

始める sbt

目 次

Preface	4
sbt のインストール	5
コツと注意	5
Mac への sbt のインストール	5
サードパーティからのパッケージを使ってのインストール . . .	5
ユニバーサルパッケージからのインストール	6
手動インストール	6
Windows への sbt のインストール	6
Windows インストーラ	6
ユニバーサルパッケージからのインストール	6
手動インストール	6
Linux への sbt のインストール	6
ユニバーサルパッケージからのインストール	6
RPM and DEB	7
Gentoo	7
手動インストール	7
手動インストール	7
Unix	7
Windows	8
Hello, World	9
ソースコードの入ったプロジェクトディレクトリを作る	10

ビルド定義	11
sbt バージョンの設定	11
ディレクトリ構造	11
ベースディレクトリ	12
ソースコード	12
sbt ビルド定義ファイル	12
ビルド成果物	13
バージョン管理の設定	13
実行	13
インタラクティブモード	14
バッチモード	14
継続的ビルドとテスト	14
よく使われるコマンド	15
タブ補完	16
履歴コマンド	16
.sbt ビルド定義	16
3 種類のビルド定義	17
ビルド定義って何?	17
build.sbt はどう設定値を定義するか	18
Keys	19
タスクとセッティングの定義	20
sbt インタラクティブモードにおけるキー	21
build.sbt 内の import 文	22
ライブラリへの依存性を加える	22
スコープ	23
キーに関する本当の話	23
スコープ軸	24
グローバルスコープ	25
委譲	25

sbt 実行中のスコープ付きキーの参照方法	26
スコープ付きキーの表記例	26
スコープの検査	27
ビルド定義からスコープを参照する	29
いつスコープを指定すべきか	30
他の種類のセッティング	31
復習: セッティング	31
既存の値に追加する: += と +=	32
他のキーの値を基に値を計算	32
依存性を用いた追加: += and +=	35
ライブラリ依存性	35
アンマネージ依存性	35
マネージ依存性	36
マルチプロジェクト・ビルド	40
複数のプロジェクト	40
依存関係	40
デフォルトルートプロジェクト	42
プロジェクトの切り替え	43
Common code	44
プラグインの使用	44
プラグインって何?	44
プラグインの宣言	45
auto plugin の有効化と無効化	45
グローバル・プラグイン	47
利用可能なプラグイン	47
カスタムセッティングとタスク	48
キーの定義	48
タスクの実装	49
プラグインを使おう!	49

.scala ビルド定義	50
sbt は再帰的だ	50
ビルド定義プロジェクトにおける .scala ソースファイル . . .	51
build.sbt と Build.scala の関係	52
いつ .scala ファイルを使うか	54
インタラクティブモードにおけるビルド定義	54
注意: 全て immutable だ	55
bare .sbt ビルド定義	55
bare .sbt ビルド定義とは何か	56
(0.13.7 以前) 設定は空白行で区切る	56
まとめ	56
sbt: コア・コンセプト	57
上級者への注意	58

Preface

原文: [Getting Started Guide](#) [誤訳の報告をする](#)。sbt0.13 での変更点や新機能に興味がある人は、こちら [sbt 0.13.0 の変更点](#) も一緒に読むといいでしょう。

「始める sbt」で君も sbt を始めよう。

sbt は柔軟で強力なビルド定義 (build definition) を作ることができるけど、そこで使われている概念の数は多くはない。多くはないけども、sbt は他のビルドシステムとは一味ちがうから、ドキュメントを読まなければ、いくつかの細かい点でハマっちゃうと思う。

この「始める sbt」で、ビルド定義 (build definition) の作成とメンテナンスに必要な概念を説明する。

「始める sbt」を読むことを強くお勧めしたい！

どうしても忙しいという場合は、最も重要な概念は[sbt ビルド定義](#)、[スコープ](#)、と[他の種類のセッティング](#)に書かれているけど、このガイドの他のページを読み飛ばしても大丈夫かは保障しない。

後のページは前のページで紹介された概念をもとにしてるから、順番に読んでいくのがベスト。

sbt を試してくれて、ありがとう。楽しもう！

sbt のインストール

sbt プロジェクトを作るには、以下の手順をたどる:

- sbt をインストールして起動スクリプトを作る。
- 簡単な [hello world](#) プロジェクトをセットアップする。
- ソースファイルの入ったプロジェクトディレクトリを作る。
- ビルド定義を作る。
- [実行する](#)を読んで、sbt の走らせ方を覚える。
- [.sbt ビルド定義](#)を読んで、ビルド定義についてもっと詳しく習う。

最終的には、sbt のインストールはランチャー JAR とシェルスクリプトの設置という 2 つに絞られるけども、プラットフォームによってもう少し簡単なインストール方法をいくつか提供する。[Mac](#)、[Windows](#)、[Linux](#) もしくは[手動インストール](#)の手順に進んでほしい。

コツと注意

sbt の実行に上手くいかない場合は、[Setup Notes](#) のターミナルの文字エンコーディング、HTTP プロキシ、JVM のオプションにかんする説明を参照する。

Mac への sbt のインストール

サードパーティからのパッケージを使っのインストール

注意: サードパーティからのパッケージは最新版を使っていると
は限らない。何か問題があれば、パッケージメンテナに連絡して
ほしい。

Macports

```
$ port install sbt
```

Homebrew

```
$ brew install sbt
```

ユニバーサルパッケージからのインストール

[ZIP](#) か [TGZ](#) をダウンロードしてきて解凍する。

手動インストール

手動インストールの手順を参照。

Windows への sbt のインストール

Windows インストーラ

[msi インストーラ](#)をダウンロードしてインストールする。

ユニバーサルパッケージからのインストール

[ZIP](#) か [TGZ](#) をダウンロードしてきて解凍する。

手動インストール

手動インストールの手順を参照。

Linux への sbt のインストール

ユニバーサルパッケージからのインストール

[ZIP](#) か [TGZ](#) をダウンロードしてきて解凍する。

RPM and DEB

以下のパッケージも公式にサポートしている:

- [RPM](#) package
- [DEB](#) package

注意: これらのパッケージに問題があれば、[sbt-launcher-package](#) プロジェクトに報告してほしい。

Gentoo

公式には sbt の ebuild は提供していないけども、バイナリから sbt をマージする [ebuild](#) があるみたいだ。この ebuild を使って sbt をマージするには:

```
$ mkdir -p /usr/local/portage && cd /usr/local/portage
$ git clone git://github.com/whiter4bbit/overlays.git
$ echo "PORTDIR_OVERLAY=$PORTDIR_OVERLAY /usr/local/portage/overlays" >> /etc/make.conf
$ emerge sbt-bin
```

注意: この ebuild に関する問題があれば[ここ](#)に報告してほしい。

手動インストール

手動インストールの手順を参照。

手動インストール

[sbt-launch.jar](#) をダウンロードして起動スクリプトを書くことで手動でインストールできる。

Unix

[sbt-launch.jar](#) を `~/bin` に置く。

`~/bin/sbt` に以下のスクリプトを作成して JAR を起動する:

```
SBT_OPTS="-Xms512M -Xmx1536M -Xss1M -XX:+CMSClassUnloadingEnabled -XX:MaxPermSize=256M"
java $SBT_OPTS -jar `dirname $0`/sbt-launch.jar "$@"
```

スクリプトを実行可能にする:

```
$ chmod u+x ~/bin/sbt
```

Windows

ターミナルの種類と Cygwin を使っているかによって Windows 環境での手動インストールは変わってくる。いずれにせよ、バッチファイルもしくはスクリプトにパスを通すことでコマンドプロンプトから `sbt` と打ち込めば `sbt` が起動できるようにする。あとは、必要に応じて JVM セッティングを調整する。

非 Cygwin 標準の Windows ターミナルを使っている非 Cygwin ユーザは、以下のバッチファイル `sbt.bat` を作る:

```
set SCRIPT_DIR=%~dp0
java -Xms512M -Xmx1536M -Xss1M -XX:+CMSClassUnloadingEnabled -XX:MaxPermSize=256M -jar "%~dp0\sbt-launch.jar" %*
```

そしてダウンロードしてきた [sbt-launch.jar](#) はバッチファイルと同じディレクトリに置く。

標準 Windows ターミナルを使った Cygwin 標準 Windows ターミナルとともに Cygwin を使っている場合は、`~/bin/sbt` という名前で `bash` スクリプトを作る:

```
SBT_OPTS="-Xms512M -Xmx1536M -Xss1M -XX:+CMSClassUnloadingEnabled -XX:MaxPermSize=256M"
java $SBT_OPTS -jar sbt-launch.jar "$@"
```

`sbt-launch.jar` の所はダウンロードしてきた [sbt-launch.jar](#) へのパスで置き換える。必要ならば `cygpath` を使う。スクリプトを実行可能にする:

```
$ chmod u+x ~/bin/sbt
```


Ansi ターミナルを使った Cygwin Ansi ターミナル (Ansi エスケープをサポートして、stty によって設定できる) を使って Cygwin を実行している場合は、~/bin/sbt という名前で bash スクリプトを作る:

```
SBT_OPTS="-Xms512M -Xmx1536M -Xss1M -XX:+CMSClassUnloadingEnabled -XX:MaxPermSize=256M"
stty -icanon min 1 -echo > /dev/null 2>&1
java -Djline.terminal=jline.UnixTerminal -Dsbt.cygwin=true $SBT_OPTS -jar sbt-launch.jar
stty icanon echo > /dev/null 2>&1
```

sbt-launch.jar の所はダウンロードしてきた [sbt-launch.jar](#) へのパスで置き換える。必要ならば cygpath を使う。スクリプトを実行可能にする:

```
$ chmod u+x ~/bin/sbt
```

scala コンソールでバックスペースが正しく動作するためには、バックスペースが stty で設定された消去文字を送信している必要がある。デフォルトの Cygwin のターミナル (mintty) を使っていて、消去文字が Cygwin のデフォルトである ^H を使っている場合は Options -> Keys “Backspace sends ^H” の設定をチェックする必要がある。

注意: 他の設定は現在サポートしていない。何か良い方法があれば [pull request](#) を送ってほしい。

訳注:

- 32bitOS の場合 -Xmx1536M だと JVM のメモリの制限によりうまくいかないで、-Xmx1024M などに減らす必要がある。
- sbt0.13.0 以降、windows の場合は、-Dinput.encoding=Cp1252 を指定しないと矢印キーでの履歴参照などが文字化けするようなので、設定してください。 [詳しい議論などはここを参照](#)

Hello, World

このページは、君が [sbt](#) をインストールしたことを前提にする。

ソースコードの入ったプロジェクトディレクトリを作る

一つのソースファイルを含むディレクトリでも、一応有効な sbt プロジェクトとなりうる。試しに、hello ディレクトリを作って、以下の内容の hw.scala というファイルを作成する:

```
object Hi {  
  def main(args: Array[String]) = println("Hi!")  
}
```

次に hello ディレクトリ内から sbt を起動して sbt のインタラクティブコンソールに run と打ち込む。Linux か OS X を使っていなければコマンドは以下のようになる:

```
$ mkdir hello  
$ cd hello  
$ echo 'object Hi { def main(args: Array[String]) = println("Hi!") }' > hw.scala  
$ sbt  
...  
> run  
...  
Hi!
```

