282