

1章 はじめての Android プログラミング サポート資料

この資料は『イラストでよくわかる Android アプリの作り方』（羽山博著・インプレスジャパン刊、以下「本書」と呼びます）の 1 章でのアプリケーション作成手順（P.6～P.12）を、Android4.1（SDK R. 20.0.3, ADT R. 20.0.3）での操作に対応させたものです。ここでは、プロジェクトを作成するための手順に絞って流れを説明します。用語の意味などについては、本書を参照してください。

なお、JDK、SDK、ADT のインストール、AVD の作成については、本書 P. 206 以降の解説や、[アフターケアのページ](#)の「Android 4.0 に対応した開発環境の導入手順」を参照してください。

■プロジェクトの作成手順

[準備] Eclipse を起動する（起動の方法はこれまでと同じです。本書を参照してください）

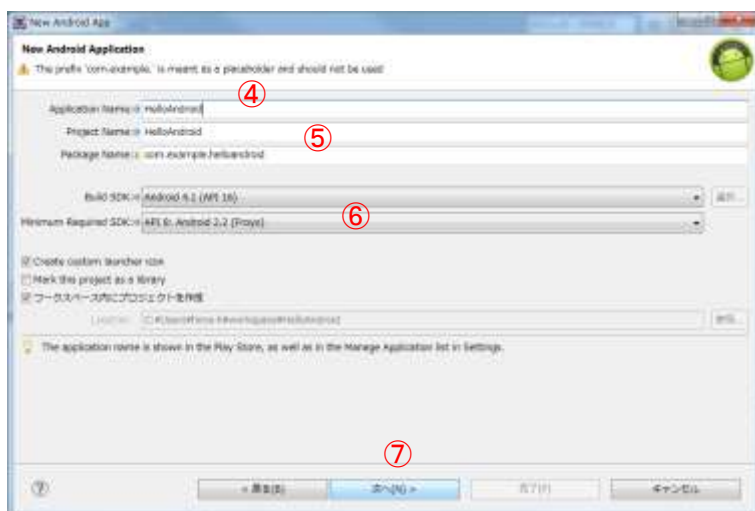
①メニューから **[ファイル]** - **[新規]** - **[プロジェクト]** を選択する



- ② [Android] - [Android Application Project] を選択する
- ③ [次へ] ボタンをクリックする



- ④ [Application Name] にアプリケーション名を入力する
- ⑤ [Project Name] と [Package Name] は特に変更しない
- ⑥ [Build SDK] と [Minimum Required SDK] も特に変更しない
- ⑦ [次へ] ボタンをクリックする



(注 1) [Application Name] は Play Store に表示されるアプリケーション名です。練習のためのアプリケーションなので、ここでは「HelloAndroid」と入力していますが、作成するアプリケーションの機能などをよく考えて名前を付ける必要があります。[Project Name] に指定するプロジェクト名と [Package Name] に指定するパッケージ名は、アプリケーション名をもとに自動的に設定されます。パッケージ名についても、練習用のものとしていますが、Play Store で公開する場合は、自分のドメイン名を使ったものにする必要があります。

(注 2) [Build SDK] や [Minimum Required SDK] についても、必要に応じて変更してください。ここでは、最新の Android 4.1 SDK を使ってビルドしますが、API 8 (Android 2.2) までの機能だけを使ったアプリケーションにします。低いバージョンに合わせると、多くの機種で使えるからです。



- ⑧ 起動時のアイコンを選択する (ここでは特に変更しない)