この例では、sbt は純粋に convention (デフォルトの慣例) だけを使って動作している。sbt は以下を自動的に検知する:

- ベースディレクトリ内のソース
- src/main/scala か src/main/java 内のソース
- src/test/scala か src/test/java 内のテスト
- src/main/resources か src/test/resources 内のデータファイル
- lib 内の jar ファイル

デフォルトでは、sbt は sbt 自身が使っている Scala のバージョンを使ってプロジェクトをビルドする。

sbt run を用いてプロジェクトを実行したり、sbt console を用いて [Scala REPL](#) に入ることができる。sbt console は君のプロジェクトにクラスパスを通すから、君のプロジェクトのコードを使った Scala の例をライブで試すことができる。

ビルド定義

ほとんどのプロジェクトは何らかの手動設定が必要だ。基本的なビルド設定は `build.sbt` というファイルに書かれ、プロジェクトのベースディレクトリ (base directory) に置かれる。

例えば、君のプロジェクトが `hello` ディレクトリにあるなら、`hello/build.sbt` をこんな感じで書く：

```
lazy val root = (project in file(".")).
  settings(
    name := "hello",
    version := "1.0",
    scalaVersion := "2.11.4"
  )
```

[.sbt ビルド定義](#)で、`build.sbt` の書き方をもっと詳しく説明する。

君のプロジェクトを `jar` ファイルにパッケージ化する予定なら、最低でも `build.sbt` に `name` と `version` は書いておこう。

sbt バージョンの設定

`hello/project/build.properties` というファイルを作ること、特定のバージョンの `sbt` を強制することができる。このファイルに、以下のように書く：

```
sbt.version=0.13.7
```

`sbt` はリリース間で 99% ソースの互換性を持たせてある。だけど、`sbt` バージョンを `project/build.properties` に設定することで混乱を予防することができる。

ディレクトリ構造

このページは、君が [sbt をインストール](#)して、[Hello, World](#) を見たことを前提にする。

ベースディレクトリ

sbt 用語では「ベースディレクトリ」(base directory) はプロジェクトが入ったディレクトリを指す。 [Hello, World](#) での例のように、hello/build.sbt と hello/hw.scala が入った hello プロジェクトを作ったとすると、ベースディレクトリは hello だ。

ソースコード

ソースコードは hello/hw.scala のようにプロジェクトのベースディレクトリに置くこともできる。だけど、ほとんどの人は、本物のプロジェクトではそうしない。ゴチャゴチャしすぎるからね。

sbt はデフォルトで [Maven](#) と同じディレクトリ構造を使う (全てのパスはベースディレクトリからの相対パスとする) :

```
src/  
  main/  
    resources/  
      <メインの jar に含むファイル>  
    scala/  
      <メインの Scala ソース>  
    java/  
      <メインの Java ソース>  
  test/  
    resources/  
      <テストの jar に含むファイル>  
    scala/  
      <テストの Scala ソース>  
    java/  
      <テストの Java ソース>
```

src/ 内の他のディレクトリは無視される。あとは、隠れディレクトリも無視される。

sbt ビルド定義ファイル

プロジェクトのベースディレクトリに build.sbt があるのはもう分かった。他の sbt 関連のファイルは project サブディレクトリに置かれる。

project には .scala ファイルを含むことができ、それは .sbt ファイルと組み合わさって一つのビルド定義を構成する。詳しくは、[.scala ビルド定義](#)を参照。

```
build.sbt
project/
  Build.scala
```

project 内に .sbt があるのを見ることがあるかもしれないけど、それはプロジェクトのベースディレクトリ下の .sbt とは別物だ。これに関しても、他に前提となる知識が必要なので、[後で説明する](#)。

ビルド成果物

生成されたファイル(コンパイルされたクラス、パッケージ化された jar ファイル、マネージファイル、キャッシュ、とドキュメンテーション)は、デフォルトで target ディレクトリに置かれる。

バージョン管理の設定

君の .gitignore (もしくは、他のバージョン管理システムの同様のファイル) は以下を含むべきだ:

```
target/
```

これは(ディレクトリだけにマッチさせるために)語尾の / はつけているけど、(普通の target/ に加えて project/target/ にもマッチさせるために)先頭の / は意図してつけていないことに注意。

実行

このページではプロジェクトをセットアップした後の sbt の使い方を説明する。君が [sbt をインストール](#)して、[Hello, World](#) か他のプロジェクトを作ったことを前提にする。

インタラクティブモード

プロジェクトのディレクトリで、sbt を引数なしで実行する:

```
$ sbt
```

sbt をコマンドライン引数なしで実行するとインタラクティブモードが開始する。インタラクティブモードにはコマンドプロンプト（とタブ補完と履歴も！）がある。

例えば、compile と sbt プロンプトに打ち込む:

```
> compile
```

もう一度 compile するには、上矢印を押して、エンターを押す。

君のプログラムを実行するには、run と打ち込む。

インタラクティブモードを終了するには、exit と打ち込むか、Ctrl+D (Unix) か Ctrl+Z (Windows) を用いる。

バッチモード

sbt アクションを空白で区切られたリストとして引数に渡すことで、sbt をバッチモードで実行することができる。引数を取る sbt コマンドに関しては、コマンドと引数の両方を引用符で囲むことで一つの引数として sbt に渡す。例えば、

```
$ sbt clean compile "testOnly TestA TestB"
```

この例では、testOnly は TestA と TestB の二つの引数を取る。アクションは順に実行される（clean、compile、そして testOnly）。

継続的ビルドとテスト

編集-コンパイル-テストのサイクルを速めるために、ソースファイルを保存するたびに sbt を使って自動的に再コンパイルすることができる。

ソースファイルが変更されたことを検知してアクションを実行するには、アクションの先頭に ~ を書く。例えば、インタラクティブモードで、これを試してみよう:

```
> ~ compile
```

エンターを押すと、変更の監視を中止できる。

先頭の ~ はインタラクティブモードでもバッチモードでも使うことができる。

詳しくは、[Triggered Execution](#) 参照。

よく使われるコマンド

以下に、最もよく使われる sbt コマンドを紹介する。より完全な一覧は [Command Line Reference](#) にある。

clean

全ての生成されたファイル (target ディレクトリ) を削除する。

compile

メインのソース (src/main/scala と src/main/java ディレクトリにあるを) コンパイルする。

test

全てのテストをコンパイルし実行する。

console

コンパイル済みソースと依存ライブラリにクラスパスを通して、Scala インタプリタを開始する。sbt に戻るには、:quit と打ち込むか、Ctrl+D (Unix) か Ctrl+Z (Windows) を使う。

run <argument>*

sbt と同じ仮想マシン上で、プロジェクトのメインクラスを実行する。

package

src/main/resources 内のファイルと src/main/scala と src/main/java からコンパイルされたクラスを含む jar を作る。

help <command>

指定されたコマンドの詳しい説明を表示する。コマンドが指定されていない場合は、全てのコマンドの簡単な説明を表示する。

reload

ビルド定義 (build.sbt、project/.scala、project/.sbt ファイル) を再読み込みする。ビルド定義を変更した場合に必要。

タブ補完

インタラクティブモードには、空のプロンプトの状態を含め、タブ補完がある。sbt の特殊な慣例として、タブを一度押すとよく使われる候補だけが表示され、複数回押すと、より回りくどい候補が表示される。

履歴コマンド

インタラクティブモードは、たとえ sbt を終了して再起動した後でも履歴を覚えている。履歴にアクセスする最も簡単な方法は矢印キーを使うことだ。以下のコマンドも使うことができる:

!

履歴コマンドのヘルプを表示する。

!!

直前のコマンドを再実行する。

!:

全てのコマンド履歴を表示する。

!n

最後の n コマンドを表示する。

!n

!: で表示されたインデックス n のコマンドを実行する。

!-n

n 個前のコマンドを実行する。

!string

‘string’ から始まる最近のコマンドを実行する。

!?string

‘string’ を含む最近のコマンドを実行する。

.sbt ビルド定義

このページでは、多少の「理論」も含めた sbt のビルド定義 (build definition) と build.sbt の構文を説明する。君が、[sbt の使い方](#)を分かっている、「始める sbt」の前のページも読んだことを前提とする。

3 種類のビルド定義

ビルド定義には以下の 3 種類がある:

1. マルチ・プロジェクト .sbt ビルド定義
2. bare .sbt ビルド定義
3. .scala ビルド定義

このページでは最も新しいマルチ・プロジェクト .sbt ビルド定義を紹介する。これは、従来あった 2 つのビルド定義の長所を組み合わせたもので、全ての状況において使うことができる。以前に書かれたビルド定義を使って作業をするときは、古い種類のものも目にするかもしれない。それらに関しては(このガイドの後ほどの) [bare .sbt ビルド定義](#)と [.scala ビルド定義](#)を参照。

さらに、ビルド定義は project/ ディレクトリ直下に置かれた .scala で終わるファイルを含むことができ、そこで共通の関数や値を定義することもできる。

ビルド定義って何？

**** ここは読んで下さい ****

あらかじめ決められたディレクトリを走査して、ビルド定義に関わるファイル群を処理した後、sbt は Project の定義群を最終的に作る。

例えば、現在のディレクトリに位置するプロジェクトの [Project](#) 定義を以下のようにして build.sbt に書くことができる:

```
lazy val root = (project in file("."))
```

それぞれのプロジェクトは、そのプロジェクトを記述した不可変マップ(キーと値のペア)に関連付けられる。

例えば、name というキーがあり、それは文字列の値、つまり君のプロジェクト名に関連付けられる。

ビルド定義ファイルは直接には sbt のマップに影響を与えない。

その代わり、ビルド定義は、型が Setting[T] のオブジェクトを含んだ巨大なリストを作る。T はマップ内の値の型だ。(Scala の Setting[T] は Java の Setting<T> と同様。) Setting は、新しいキーと値のペアや、既存の値への追加など、マップの変換を記述する。(関数型プログラミングの精神に則り、変換は新しいマップを返し、古いマップは更新されない。)

現在のディレクトリに位置するプロジェクトに対してプロジェクト名のための `Setting[String]` を関連付けるためには以下のように書く:

```
lazy val root = (project in file(".")).
  settings(
    name := "hello"
  )
```

この `Setting[String]` は `name` キーを追加（もしくは置換）して `"hello"` という値に設定することでマップを変換する。変換されたマップは新しい `sbt` のマップとなる。

マップを作るために、`sbt` はまず、同じキーへの変更が一緒に起き、かつ他のキーに依存する値の処理が依存するキーの後にくるように `Setting` のリストをソートする。次に、`sbt` はソートされた `Setting` のリストを順番にみていって、一つずつマップに適用する。

まとめ: ビルド定義は `Setting[T]` のリストを持った `Project` を定義して、`Setting[T]` は `sbt` のキー・値ペアへの変換を表し、`T` は値の型を指す。

`build.sbt` はどう設定値を定義するか

`build.sbt` が定義する `Project` は `settings` と呼ばれる `Scala` の式のリストを持つ。

以下に具体例で説明しよう:

```
lazy val root = (project in file(".")).
  settings(
    name := "hello",
    version := "1.0",
    scalaVersion := "2.11.4"
  )
```

