## 作って覚える Visual C++ 2017 デスクトップアプリ入門 <正誤表>

●258 ページ 表 5-22:List4 のコード解説

【訂正】表内③~⑨のコードに誤りがありました。下記赤字のように修正します。

No.	コード	内容
1	String <sup>^</sup> correctText = ″荻″;	正解の文字を変数 correctText に設定しています。設定し
		ている個所に直接書かずに一旦変数にするのは、あとで
		文字を変更する際に修正個所が最小限になるようにする
		ためです
2	String <sup>^</sup> mistakeText = ″萩″;	間違いの文字を変数 mistakeText に設定しています
3	Random <sup>^</sup> rnd = gcnew Random();	乱数を生成しています。0~24 の範囲の 25 種類の値を生
	int randomResult = rnd->Next(25);	成するため、Next()メソッドの引数に 25 を渡します
4	for (int i = 0; i < splitContainer1	for ループ文で処理を決められた回数繰り返します。初期
	->Panel2->Controls->Count; i++)	値は 0、終了判定がコンテナーの上に乗っているコントロ
		ールの数分(Button コントロールの 25 個分)、増分は 1 ず
		つ増えます
5	splitContainer1->Panel2->Controls[i]	パネルに乗っているコントロールのi番目のテキストに間
	−>Text = mistakeText;	違いの文字を設定しています。for ループ文により、i の値
		が初期値から終了判定の値まで、増分の数だけ変化しま
		す。つまり、iの値は 0~25 未満まで、1 ずつ増えて変化し
		ます
6	splitContainer1->Panel2	イコールの左辺は⑤と同じ文で、[]の中の値だけが異な
	->Controls[randomResult]->Text =	ります。生成された 0~24 のランダム値の Button だけを
	correctText;	正解の文字に変更しています
$\overline{\mathcal{O}}$	timer1->Start();	タイマーの開始です
8	if (((Button^)sender)->Text ==	ボタンクリックのイベントハンドラ、sender の Text の値、つ
	correctText)	まり押されたボタンの Text の値が、正解のテキストの値と
		一致しているかを判定します
9	timer1->Stop();	タイマーを止めます
10	textTimer->Text =	画面上部に現在の時間を表示します。小数部 2 桁で表示
	nowTime.ToString("0.00");	します。ToString()の引数で表示する形式を指定できま
		す。小数点以下 3 桁にしたい場合は"0.000"となります

●310ページ「List11」上の本文中

- 【誤】の部分は、自動で記述される部分です。
- 【正】の部分は、すでに記述した部分、もしくは自動で記述される部分です。

●313 ページ「List13」9 行目 【誤】 // 正解の文字の文字をセット

【正】 // 正解の文字をセット

●395、399、400ページ 登録画面の左下のボタンの表示



<本書サポートサイト> http://www.shuwasystem.co.jp/support/7980html/4833.html

<秀和システム> http://www.shuwasystem.co.jp/