⑨ [次へ] ボタンをクリックする

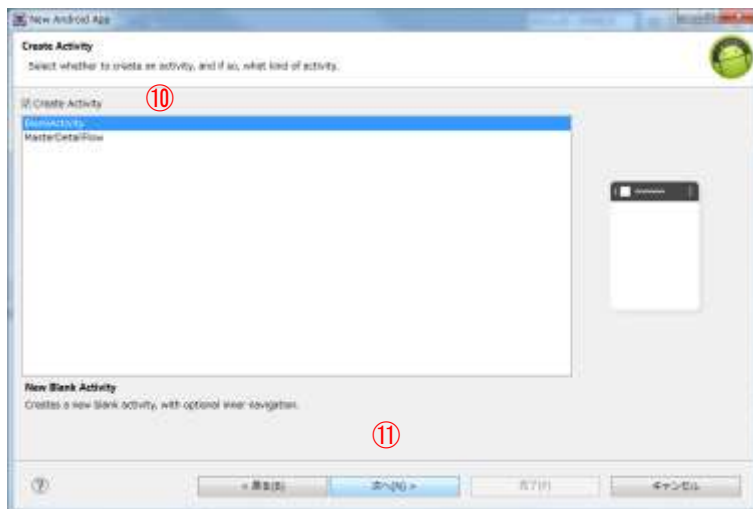


(注) ここで選択したアイコンがホーム画面に表示されます



⑩ [Create Activity] のリストから [Blank Activity] を選択する

⑪ [次へ] ボタンをクリックする



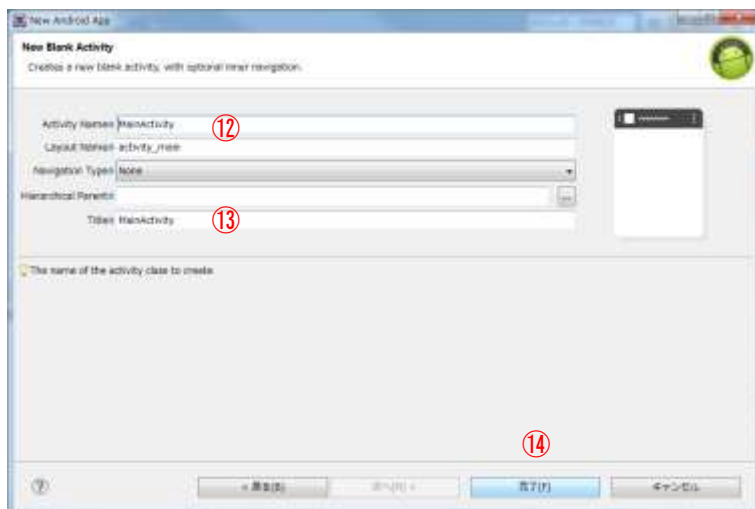
(注) MasterDetailFlow は、左側にリストが表示され、右側にリストの項目を選択したときの内容が表示されるようなレイアウトです。ある程度の画面の広さがあるタブレットに向いています。



⑫ [Activity Name] と [Layout Name] は特に変更しない

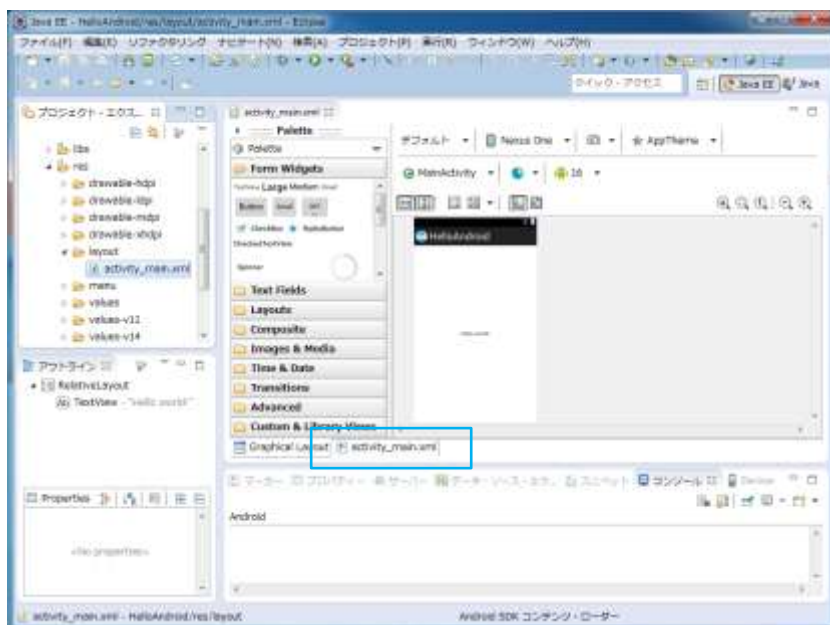
⑬ [Title] も特に変更しない

⑭ [完了] ボタンをクリックする



(注) [Activity Name] にはアクティビティの名前を指定します。これは Activity クラスから作られるサブクラスの名前になります (P. 116 参照)。[Layout Name] はレイアウトの名前です。この名前がレイアウトのリソース名になります。また、この名前の後ろに「.xml」が付けられたファイルが作られます。[Title] はホーム画面に表示されるタイトルになります。

[完了] ボタンをクリックすると、プロジェクトが作成され、次のような画面が表示されます。



画面の中央より少し下にある `[activity_main.xml]` タブをクリックすると、XML によるレイアウトの定義が表示できます。なお、これまでの `LinearLayout` に代わって、`RelativeLayout` (P. 85 などを参照) が標準になっていることに注意してください。

実行の方法は、本書の 13 ページ以降と同じです。XML の画面が表示されているときには、[プロジェクト・エクスプローラ] でプロジェクト名をクリックしてから、実行するようになしてください (P. 23 参照)。

なお、実行に先だって、AVD (Android 仮想デバイス) を作成しておく必要があります (P. 229 参照)。本書では Android2.1 に対応した HVGA 画面の AVD で説明していますが、標準の設定が Android2.2 対応 (手順⑥の注 2 を参照) になっているので、ここでは、Android2.2 に対応した HVGA 画面の AVD を作っておくといいいでしょう。