それぞれの `Setting` は `Scala` の式で表される。`settings` 内の式は、それぞれ独立しており、完全な `Scala` 文ではなく、式だ。

`build.sbt` 内には、他に `val`、`lazy val`、`def` を定義することができる。トップレベルでの `object` とクラスの定義は `build.sbt` 内では禁止されている。それらは `project/` ディレクトリ直下の `.scala` ファイルに置かれる。

左辺値の `name`、`version`、および `scalaVersion` は キーだ。キーは `SettingKey[T]`、`TaskKey[T]`、もしくは `InputKey[T]` のインスタンスで、`T` はその値の型だ。キーの種類に関しては後で説明しよう。

キーには `:=` メソッドがあり、`Setting[T]` を返す。Java 的な構文でこのメソッドを呼び出すこともできる:

```
lazy val root = (project in file(".")).
  settings(
    name.:=("hello")
  )
```

だけど、Scala では `name := "hello"` と書ける (Scala では全てのメソッドがどちらの構文でも書ける)。

`name` キーの `:=` メソッドは `Setting` を返すが、特に `Setting[String]` を返す。`String` は、`name` の型にもあられ、これは、`SettingKey[String]` となっている。この場合、返された `Setting[String]` は、キーを追加 (もしくは置換) して `"hello"` という値に設定するマップの変換だ。

間違った型の値を使うと、ビルド定義はコンパイルできない:

```
lazy val root = (project in file(".")).
  settings(
    name := 42 // コンパイルできない
  )
```

Keys

種類 キーには三種類ある:

- `SettingKey[T]`: 値が一度だけ計算されるキー (値はプロジェクトの読み込み時に計算され、保存される)。
- `TaskKey[T]`: 毎回再計算される `_タスク_` を呼び出す、副作用を伴う可能性のある値のキー。
- `InputKey[T]`: コマンドラインの引数を受け取るタスクキー。「初めての `sbt`」では `InputKey` を説明しないので、このガイドを終えた後で、[Input Tasks](#) を読んでみよう。

組み込みキー 組み込みのキーは [Keys](#) と呼ばれるオブジェクトのフィールドにすぎない。`build.sbt` は、自動的に `import sbt.Keys._` するため、`sbt.Keys.name` は `name` として呼ぶことができる。

カスタムキー カスタムキーは `settingKey`、`taskKey`、`inputKey` といった関数を用いて定義する。どの関数でもキーに関連する型パラメータを必要とする。キーの名前は `val` で宣言された変数の名前がそのまま用いられる。例えば、新しく `hello` と名づけたキーを定義してみよう。

```
lazy val hello = taskKey[Unit]("An example task")
```

実は `.sbt` ファイルには、設定を記述するのに必要な `val` や `def` を含めることもできる。これらの定義はファイル内のどこで書かれてもプロジェクトの設定より前に評価される。`val` や `def` を用いた定義群は空白行によって他の設定から区切らなければならない。

注意 初期化順問題を避けるために `val` の代わりに `lazy val` を用いている。

タスクキーかセッティングキーか `TaskKey[T]` は、タスクを定義しているといわれる。タスクは、`compile` や `package` のような作業だ。タスクは `Unit` を返すかもしれないし (`Unit` は、Scala での `void` だ)、タスクに関連した値を返すかもしれない。例えば、`package` は作成した `jar` ファイルを値として返す `TaskKey[File]` だ。

例えばインタラクティブモードの `sbt` プロンプトに `compile` と打ち込むなどして、タスクを実行するたびに、`sbt` は関連したタスクを一回だけ再実行する。

プロジェクトを記述した `sbt` のマップは、`name` のようなセッティング (`setting`) ならば、その文字列の値をキャッシュすることができるけど、`compile` のようなタスク (`task`) の場合は実行可能コードを保存する必要がある (たとえその実行可能コードが最終的に同じ文字列を返したとしても、それは毎回再実行されなければならない)。

あるキーがあるとき、それは常にタスクか素のセッティングかのどちらかを参照する。つまり、キーの「タスク性」(毎回再実行するかどうか) はキーの特性であり、値にはよらない。

タスクとセッティングの定義

`:=` を使うことで、タスクに任意の演算を代入することができる。セッティングを定義すると、その値はプロジェクトがロードされた時に一度だけ演算が行われる。タスクを定義すると、その演算はタスクの実行毎に毎回再実行される。

例えば、少し前に宣言した `hello` というタスクはこのように実装できる:

```
lazy val hello = taskKey[Unit]("An example task")

lazy val root = (project in file(".")).
  settings(
    hello := { println("Hello!") }
  )
```

セッティングの定義は既に何度か見ていると思うが、プロジェクト名の定義はこのようにできる:

```
lazy val root = (project in file(".")).
  settings(
    name := "hello"
  )
```

タスクとセッティングの型 型システムの視点から考えると、タスクキー (task key) から作られた `Setting` は、セッティングキー (setting key) から作られたそれとは少し異なるものだ。 `taskKey := 42` は `Setting[Task[T]]` の戻り値を返すが、`settingKey := 42` は `Setting[T]` の戻り値を返す。タスクが実行されるとタスクキーは型 `T` の値を返すため、ほとんどの用途において、これによる影響は特にない。

`T` と `Task[T]` の型の違いによる影響が一つある。それは、セッティングキーはキャッシュされていて、再実行されないため、タスクキーに依存できないということだ。このことについては、後ほどの[他の種類のセッティング](#)にて詳しくみていく。

sbt インタラクティブモードにおけるキー

sbt のインタラクティブモードからタスクの名前を打ち込むことで、どのタスクでも実行することができる。それが `compile` と打ち込むことでコンパイルタスクが起動する仕組みだ。つまり、`compile` はタスクキーなのだ。

タスクキーのかわりにセッティングキーの名前を入力すると、セッティングキーの値が表示される。タスクキーの名前を入力すると、タスクを実行するが、その戻り値は表示されないため、タスクの戻り値を表示するには素の `<タスク名>` ではなく、`show <タスク名>` と入力する。Scala の慣例にのっと

り、ビルド定義ファイル内ではキーはキャメルケース (camelCase) で命名する。

あるキーについてより詳しい情報を得るためには、sbt インタラクティブモードで `inspect <キー名>` と打ち込む。inspect が表示する情報の中にはまだ分からないこともあると思うけど、一番上にはセッティングの値の型と、セッティングの簡単な説明がある。

build.sbt 内の import 文

build.sbt の一番上に import 文を書くことができ、それらは空行でわけなくてもいい。

自動的に以下のものがデフォルトでインポートされる:

```
import sbt._
import Process._
import Keys._
```

(さらに、`.scala` ファイルがある場合は、それらの全ての Build と Plugin の内容もインポートされる。これに関しては、`.scala` [ビルド定義](#)でさらに詳しく。)

ライブラリへの依存性を加える

サードパーティのライブラリに依存するには二つの方法がある。第一は lib/ に jar ファイルを入れてしまう方法で (アンマネージ依存性、unmanaged dependency)、第二はマネージ依存性 (managed dependency) を加えることで、build.sbt ではこのようになる:

```
lazy val root = (project in file(".")).
  settings(
    name := "hello",
    libraryDependencies += "org.apache.derby" % "derby" % "10.4.1.3"
  )
```

これで Apache Derby ライブラリのバージョン 10.4.1.3 へのマネージ依存性を加えることができた。

libraryDependencies キーは二つの複雑な点がある: := ではなく += を使うことと、% メソッドだ。後で[他の種類のセッティング](#)で説明するけど、+= はキーの古い値を上書きするかわりに新しい値を追加する。% メソッドは文字列から Ivy モジュール ID を構築するのに使われ、これは[ライブラリ依存性](#)で説明する。

ライブラリ依存性に関しては、このガイドの後ほどまで少しおいておくことにする。後で、[一ページ分](#)をさいてちゃんと説明する。

スコープ

このページではスコープの説明をする。君が、前のページの[.sbt ビルド定義](#)を読んで理解したことを前提とする。

キーに関する本当の話

[これまで](#)は、あたかも name のようなキーは単一の sbt のマップのキー・値ペアの項目に対応するフリをして話を進めてきた。それは単純化した話だ。

実のところは、全てのキーは、「スコープ」と呼ばれる文脈に関連付けられた値を複数もつことができる。

以下に具体例で説明する:

- ビルド定義に複数のプロジェクトがあれば、それぞれのプロジェクトにおいて同じキーが別の値を取ることができる。
- メインのソースとテストとのソースが異なるようにコンパイルしたければ、compile キーは別の値をとることができる。
- (jar パッケージの作成のオプションを表す) packageOption キーはクラスファイルのパッケージ (packageBin) とソースコードのパッケージ (packageSrc) で異なる値をとることができる。

スコープによって値が異なる可能性があるため、あるキーへの単一の値は存在しない。

しかし、スコープ付きキーには単一の値が存在する。

[これまで見てきた](#)ように、sbt が、プロジェクトを記述するキー・値のマップを生成するためにセッティングのリストを処理していくことを考えると、このキー・値マップ内のキーは、スコープ付きキーであることが分かる。また、

(`build.sbt` などの) ビルド定義内の、セッティングもスコープ付きキーに適用されるものだ。

スコープは、デフォルトがあったり、暗示されていたりするが、デフォルトが間違っていれば `build.sbt` にてスコープを指定しなければいけない。

スコープ軸

スコープ軸 (scope axis) は、型であり、そのインスタンスは独自のスコープを定義する (つまり、各インスタンスはキーの独自の値を持つことができる)。

スコープ軸は三つある:

- プロジェクト
- コンフィギュレーション
- タスク

プロジェクト軸によるスコープ付け [一つのビルドに複数のプロジェクトを入れる](#) 場合、それぞれのプロジェクトにセッティングが必要だ。つまり、キーはプロジェクトによりスコープ付けされる。

プロジェクト軸は「ビルド全体」に設定することもでき、その場合はセッティングは単一のプロジェクトではなくビルド全体に適用される。ビルドレベルでのセッティングは、プロジェクトが特定のセッティングを定義しない場合のフォールバックとして使われることがよくある。

コンフィギュレーション軸によるスコープ付け コンフィギュレーション (configuration) は、ビルドの種類を定義し、独自のクラスパス、ソース、生成パッケージなどをもつことができる。コンフィギュレーションの概念は、`sbt` が [マネージ依存性](#) に使っている Ivy と、[MavenScopes](#) に由来する。

`sbt` で使われるコンフィギュレーションには以下のものがある:

- `Compile` は、メインのビルド (`src/main/scala`) を定義する。
- `Test` は、テスト (`src/test/scala`) のビルド方法を定義する。
- `Runtime` は、`run` タスクのクラスパスを定義する。

デフォルトでは、コンパイル、パッケージ化、と実行に関するキーの全てはコンフィギュレーションにスコープ付けされているため、コンフィギュレーションごとに異なる動作をする可能性がある。その最たる例が `compile`、`package`

と `run` のタスクキーだが、(`sourceDirectories` や `scalacOptions` や `fullClasspath` など) それらのキーに__影響を及ぼす__全てのキーもコンフィグレーションにスコープ付けされている。

