

## ■ Java プログラムで使用する API の説明

<code>java.util</code> <code>public interface List&lt;E&gt;</code> リスト（順序付けられたコレクション）のためのインタフェースを提供する。インタフェース <code>Iterable</code> を継承する。
メソッド
<code>public boolean add(E e)</code> 指定された要素をリストの最後に追加する。 引数： <code>e</code> — リストに追加する要素 戻り値： <code>true</code>
<code>public E set(int index, E e)</code> リスト内の指定された位置にある要素を、指定された要素に置き換える。 引数： <code>index</code> — 置き換えられる要素のインデックス <code>e</code> — 指定された位置に格納される要素 戻り値： リスト内の指定された位置にあった要素 例外： <code>IndexOutOfBoundsException</code> — インデックスが 0 未満又は要素数以上のとき
<code>public boolean contains(Object obj)</code> 指定された要素がこのリストにあれば <code>true</code> を返す。 引数： <code>obj</code> — 要素 戻り値： 指定された要素がこのリストにあれば <code>true</code> それ以外は <code>false</code>
<code>public boolean isEmpty()</code> リストに要素がなければ <code>true</code> を返す。 戻り値： リストに要素が一つもなければ <code>true</code> それ以外は <code>false</code>
<code>public int size()</code> リスト内の要素数を返す。 戻り値： リスト内の要素数
<code>public int indexOf(Object obj)</code> 指定された要素がリスト内で最初に検出された位置のインデックスを返す。 引数： <code>obj</code> — 要素 戻り値： 指定された要素がリスト内で最初に検出された位置のインデックス 指定された要素がリストになければ <code>-1</code>

java.util

**public class ArrayList<E>**

インタフェース List の配列による実装である。  
メソッドの説明は、インタフェース List の項を参照。

コンストラクタ

**public ArrayList()**  
空のリストを作る。

java.lang

**public final class String**

クラスStringは、文字列を表す。

メソッド

**public boolean matches(String regex)**

この文字列が指定された正規表現と一致するかどうかを判定する。  
例えば、正規表現 "\\d{8}|\\d{12}" は 8 桁又は 12 桁の数字から成る文字列と一致する。  
引数: regex — 正規表現  
戻り値: この文字列が指定された正規表現と一致すれば true  
それ以外は false

**public int compareTo(String str)**

この文字列と指定された文字列を辞書的に比較する。  
引数: str — 文字列  
戻り値: この文字列と指定された文字列が等しいときは 0  
この文字列が指定された文字列より辞書的に小さい場合は 0 より小さい値  
この文字列が指定された文字列より辞書的に大きい場合は 0 より大きい値

java.util

**public final class UUID**

クラスUUIDは、128ビットの値であるユニバーサル固有識別(UUID)を表す。

メソッド

**public static UUID randomUUID()**

ユニバーサル固有識別をランダムに生成する。  
戻り値: ランダムに生成された固有識別