タスク軸によるスコープ付け セットティングはタスクの動作に影響を与えることもできる。例えば、`packageSrc` は `packageOptions` セットティングの影響を受ける。

これをサポートするため、(`packageSrc` のような) タスクキーは、(`packageOption` のような) 別のキーのスコープとなりえる。

パッケージを構築するさまざまなタスク (`packageSrc`、`packageBin`、`packageDoc`) は、`artifactName` や `packageOption` などのパッケージ関連のキーを共有することができる。これらのキーはそれぞれのパッケージタスクに対して独自の値を取ることができる。

グローバルスコープ

それぞれのスコープ軸は、その軸の型のインスタンスを代入する (例えば、タスク軸にはタスクを代入する) か、もしくは、`Global` という特殊な値を代入することができる。

`Global` は、予想通りのもので、その軸の全てのインスタンスに対して適用されるセットティングの値だ。例えば、タスク軸が `Global` ならば、全てのタスクに適用される。

委譲

スコープ付きキーは、そのスコープに関連付けられた値がなければ未定義であることもできる。

全てのスコープに対して、`sbt` には他のスコープからなるフォールバック検索パス (`fallback search path`) がある。通常は、より特定のスコープに関連付けられた値が見つからなければ、`sbt` は、`Global` や、ビルド全体スコープなど、より一般的なスコープから値を見つけ出そうとする。

この機能により、より一般的なスコープで一度値を代入することで、複数のより特定なスコープがその値を継承することを可能とする。

以下に、`inspect` を使ったキーのフォールバック検索パス、別名「委譲」(`delegate`) の探し方を説明する。

sbt 実行中のスコープ付きキーの参照方法

コマンドラインとインタラクティブモードにおいて、sbt はスコープ付きキーを以下のように表示し（パースする）:

{<ビルド-uri>}<プロジェクト-id>/コンフィギュレーション:タスクキー::
キー

- {<ビルド-uri>}<プロジェクト-id> は、プロジェクト軸を特定する。
がなければ、プロジェクト軸は「ビルド全体」スコープとなる。
- コンフィギュレーションは、コンフィギュレーション軸を特定する。
- タスクキー は、タスク軸を特定する。
- キー は、スコープ付けされるキーを特定する。

全ての軸において、* を使って Global スコープを表すことができる。

スコープ付きキーの一部を省略すると、以下の手順で推論される:

- プロジェクトを省略した場合は、現在のプロジェクトが使われる。
- コンフィギュレーションを省略した場合は、キーに依存したコンフィギュレーションが自動検知される。
- タスクを省略した場合は、Global タスクが使われる。

さらに詳しくは、[Interacting with the Configuration System](#) 参照。

スコープ付きキーの表記例

- fullClasspath はキーのみを指定し、デフォルトスコープを用いる。
ここでは、現在のプロジェクト、キーに依存したコンフィギュレーション、グローバルタスクスコープとなる。
- test:fullClasspath はコンフィギュレーションを指定する。つまりプロジェクト軸とタスク軸はデフォルトを用いつつも test コンフィギュレーションにおける fullClasspath というキーを表す。
- *:fullClasspath はデフォルトコンフィギュレーションを用いずに Global コンフィギュレーションを用いる事を明示している。
- doc::fullClasspath はプロジェクト軸とコンフィギュレーション軸はデフォルトを用いつつ、doc タスクスコープにおける fullClasspath というキーを表す。

- `{file:/home/hp/checkout/hello/}default-aea33a/test:fullClasspath` は `{file:/home/hp/checkout/hello/}` をルートディレクトリにビルドした際に含まれる `default-aea33a` というプロジェクトを指定している。さらにこのプロジェクト内の `test` コンフィギュレーションを用いる事も明示している。
- `{file:/home/hp/checkout/hello/}/test:fullClasspath` は `{file:/home/hp/checkout/hello/}` のビルド全体をプロジェクトの軸とする。
- `{.}/test:fullClasspath` は `{.}` で指定されたルートディレクトリのビルド全体をプロジェクト軸に取る。`{.}` は Scala code において `ThisBuild` と記述できる。
- `{file:/home/hp/checkout/hello/}/compile:doc::fullClasspath` は3つのスコープ軸全てを指定している。

スコープの検査

sbt のインタラクティブモード内で `inspect` コマンドを使ってキーとそのスコープを理解することができる。例えば、`inspect test:full-classpath` と試してみよう:

```
$ sbt
> inspect test:fullClasspath
[info] Task: scala.collection.Seq[sbt.Attributed[java.io.File]]
[info] Description:
[info]   The exported classpath, consisting of build products and unmanaged and managed, .
[info] Provided by:
[info]   {file:/home/hp/checkout/hello/}default-aea33a/test:fullClasspath
[info] Dependencies:
[info]   test:exportedProducts
[info]   test:dependencyClasspath
[info] Reverse dependencies:
[info]   test:runMain
[info]   test:run
[info]   test:testLoader
[info]   test:console
[info] Delegates:
[info]   test:fullClasspath
[info]   runtime:fullClasspath
[info]   compile:fullClasspath
```

```

[info] *:fullClasspath
[info] {.}/test:fullClasspath
[info] {.}/runtime:fullClasspath
[info] {.}/compile:fullClasspath
[info] {.}/*:fullClasspath
[info] */test:fullClasspath
[info] */runtime:fullClasspath
[info] */compile:fullClasspath
[info] */*:fullClasspath
[info] Related:
[info] compile:fullClasspath
[info] compile:fullClasspath(for doc)
[info] test:fullClasspath(for doc)
[info] runtime:fullClasspath

```

一行目からこれが ([.sbt ビルド定義](#) で説明されているとおり、セッティングではなく) タスクであることが分かる。このタスクの戻り値は `scala.collection.Seq[sbt.Attributed[java.io.File]]` の型をとる。

“Provided by” は、この値を定義するスコープ付きキーを指し、この場合は、`{file:/home/hp/checkout/hello/}default-aea33a/test:full-classpath` (test コンフィギュレーションと `{file:/home/hp/checkout/hello/}default-aea33a` プロジェクトにスコープ付けされた `full-classpath` キー)。

“Dependencies” は、まだ意味不明だろうけど、[次のページ](#)まで待ってて。

ここで委譲も見ることができ、もし値が定義されていなければ、sbt は以下を検索する:

- 他の二つのコンフィギュレーション (`runtime:full-classpath` と `compile:full-classpath`)。これらのスコープ付きキーは、プロジェクトは特定されていないため「現プロジェクト」で、タスクも特定されていない Global だ。
- Global に設定されたコンフィギュレーション (`*:full-classpath`)。プロジェクトはまだ特定されていないため「現プロジェクト」で、タスクもまだ特定されていないため Global だ。
- `{.}` 別名 `ThisBuild` に設定されたプロジェクト (つまり、特定のプロジェクトではなく、ビルド全体)。
- Global に設定されたプロジェクト軸 (`*/test:full-classpath`) (プロジェクトが特定されていない場合は、現プロジェクトを意味するため、Global を検索することは新しく、* と「プロジェクトが未表示」

はプロジェクト軸に対して異なる値を持ち、*/test:full-classpath と test:full-classpath は等価ではない。)

- プロジェクトとコンフィギュレーションの両方とも Global を設定する (*/*:full-classpath)(特定されていないタスクは Global であるため、*/*:full-classpath は三つの軸全てが Global を取る。)

今度は、(inspect test:full-class のかわりに)inspect full-classpath を試してみて、違いをみてみよう。コンフィギュレーションが省略されたため、compile だと自動検知される。そのため、inspect compile:full-classpath は inspect full-classpath と同じになるはずだ。

次に、inspect *:full-classpath も実行して違いを比べてみよう。full-classpath はデフォルトでは、Global コンフィギュレーションには定義されていない。

より詳しくは、[Interacting with the Configuration System](#) 参照。

ビルド定義からスコープを参照する

build.sbt で裸のキーを使ってセッティングを作った場合は、現プロジェクト、Global コンフィギュレーション、Global タスクにスコープ付けされる:

```
lazy val root = (project in file(".")).
  settings(
    name := "hello"
  )
```

sbt を実行して、inspect name と入力して、キーが {file:/home/hp/checkout/hello/}default-aea33a/ により提供されていることを確認しよう。つまり、プロジェクトは、{file:/home/hp/checkout/hello/}default-aea33a で、コンフィギュレーションは * で、タスクは表示されていない(グローバルを指す)ということだ。

キーにはオーバーロードされた in メソッドがあり、それによりスコープを設定できる。in への引数として、どのスコープ軸のインスタンスでも渡すことができる。これをやる意味は全くないけど、例として Compile コンフィギュレーションでスコープ付けされた name の設定を以下に示す:

```
name in Compile := "hello"
```

また、packageBin タスクでスコープ付けされた name の設定（これも意味なし！ただの例だよ）：

```
name in packageBin := "hello"
```

もしくは、例えば Compile コンフィギュレーションの packageBin の name など、複数のスコープ軸でスコープ付けする：

```
name in (Compile, packageBin) := "hello"
```

もしくは、全ての軸に対して Global を使う：

```
name in Global := "hello"
```

（name in Global は、スコープ軸である Global を全ての軸を Global に設定したスコープに暗黙の変換が行われる。タスクとコンフィギュレーションは既にデフォルトで Global であるため、事実上行なっているのはプロジェクトを Global に指定することだ。つまり、`{file:/home/hp/checkout/hello/}default-aea33a/*:name` ではなく、`*/*:name` が定義される。）

Scala に慣れていない場合に注意して欲しいのは、in や := はただのメソッドであって、魔法ではないということだ。Scala ではキレイに書くことができるけど、Java 風に以下のようにも書き下すこともできる：

```
name.in(Compile).:=("hello")
```

こんな醜い構文で書く必要は一切無いけど、これらが実際にメソッドであることを示している。

いつスコープを指定するべきか

あるキーが、通常スコープ付けされている場合は、スコープを指定してそのキーを使う必要がある。例えば、compile タスクは、デフォルトで Compile と Test コンフィギュレーションにスコープ付けされているけど、これらのスコープ外には存在しない。

そのため、compile キーに関連付けられた値を変更するには、compile in Compile が compile in Test のどちらかを書く必要がある。素の compile を使うと、コンフィギュレーションにスコープ付けされた標準のコンパイルタ

スクをオーバーライドするかわりに、現在のプロジェクトにスコープ付けされた新しいコンパイルタスクを定義してしまう。

“*Reference to undefined setting*” のようなエラーに遭遇した場合は、スコープを指定していないか、間違ったスコープを指定したことによることが多い。君が使っているキーは何か別のスコープの中で定義されている可能性がある。エラーメッセージの一部として sbt は、君が意味したであろうものを推測してくれるから、“Did you mean compile:compile?” を探そう。

キーの名前はキーの `_一部_` であるとも考えることもできる。実際の所は、全てのキーは名前と（三つの軸を持つ）スコープによって構成される。つまり、`packageOptions in (Compile, packageBin)` という式全体でキー名だということだ。単に `packageOptions` と言っただけでもキー名だけど、それは別のキーだ（`in` 無しのキーのスコープは暗黙で決定され、現プロジェクト、Global コンフィグレーション、Global タスクとなる）。

他の種類のセッティング

このページでは、基本的な `:=` メソッドを超えた、より高度な Settings の作り方を説明する。君が、[.sbt ビルド定義](#)と[スコープ](#)を読んだことを前提とする。

復習: セッティング

ビルド定義は Setting のリストを作り、それが sbt の（キーと値のペアのマップで表現される）ビルドの記述を変換するのに使われるということは[覚えていて](#)と思う。Setting は、は古いマップをインプットにとり、新たなマップをアウトプットに出す変換だ。新たなマップが sbt の新しい内部状態となる。

セッティングは種類により異なる方法でマップを変換する。[これまでは](#)、`:=` メソッドをみてきた。

`:=` が作る Setting は、不変の固定値を新たに変換されたマップに代入する。例えば、マップを `name := "hello"` というセッティングで変換すると、新しいマップは `name` キーの中に `"hello"` を格納する。

セッティングがその効果を発揮するにはセッティングのマスターストに入らなくてはならない（`build.sbt` の全ての行は自動的にそのリストに入るけど、[.scala ファイル](#)の場合は、sbt が検知しない場所に Setting を作ってしまうことができる）。

既存の値に追加する: += と++=

:= による置換が最も単純な変換だけど、キーには他のメソッドもある。
SettingKey[T] の T が列の場合、つまりキーの値の型が列の場合は、置換のかわりに列に追加することができる。

- += は、列に単一要素を追加する。
- ++= は、別の列を連結する。

例えば、sourceDirectories in Compile というキーの値の型は Seq[File] だ。デフォルトで、このキーの値は src/main/scala を含む。(君がどうしても非標準じゃないと気が済まないので) source という名前のディレクトリに入ったソースもコンパイルしたいとすると、以下のようにして設定できる:

```
sourceDirectories in Compile += new File("source")
```

もしくは、sbt パッケージに入っている file() 関数を使って:

```
sourceDirectories in Compile += file("source")
```

(file() は、単に新しい File 作る)

++= を使って複数のディレクトリを一度に加える事もできる:

```
sourceDirectories in Compile ++= Seq(file("sources1"), file("sources2"))
```

このでの Seq(a, b, c, ...) は、列を構築する標準的な Scala の構文だ。

デフォルトのソースディレクトリを完全に置き換えてしまいたい場合は、当然 := を使えばいい:

```
sourceDirectories in Compile := Seq(file("sources1"), file("sources2"))
```

他のキーの値を基に値を計算

タスクやセッティングのキーの値を使って他のタスクやセッティングのキーの値を設定してみる。値をつける関数には := や += や ++= を用いて、引数に付ける値を入れてやればよい。

最初の例として、プロジェクトの名前と同じ組織名を定義してみよう。


```
// プロジェクトの後に組織名を付ける (どちらも型は SettingKey[String])
organization := name.value
```

他にもディレクトリ名を用いてプロジェクトの名前をつけるとか。

```
// name は Key[String]、 baseDirectory は Key[File]
// ディレクトリ名を取ってからプロジェクトの名前を付ける
name := baseDirectory.value.getName
```

これは java.io.File オブジェクトにある getName メソッドを用いて、baseDirectory から取った値へと変換している。

複数の入力値を用いる場合も同様である。

```
name := "project " + name.value + " from " + organization.value + " version " + version.value
```

ここでも前に宣言された組織名やバージョンのセッティング値を用いて名前が付けられている。

依存性を持ったセッティング `name <=< baseDirectory(_.getName)` というセッティングにおいて、`name` は、`baseDirectory` に 依存性 (dependency) を持つ。上記を `build.sbt` に書いて、`sbt` のインタラクティブモードで走らせ、`inspect name` と打ち込むと、以下のように表示される (一部抜粋)：

```
[info] Dependencies:
[info] *:baseDirectory
```

このようにして、`sbt` はどのセッティングが別のセッティングに依存するかを知っている。タスクを記述するセッティングもあるため、この方法でタスク間の依存性も作ることができる。

例えば、`inspect compile` すると、`compile-inputs` に依存することが分かり、`compile-input` を `inspect` すると、それがまた別のキーに依存していることが分かる。依存性の連鎖をたどっていくと、魔法に出会う。例えば、`compile` と打ち込むと、`sbt` は自動的に `update` を実行する。これが「とにかくちゃんと動く」理由は、`compile` の計算にインプットとして必要な値が、`update` の計算を先に行うことを強制しているからだ。

このようにして、`sbt` の全てのビルドの依存性は、明示的には宣言されず、自動化されている。あるキーの値を別の計算で使うと、その計算はキーに依存する。とにかくちゃんと動く！

セッティングが未定義の場合 セッティングが `:=` や `+=` や `++=` を使って自分自身や他のキーへの依存性を作る場合、依存されたキーには値が存在しなくてはならない。存在しなければ、sbt に怒られる。例えば、“*Reference to undefined setting*” なんて言われるかもしれない。これが起こった場合は、キーが定義されている正しいスコープで使っているか確認しよう。

環状の依存性を作ってしまうことも可能で、これもまたエラーになり、sbt に怒られる。

他のキーの値を基にしたタスク あるタスクの値を定義するために他のタスクの値を計算する必要があるかもしれない。そのような場合には、`:=` や `+=` や `++=` の引数に、`Def.task` と `taskValue` を用いた値を使えば良い。

例として、`sourceGenerators` にプロジェクトのルートディレクトリや `Compile` コンフィギュレーション時のクラスパスを加える事を考えてみよう。

```
sourceGenerators in Compile += Def.task {  
  myGenerator(baseDirectory.value, (managedClasspath in Compile).value)  
}.taskValue
```

依存性を持ったタスク `.sbt` ビルド定義でみた通り、タスクキーは `:=` などでセッティングを作ると `Setting[T]` ではなく、`Setting[Task[T]]` を作る。タスクを定義する際の入力には、セッティングの値を用いることができるが、セッティングを定義する際にタスクを入力とすることはできない。

(`Keys` より) 以下の二つのキーを例に説明する:

```
val scalacOptions = taskKey[Seq[String]]("Options for the Scala compiler.")  
val checksums = settingKey[Seq[String]]("The list of checksums to generate and to verify")
```

(`scalacOptions` と `checksums` は、同じ値の型を持つ二つのキーで、片方がタスクというだけで、お互い全く関係のないキーだ。)

`build.sbt` で `scalacOptions` を `checksums` のエイリアスにすることは出来るのだが、その逆は出来ない。つまり、以下のような例ではコンパイルが通る:

```
// scalacOptions タスクは checksums セッティングの値を用いて定義される  
scalacOptions := checksums.value
```

逆方向への依存、つまりタスクの値に依存したセッティングキーの値を定義することは、どのようにしても出来ない。なぜなら、セッティングキーの値はプロジェクトのロード時に一度だけしか計算されないためである。逆に、タスクは何度も実行毎に評価される可能性がある。

```
// checksums セッティングは scalacOptions タスクに関連付けても、値が定まらないかもしれない
checksums := scalacOptions.value
```

依存性を用いた追加: += and ++=

他のキーを用いて、既存のセッティングやタスクへ値を追加する際は、+= を使えば良い。

例えば、プロジェクト名を使って名付けたカバレッジレポートがあるとして、それを clean が削除するファイルのリストに追加したいとする:

```
cleanFiles += file("coverage-report-" + name.value + ".txt")
```

ライブラリ依存性

このページは、このガイドのこれまでのページ、特に [.sbt ビルド定義](#)、[スコープ](#)、と [他の種類のセッティング](#) を読んでいることを前提とする。

ライブラリ依存性は二つの方法で加えることができる:

- lib ディレクトリに jar ファイルを入れることのできる [アンマネージ依存性](#) (unmanaged dependencies)
- ビルド定義に設定され、リポジトリから自動でダウンロードされる [マネージ依存性](#) (managed dependencies)

アンマネージ依存性

ほとんどの人は、アンマネージ依存性ではなく、マネージ依存性を使っている。だけど、始めはアンマネージの方が簡単なので分かりやすい。

アンマネージ依存性を説明すると、こんな感じになる。jar ファイルを lib に入れると、それはプロジェクトのクラスパスに追加される。以上！

例えば、[ScalaCheck](#)、[specs](#)、[ScalaTest](#) などのテスト用の jar を lib に加えることもできる。

lib の依存性は (compile、test、run、そして console の) 全てのクラスパスに追加される。もし、どれか一つのクラスパスを変えたい場合は、例えば `dependencyClasspath in Compile` や `dependencyClasspath in Runtime` などを適宜調整する必要がある。

アンマネージ依存性を利用するのに、`build.sbt` には何も書かなくてもいいけど、デフォルトの `lib` 以外のディレクトリを使いたい場合は、`unmanagedBase` キーを変更することができる。

`lib` のかわりに、`custom_lib` を使うには:

```
unmanagedBase := baseDirectory.value / "custom_lib"
```

`baseDirectory` はプロジェクトのルートディレクトリで、[他の種類のセッティング](#)で説明したとおり、ここでは `unmanagedBase` を `value` を使って取り出した `baseDirectory` の値を用いて変更している。

他には、`unmanagedJars` という `unmanagedBase` ディレクトリに入っている `jar` ファイルのリストを返すタスクがある。複数のディレクトリを使うとか、何か別の複雑なことを行う場合は、この `unmanagedJar` タスクを何か別のものに变える必要があるかもしれない。例えば `Compile` コンフィギュレーション時に `lib` ディレクトリのファイルを無視したい、など。

```
unmanagedJars in Compile := Seq.empty[sbt.Attributed[java.io.File]]
```

マネージ依存性

`sbt` は、[Apache Ivy](#) を使ってマネージ依存性を実装するため、既に Maven か Ivy に慣れていれば、違和感無く入り込めるだろう。

`libraryDependencies` キー 依存性を `libraryDependencies` セッティングに列挙するだけで、普通はうまくいく。Maven POM ファイルや、Ivy コンフィギュレーションファイルを書くなどして、依存性を外部で設定してしまつて、`sbt` にその外部コンフィギュレーションファイルを使わせるということも可能だ。これに関しては、[\[Library Management\]](#) を参照。

依存性の宣言は、以下ようになる。ここで、`groupId`、`artifactId`、と `revision` は文字列だ:

```
libraryDependencies += groupId % artifactID % revision
```

もしくは、以下ようになる。このときの configuration も文字列だ。

```
libraryDependencies += groupId % artifactID % revision % configuration
```

libraryDependencies は [Keys](#) で以下のように定義されている:

```
val libraryDependencies = SettingKey[Seq[ModuleID]]("library-dependencies", "Declares ma
```

% メソッドは、文字列から ModuleID オブジェクトを作り、その ModuleID を libraryDependencies に追加するだけでいい。

当然、sbt は (Ivy を通じて) モジュールをどこからダウンロードしてくるかを知らなければいけない。もしモジュールが sbt に最初から入っているデフォルトのリポジトリの一つにあれば、ちゃんと動く。例えば、Apache Derby はデフォルトのリポジトリにある:

```
libraryDependencies += "org.apache.derby" % "derby" % "10.4.1.3"
```

これを build.sbt に打ち込んで、update を実行すると、sbt は Derby を ~/.ivy2/cache/org.apache.derby/ にダウンロードするはずだ。(ちなみに、update は compile の依存性であるため、手動で update と打ち込む必要がある状況は普通は無い。)

当然、++= を使って一度に依存ライブラリのリストを追加することもできる:

```
libraryDependencies ++= Seq(  
  groupId % artifactID % revision,  
  groupId % otherID % otherRevision  
)
```

libraryDependencies に対して:=、その他を使う機会があるかもしれないが、稀だろう。

%% を使って正しい Scala バージョンを入手する groupId % artifactID % revision のかわりに、groupId %% artifactID % revision を使うと (違いは groupId の後ろの %%) sbt はプロジェクトの Scala バージョンをアーティファクト名に追加する。これはただの略記法なので、%% 無しで書くこともできる:

```
libraryDependencies += "org.scala-tools" % "scala-stm_2.9.1" % "0.3"
```

ビルドのバージョンが `scalaVersion` が 2.9.1 だとすると、以下は等価だ:

```
libraryDependencies += "org.scala-tools" %% "scala-stm" % "0.3"
```

多くの依存ライブラリが複数の Scala バージョンに対してコンパイルされていて、プロジェクトに合ったものを選択したいときに使うというのが考えだ。

実践上での問題として、多くの場合依存ライブラリは少しズレた Scala バージョンが使われることがあるけど、`%%` はそこまは賢くない。そのため、依存ライブラリが 2.10.1 までしか出てなくて、プロジェクトが `scalaVersion := "2.10.4"` の場合、2.10.1 の依存ライブラリが多分動作するにも関わらず `%%` を使うことができない。もし、`%%` が動かなくなったら、依存ライブラリが使っている実際のバージョンを確認して、動くだろうバージョン（それがあればの話だけど）に決め打ちすればいい。

詳しくは、[Cross Build] を参照。

`Ivy revision` `groupId` `% artifactID` `% revision` の `revision` は、単一の固定されたバージョン番号じゃなくてもいい。Ivy は与えられた制限の中でモジュールの最新の `revision` を選ぶことができる。"1.6.1" のような固定 `revision` ではなく、`"latest.integration"`、`"2.9.+"`、や `"[1.0,)"` など指定できる。詳しくは、[Ivy revisions](#) を参照。

`Resolvers` 全てのパッケージが一つのサーバに置いてあるとは限らない。`sbt` は、デフォルトで `standard Maven2 repository` のリポジトリを使う。もし依存ライブラリがこのデフォルトのリポジトリに無ければ、Ivy がそれを見つけられるように `resolver` を追加する必要がある。

リポジトリを追加するには、以下のようにする:

```
resolvers += name at location
```

例えば:

```
resolvers += "Sonatype OSS Snapshots" at "https://oss.sonatype.org/content/repositories/"
```

`Keys` で定義されている `resolvers` キーは以下のようにになっている:

```
val resolvers = settingKey[Seq[Resolver]]("The user-defined additional resolvers for auto
```

at メソッドは、二つの文字列から Resolver オブジェクトを作る。

sbt は、リポジトリとして追加すれば、ローカル Maven リポジトリも検索することができる:

```
resolvers += "Local Maven Repository" at "file://" + Path.userHome.absolutePath + "/.m2/repository"
```

他の種類のリポジトリの定義の詳細に関しては、[Resolvers](#) 参照。

デフォルトの resolver のオーバーライド `resolvers` は、デフォルトの resolver を含まず、ビルド定義によって加えられる追加のものだけを含む。

sbt は、`resolvers` をデフォルトのリポジトリと組み合わせて `external-resolvers` を形成する。

そのため、デフォルトの resolver を変更したり、削除したい場合は、`resolvers` ではなく、`external-resolvers` をオーバーライドする必要がある。

コンフィギュレーションごとの依存性 依存ライブラリをテストコード (Test コンフィギュレーションでコンパイルされる `src/test/scala` 内のコード) から使いたいが、メインのコードでは使わないということがよくある。

ある依存ライブラリが Test コンフィギュレーションのクラスパスには出てきて欲しいけど、Compile コンフィギュレーションではいらない場合は、以下のように `% "test"` と追加する:

```
libraryDependencies += "org.apache.derby" % "derby" % "10.4.1.3" % "test"
```

以下のように書くことで、Test コンフィギュレーションに合わせた型安全なバージョンを用いることが出来るかもしれない:

```
libraryDependencies += "org.apache.derby" % "derby" % "10.4.1.3" % Test
```

sbt のインタラクティブモードで `show compile:dependency-classpath` と打ち込んでも、Derby は出てこないはずだ。だけど、`show test:dependency-classpath` と打ち込むと、Derby の jar がリストにあるのが確認できる。

普通は、[ScalaCheck](#)、[specs](#)、[ScalaTest](#) などのテスト関連の依存ライブラリは `% "test"` と共に定義される。

ライブラリの依存性に関しては、もうこの入門用のページで見つからない情報があれば、[このページ](#)にもう少し詳細やコツが書いてある。

マルチプロジェクト・ビルド

このページでは、一つのプロジェクトで複数のプロジェクトを管理する方法を紹介する。

このガイドの前のページ、特に [build.sbt](#) を理解していることが必要になる。

複数のプロジェクト

単一のビルドに複数のプロジェクトを入れておくと、プロジェクト間に依存性がある場合や、プロジェクトが同時に変更されることが多い場合などで便利だ。

ビルド内のサブプロジェクトは、それぞれに独自の `src/main/scala` を持ち、`package` を実行すると独自の `jar` ファイルを生成するなど、普通のプロジェクト同様に振る舞う。

個々のプロジェクトは `lazy val` を用いて `Project` 型の値を宣言することで定義される。例として、以下のようなものがプロジェクトだ:

```
lazy val util = project
```

```
lazy val core = project
```

変数名はプロジェクトの ID 及びベースディレクトリの名前になる。ID はコマンドラインからプロジェクトを指定する時に用いられる。ベースディレクトリは以下の様な関数を呼び出す事で変更出来る。上記の例と同じ結果になる記述を明示的に書くと、以下のようになる。

```
lazy val util = project.in(file("util"))
```

```
lazy val core = project in file("core")
```

依存関係

個々のプロジェクトのビルドを他のプロジェクトと完全に独立した形で行うこともできる。しかし、大抵プロジェクトというのは他のプロジェクトと何らかの形で依存関係を持つ。ここには集約かクラスパス依存性といった2種類の依存関係が存在する:

集約 集約は、集約するプロジェクトを走らせる際に集約されるプロジェクトも同時に走らせる必要がある、といった関係のことである。例えば、以下のような例がある。

```
lazy val root = (project in file(".")).
  aggregate(util, core)
```

```
lazy val util = project
```

```
lazy val core = project
```

上の例では、root プロジェクトが util と core を集約している。この状態で sbt を起動してコンパイルしてみよう。3つのプロジェクトが全てコンパイルされることが分かると思う。

集約プロジェクト内で（この場合は、ルートの hello プロジェクトで）、タスクごとに集約をコントロールすることができる。例えば、update タスクの集約を以下のようにして回避できる：

```
lazy val root = (project in file(".")).
  aggregate(util, core).
  settings(
    aggregate in update := false
  )
```

[...]

aggregate in update は、update タスクにスコープ付けされた aggregate キーだ（[スコープ](#)参照）。

注意: 集約は、集約されるタスクを順不同に並列実行する。

クラスパス依存性 プロジェクトは、他のプロジェクトのコードに依存することができる。これは、dependsOn メソッドを呼び出すことで実現する。例えば、core に util のクラスパスが必要な場合は、core の定義を次のように書く：

```
lazy val core = project.dependsOn(util)
```

これで core 内のコードから util のクラスを利用することができる。これは、プロジェクトをコンパイルするときの順序も作り出す。この場合、core

がコンパイルされる前に、util が更新 (update) され、コンパイルされる必要がある。

複数のプロジェクトに依存するには、dependsOn(bar, baz) というふうに、dependsOn に複数の引数を渡せばいい。

コンフィギュレーションごとのクラスパス依存性 foo dependsOn(bar) は、foo の Compile コンフィギュレーションが bar の Compile コンフィギュレーションに依存することを意味する。これを明示的に書くと、dependsOn(bar % "compile->compile") となる。

この "compile->compile" 内の-> は、「依存する」という意味だから、"test->compile" は、foo の Test コンフィギュレーションが bar の Compile コンフィギュレーションに依存することを意味する。

->config の部分を省くと、->compile だと解釈されるため、dependsOn(bar % "test") は、foo の Test コンフィギュレーションが bar の Compile コンフィギュレーションに依存することを意味する。

特に、Test が Test に依存することを意味する"test->test" は役に立つ宣言だ。これにより、例えば、bar/src/test/scala にテストのためのユーティリティコードを置いておき、それを foo/src/test/scala 内のコードから利用することができる。

複数のコンフィギュレーション依存性を宣言する場合は、セミコロンで区切る。例えば、dependsOn(bar % "test->test;compile->compile") と書ける。

デフォルトルートプロジェクト

もしプロジェクトがルートディレクトリに定義されてなかったら、sbt はビルド時に他のプロジェクトを集約するデフォルトプロジェクトを勝手に生成する。

プロジェクト hello-foo は、base = file("foo") と共に定義されているため、サブディレクトリ foo に置かれる。そのソースは、foo/Foo.scala のように foo の直下に置かれるか、foo/src/main/scala 内に置かれる。ビルド定義ファイルを除いては、通常の sbt [ディレクトリ構造](#)が foo 以下に適用される。

foo 内の全ての .sbt ファイル、例えば foo/build.sbt は、hello-foo プロジェクトにスコープ付けされた上で、ビルド全体のビルド定義に取り込まれる。

ルートプロジェクトが `hello` にあるとき、`hello/build.sbt`、`hello/foo/build.sbt`、`hello/bar/build.sbt` においてそれぞれ別々のバージョンを定義してみよう (例: `version := "0.6"`)。次に、インタラクティブプロンプトで `show version` と打ち込んでみる。以下のように表示されるはずだ (定義したバージョンによるが) :

```
> show version
[info] hello-foo/*:version
[info] 0.7
[info] hello-bar/*:version
[info] 0.9
[info] hello/*:version
[info] 0.5
```

`hello-foo/*:version` は、`hello/foo/build.sbt` 内で定義され、`hello-bar/*:version` は、`hello/bar/build.sbt` 内で定義され、`hello/*:version` は、`hello/build.sbt` 内で定義される。スコープ付けされたキーの構文を復習しておこう。それぞれの `version` キーは、`build.sbt` の場所により、特定のプロジェクトにスコープ付けされている。だけど、三つの `build.sbt` と同じビルド定義の一部だ。

`.scala` ファイルは、上に示したように、単にプロジェクトとそのベースディレクトリを列挙するだけの簡単なものにして、それぞれのプロジェクトのセッティングは、そのプロジェクトのベースディレクトリ直下の `.sbt` ファイル内で宣言することができる。全てのセッティングを `.scala` ファイル内で宣言することは義務付けられているわけではない。

ビルド定義の全てを単一の `project` ディレクトリ内の場所にまとめるために、`.scala` ファイル内にセッティングも含めてしまうほうが洗練されていると思うかもしれない。ただし、これは好みの問題だから、好きにやればいい。

サブプロジェクトは、`project` サブディレクトリや、`project/*.scala` ファイルを持つことができない。`foo/project/Build.scala` は無視される。

プロジェクトの切り替え

`sbt` インタラクティブプロンプトから、`projects` と打ち込むことでプロジェクトの全リストが表示され、`project <プロジェクト名>` で、現在プロジェクトを選択できる。`compile` のようなタスクを実行すると、それは現在プロジェクトに対して実行される。これにより、ルートプロジェクトをコンパイルせずに、サブプロジェクトのみをコンパイルすることができる。

また `subProjectID/compile` のように、他のプロジェクト ID を明示的に指定することで、そのプロジェクトのタスクを実行することもできる。

Common code

.sbt ファイルで定義された値は、他の .sbt ファイルからは見えない。 .sbt ファイル間のコードを共有するためには、ビルドルートにある `project/` ディレクトリに Scala ファイルを用意すれば良い。このディレクトリは sbt プロジェクトになるが、ビルドのためのプロジェクトとなる。以下がサンプルである。

```
<root>/project/Common.scala:
```

```
import sbt._
import Keys._

object Common {
  def text = "org.example"
}
```

```
<root>/build.sbt:
```

```
organization := Common.text
```

詳細は [.scala Build Definition](#) を見てほしい。

プラグインの使用

このガイドの前のページをまず読んでほしい。特に [build.sbt](#) と [ライブラリ依存性](#) を理解していることが必要になる。

プラグインって何？

プラグインは、新たなセッティングを追加するなどして、ビルド定義を拡張する。そのセッティングは、新しいタスクを加えることもでき、例えば、テストカバレッジレポートを生成する `codeCoverage` というタスクをプラグインが提供することができる。

プラグインの宣言

プロジェクトが `hello` ディレクトリにあって、ビルド定義に `sbt-site` を追加するとした場合、`hello/project/site.sbt` を新規作成して、プラグインの Ivy モジュール ID と共に `addSbtPlugin` を呼び出す:

```
addSbtPlugin("com.typesafe.sbt" % "sbt-site" % "0.7.0")
```

`sbt-assembly` を追加したければ、`hello/project/assembly.sbt` を作って以下を書く:

```
addSbtPlugin("com.eed3si9n" % "sbt-assembly" % "0.11.2")
```

全てのプラグインがデフォルトのリポジトリにある訳では無いので、プラグインの説明書にレポジトリの追加する手順が書かれているかもしれない:

```
resolvers += Resolver.sonatypeRepo("public")
```

通常、プラグインは、プロジェクトに追加されるセッティングを提供することで機能を追加する。これを次に説明しよう。

auto plugin の有効化と無効化

プラグインはビルド定義に自動的に追加されるセッティングを宣言することができ、その場合は何もしなくてもいい。

sbt 0.13.5 より新しい `auto plugin` というプラグインを自動的に追加して、セッティングの依存性がプロジェクトにあることを安全に保証する機構ができた。auto plugin の多くはデフォルトセッティングを自動的に追加するけども、中には明示的な有効化を必要とするものもある。

明示的な有効化が必要な auto plugin を使っている場合は、以下を `build.sbt` に追加する:

```
lazy val util = (project in file("util")).
  enablePlugins(FooPlugin, BarPlugin).
  settings(
    name := "hello-util"
  )
```

プロジェクトは `enablePlugins` メソッドを用いて使用したい auto plugin を明示的に定義することができる。

プロジェクトは、`disablePlugins` メソッドを用いてプラグインを除外することもできる。例えば、`util` から `IvyPlugin` のセッティングを除外したいとすると、`build.sbt` を以下のように変更する:

```
lazy val util = (project in file("util")).
  enablePlugins(FooPlugin, BarPlugin).
  disablePlugins(plugins.IvyPlugin).
  settings(
    name := "hello-util"
  )
```

明示的な有効化が必要かはそれぞれの auto plugin がドキュメントに書くべきだ。現行プロジェクトにおいてどの auto plugin が有効化されているかが気になるなら、`sbt` コンソールから `plugins` コマンドを実行してみてほしい。

例えば、

```
> plugins
In file:/home/jsuereth/projects/sbt/test-ivy-issues/
  sbt.plugins.IvyPlugin: enabled in scala-sbt-org
  sbt.plugins.JvmPlugin: enabled in scala-sbt-org
  sbt.plugins.CorePlugin: enabled in scala-sbt-org
  sbt.plugins.JUnitXmlReportPlugin: enabled in scala-sbt-org
```

ここでは、`plugins` の表示によって `sbt` のデフォルトのプラグインが全て有効化されていることが分かる。`sbt` のデフォルトセッティングは3つのプラグインによって提供される:

1. `CorePlugin`: タスクの並列実行などのコア機能。
2. `IvyPlugin`: モジュールの公開や依存性の解決機能。
3. `JvmPlugin`: Java/Scala プロジェクトのコンパイル/テスト/実行/パッケージ化。

さらに `JUnitXmlReportPlugin` は実験的に `junit-xml` の生成機能を提供する。

古い auto plugin ではないプラグインは、[マルチプロジェクトビルド](#)内に異なるタイプのプロジェクトを持つことができるようにセッティングを明示的

に追加することを必要とする。それぞれのプラグインのドキュメンテーションに設定方法が書いてあると思うけど、典型的にはベースとなるセッティングを追加して、必要に応じてカスタム化というパターンが多い。

sbt-site を用いて具体例で説明すると、site.sbt というファイルを新しく作って

```
site.settings
```

以上を site.sbt に書くことで有効化することができる。

もし、ビルド定義がマルチプロジェクトの場合は、プロジェクトに直接追加する:

```
// don't use the site plugin for the `util` project
lazy val util = (project in file("util"))

// enable the site plugin for the `core` project
lazy val core = (project in file("core")).
  settings(site.settings : _*)
```

グローバル・プラグイン

プラグインを ~/.sbt/0.13/plugins/ 以下で宣言することで全てのプロジェクトに対して一括してプラグインをインストールすることができる。~/.sbt/0.13/plugins/ は、sbt プロジェクトで、そのクラスパスは全ての sbt ビルド定義にエクスポートされる。大まかに言うと、~/.sbt/0.13/plugins/ 内の .sbt ファイルは、それが全てのプロジェクトの project/ ディレクトリに入っているかのように振る舞う。

~/.sbt/0.13/plugins/build.sbt を作って、そこに addSbtPlugin() 式を書くことで全プロジェクトにプラグインを追加することができる。しかし、これを多用するとマシン環境への依存性を増やしてしまうことになるので、この機能は注意してほどほどに使うべきだ。ベスト・プラクティスも参照してほしい。

利用可能なプラグイン

[プラグインのリスト](#)がある。

特に人気のプラグインは:

- IDE 専用プラグイン (sbt プロジェクトを IDE にインポートする)
- [xsbt-web-plugin](#) などの、web フレームワークプラグイン

プラグインの作成などプラグインに関する詳細は [Plugins](#) とプラグインの [ベスト・プラクティス](#) を参照。

カスタムセッティングとタスク

このページでは、独自のセッティングやタスクの作成を紹介する。

このページを理解するには、このガイドの前のページ、特に [build.sbt](#) と [他の種類のセッティング](#) を読んである必要がある。

キーの定義

[Keys](#) は、キーの定義の方法で満載だ。多くのキーは、[Defaults](#) で実装されている。

キーは三つの型のうちどれかを持つ。SettingKey と TaskKey は、[.sbt ビルド定義](#) で説明した。InputKey に関しては、[Input Tasks](#) を見てほしい。

以下に [Keys](#) からの具体例を示す:

```
val scalaVersion = settingKey[String]("The version of Scala used for building.")
val clean = taskKey[Unit]("Deletes files produced by the build, such as generated sources")
```

キーのコンストラクタは、二つの文字列のパラメータを取る。キー名 ("scala-version") と 解説文 ("The version of scala used for building.") だ。

[.sbt ビルド定義](#) でみたとおり、SettingKey[T] 内の型パラメータ T は、セッティングの値の型を表す。TaskKey[T] 内の T は、タスクの結果の型を表す。また、[.sbt ビルド定義](#) でみたとおり、セッティングはプロジェクトが再読み込みされるまでは固定値を持ち、タスクは「タスク実行」のたび (sbt のインタラクティブモードかバッチモードでコマンドが打ち込まれるたび) に再計算される。

[.sbt file](#) や [.scala file](#) や [a plugin](#) でキーを定義する事が出来る。[.scala ビルド定義](#) ファイル内の Build オブジェクト内の val、もしくはプラグイン内の Plugin オブジェクト内の val は全て [.sbt ファイル](#) に自動的にインポートされる。

タスクの実装

キーを定義したら、次はなんらかのタスクからそのキーを使ってみよう。独自のタスクを定義してもいいし、既存のタスクを再定義する予定なのかもしれない。いずれにせよ、やることは同じだ。もしタスクに他のセッティングやタスクへの依存性が無ければ、`:=` を使ってタスクのキーになんらかのコードを関連付ける:

```
val sampleStringTask = taskKey[String]("A sample string task.")

val sampleIntTask = taskKey[Int]("A sample int task.")

sampleStringTask := System.getProperty("user.home")

sampleIntTask := {
  val sum = 1 + 2
  println("sum: " + sum)
  sum
}
```

もしタスクに依存性があれば、[他の種類のセッティング](#)で説明したとおり `value` を使って値を参照する。

タスクは、ただの Scala のコードであるため、実装の一番難しい部分は、多くの場合 sbt 特定の問題ではない。難しいのは、実行したい何らかの「中身」の部分を書くことで、例えば HTML を整形したいとすると、今度は HTML のライブラリを利用する必要があるかもしれない(その場合は、[ビルド定義にライブラリ依存性を追加して](#)、その HTML ライブラリに基づいたコードを書く)。

sbt には、いくつかのユーティリティ・ライブラリや便利な関数があって、特にファイルやディレクトリの取り扱いには [Scaladocs-IO](#) にある API を重宝する。

プラグインを使おう!

`.scala` ファイルに大量のカスタムコードがあることに気づいたら、プラグインを作って複数のプロジェクト間で再利用できないか考えてみよう。

[以前にちょっと触れたし、詳しい解説はここにあるけど](#)、プラグインを作るのはすごく簡単だ。

このページは簡単な味見だけで、カスタムタスクに関しては [Tasks](#) ページで詳細に解説されている。

.scala ビルド定義

このページは、このガイドのこれまでのページ、特に [.sbt ビルド定義](#) と他の [種類のセッティング](#) を読んでいることを前提とする。

sbt は再帰的だ

build.sbt は単純化しすぎていて、sbt の実際の動作を隠蔽している。sbt のビルドは、Scala コードにより定義されている。そのコード自身もビルドされなければいけない。当然これも sbt でビルドされる。

project ディレクトリは君のプロジェクトのビルド方法を記述した__プロジェクトの中のプロジェクトだ__。project 内のプロジェクトは、他のプロジェクトができる全てのことを（理論的には）こなすことができる。つまり、ビルド定義は sbt プロジェクトであるということだ__。

この入れ子構造は永遠に続く。project/project ディレクトリを作ることによってビルド定義のビルド定義プロジェクトをカスタム化することができる。

以下に具体例で説明する:

```
hello/                                # プロジェクトのベースディレクトリ

    Hello.scala                       # プロジェクトのソースファイル
                                      # (src/main/scala に入れることもできる)

    build.sbt                         # build.sbt は、project/ 内のビルド定義プ
プロジェクトの                       # 一部となる

    project/                          # ビルド定義プロジェクトのベースディレクトリ

        Build.scala                   # project/ プロジェクトのソースファイル、
                                      # つまり、ビルド定義のソースファイル
```

```
build.sbt      # これは、project/project 内のビルド定義
プロジェクトの
                # 一部となり、ビルド定義のビルド定義と
なる
```

```
project/      # ビルド定義プロジェクトのためのビルド定義
プロジェクトの
                # ベースディレクトリ
```

```
Build.scala # project/project/ プロジェクトのソースフ
ファイル
```

普通はこういうことをする必要は全く無いので、安心してほしい！ だけど、原理を理解すると役立つことがある。

ちなみに、`.scala` や `.sbt` で終わる全てのファイルが用いられ、`build.sbt` や `Build.scala` と命名するのは慣例にすぎない。これは複数のファイルを使っているということも意味する。

ビルド定義プロジェクトにおける `.scala` ソースファイル

`.sbt` ファイルは、その兄弟の `project` ディレクトリにマージされる。プロジェクトの構造をもう一度見てみる：

```
hello/        # プロジェクトのベースディレクトリ

build.sbt     # build.sbt は、project/ 内のビルド定義プ
ロジェクトの
                # 一部となる

project/     # ビルド定義プロジェクトのベースディレクト
リ

Build.scala   # project/ プロジェクトのソースファイル、
                # つまり、ビルド定義のソースファイル
```

`build.sbt` 内の `Scala` 式は別々にコンパイルされ、`Build.scala` (もしくは、`project/` ディレクトリ内の他の `.scala` ファイル) に編入される。

ベースディレクトリの `.sbt` ファイルは、ベースディレクトリ直下の `project` 内のビルド定義プロジェクトの一部となる。

つまり、.sbt ファイルは、ビルド定義プロジェクトにセッティングを追加するための、便利な略記法ということだ。

build.sbt と Build.scala の関係

ビルド定義の中で、.sbt と .scala を混ぜて使うには、両者の関係を理解する必要がある。

以下に、具体例で説明する。プロジェクトが hello にあるとすると、hello/project/Build.scala を以下のように作る:

```
import sbt._
import Keys._

object HelloBuild extends Build {
  val sampleKeyA = settingKey[String]("demo key A")
  val sampleKeyB = settingKey[String]("demo key B")
  val sampleKeyC = settingKey[String]("demo key C")
  val sampleKeyD = settingKey[String]("demo key D")

  override lazy val settings = super.settings ++
    Seq(
      sampleKeyA := "A: in Build.settings in Build.scala",
      resolvers := Seq()
    )

  lazy val root = Project(id = "hello",
    base = file("."),
    settings = Seq(
      sampleKeyB := "B: in the root project settings in Build.scala"
    ))
}
```

次に、hello/build.sbt を以下のように書く:

```
sampleKeyC in ThisBuild := "C: in build.sbt scoped to ThisBuild"

sampleKeyD := "D: in build.sbt"
```

sbt のインタラクティブプロンプトを起動する。inspect sampleKeyA と打ち込むと、以下のように表示されるはず（一部抜粋）:

```
[info] Setting: java.lang.String = A: in Build.settings in Build.scala
[info] Provided by:
[info] {file:/home/hp/checkout/hello/}/*:sampleKeyA
```

次に、inspect sampleKeyC と打ち込むと、以下のように表示される:

```
[info] Setting: java.lang.String = C: in build.sbt scoped to ThisBuild
[info] Provided by:
[info] {file:/home/hp/checkout/hello/}/*:sampleKeyC
```

二つの値とも、“Provided by” は同じスコープを表示していることに注意してほしい。つまり、.sbt ファイルの sampleKeyC in ThisBuild は、.scala ファイルの Build.settings リストにセッティングを追加するのと等価ということだ。sbt は、ビルド全体にスコープ付けされたセッティングを両者から取り込んでビルド定義を作成する。

次は、inspect sampleKeyB:

```
[info] Setting: java.lang.String = B: in the root project settings in Build.scala
[info] Provided by:
[info] {file:/home/hp/checkout/hello/}hello/*:sampleKeyB
```

sampleKeyB は、ビルド全体({file:/home/hp/checkout/hello/})ではなく、特定のプロジェクト({file:/home/hp/checkout/hello/}hello)にスコープ付けされていることに注意してほしい。

もうお分かりだと思うが、inspect sampleKeyD は sampleKeyB に対応する:

```
[info] Setting: java.lang.String = D: in build.sbt
[info] Provided by:
[info] {file:/home/hp/checkout/hello/}hello/*:sampleKeyD
```

sbt は .sbt ファイルからのセッティングを Build.settings と Project.settings に追加するため、これは .sbt 内のセッティングの優先順位が高いことを意味する。Build.scala を変更して、build.sbt でも設定されている sampleKeyC か sampleKeyD キーを設定してみよう。build.sbt 内のセッティングが、Build.scala 内のそれに「勝つ」はずだ。

もう一つ気づいたかもしれないが、`sampleKeyC` と `sampleKeyD` は `build.sbt` でそのまま使うことができる。これは、`sbt` が `Build` オブジェクトのコンテンツを自動的に `.sbt` ファイルにインポートすることにより実現されている。具体的には、`build.sbt` ファイル内で `import HelloBuild._` が暗黙に呼ばれている。

まとめてみると:

- `.scala` ファイル内で、`Build.settings` にセッティングを追加すると、自動的にビルド全体にスコープ付けされる。
- `.scala` ファイル内で、`Project.settings` にセッティングを追加すると、自動的にプロジェクトにスコープ付けされる。
- `.scala` ファイルに書いた全ての `Build` オブジェクトのコンテンツは `.sbt` ファイルにインポートされる。
- `.sbt` ファイル内のセッティングは `.scala` ファイルのセッティングに 追加 される。
- `.sbt` ファイル内のセッティングは、明示的に指定されない限りプロジェクトにスコープ付けされる。

いつ `.scala` ファイルを使うか

`.scala` ファイルでは、セッティング式の羅列に限定されない。`val`、`object` やメソッド定義など、`Scala` コードを自由に書ける。

推奨される方法の一つとしては、`.scala` ファイルは `val` や `object` やメソッド定義をくくり出すのに使用して、セッティングの定義は `.sbt` で行うことだ。

インタラクティブモードにおけるビルド定義

`sbt` のインタラクティブプロンプトの現プロジェクトを `project/` 内のビルド定義プロジェクトに切り替えることができる。`reload plugins` と打ち込むことで切り替わる:

```
> reload plugins
[info] Set current project to default-a0e8e4 (in build file:/home/hp/checkout/hello/project)
> show sources
[info] ArrayBuffer(/home/hp/checkout/hello/project/Build.scala)
> reload return
```

```
[info] Loading project definition from /home/hp/checkout/hello/project
[info] Set current project to hello (in build file:/home/hp/checkout/hello/)
> show sources
[info] ArrayBuffer(/home/hp/checkout/hello/hw.scala)
>
```

上記にあるとおり、`reload return` を使ってビルド定義プロジェクトから普通のプロジェクトに戻る。

注意: 全て `immutable` だ

`build.sbt` 内のセッティングが、`Build` や `Project` オブジェクトの `settings` フィールドに追加されると考えるのは間違っている。そうじゃなくて、`Build` や `Project` のセッティングリストと `build.sbt` のセッティングが連結されて別の不変リストになって、それが `sbt` に使われるというのが正しい。`Build` と `Project` オブジェクトは、`immutable` なコンフィギュレーションであり、ビルド定義の全体からすると、たった一部にすぎない。

事実、セッティングには他にも出どころがある。具体的には、以下の順で追加される:

- `.scala` ファイル内の `Build.settings` と `Project.settings`。
- ユーザ定義のグローバルセッティング。例えば、`~/.sbt/build.sbt` に `_全て_` のプロジェクトに影響するセッティングを定義できる。
- プラグインによって注入されるセッティング、次の[プラグインの使用](#)参照。
- プロジェクトの `.sbt` ファイル内のセッティング。
- (`project` 内のプロジェクトである) ビルド定義プロジェクトの場合は、グローバルプラグイン (`~/.sbt/plugins`) が追加される。[プラグインの使用](#)で詳細が説明される。

後続のセッティングは古いものをオーバーライドする。このリスト全体でビルド定義が構成される。

bare .sbt ビルド定義

このページでは旧式の `.sbt` ビルド定義の説明をする。現在は[マルチ・プロジェクト .sbt ビルド定義](#)が推奨される。

bare .sbt ビルド定義とは何か

明示的に `Project` を定義する [マルチ・プロジェクト .sbt ビルド定義](#) や [scala ビルド定義](#) と違って bare ビルド定義は .sbt ファイルの位置から暗黙にプロジェクトが定義される。

`Project` を定義する代わりに、bare .sbt ビルド定義は `Setting[_]` 式のリストから構成される。

```
name := "hello"
```

```
version := "1.0"
```

```
scalaVersion := "2.11.4"
```

(0.13.7 以前) 設定は空白行で区切る

注意: 0.13.7 以降は空白行の区切りを必要としない。

こんな風に `build.sbt` を書くことはできない。

```
// 空白行がない場合はコンパイルしない
```

```
name := "hello"
```

```
version := "1.0"
```

```
scalaVersion := "2.10.3"
```

sbt はどこまでで式が終わってどこからが次の式なのかを判別するために、何らかの区切りを必要とする。

まとめ

このページで、このガイドを総括してみよう。

sbt を使うのに、理解しなければいけない概念は少しの数しかない。確かに、これらには多少の学習曲線があるが、sbt にはこれらの概念_以外_のことは特になくとも考えることもできる。sbt は、強力なコア・コンセプトだけを用いて全てを実現している。

もし、この「始める sbt」シリーズをここまで読破したなら、何を知るべきかはもう分かっていると思う。

sbt: コア・コンセプト

- Scala の基本。Scala の構文に慣れていると役立つのは言うまでもない。Scala の設計者自身による [Scala スケーラブルプログラミング](#) (原著) は、素晴らしい入門書だ。
- [.sbt ビルド定義](#)
- ビルド定義は、Setting オブジェクトが入った一つの大きなリストであり、Setting は、sbt がタスクを実行するのに使うキー・値のペアを変換する。
- Setting を作成するには、キーに定義されているメソッドを呼び出す (特に、:= と <=<= メソッドが大切だ)。
- 可変の内部状態は無く、変換があるだけだ。例えば、Setting は、sbt のキー・値のペアのコレクションを新たなコレクションへと変換され、上書き更新はされない。
- 全てのセッティングは、キーにより決定された特定の型の値を持つ。
- タスクは、特殊なセッティングで、タスクを実行するたびに、キーの値を生成する計算が再実行される。非タスクのセッティングは、ビルド定義の読み込み時に値が一度だけ計算される。
- [スコープ](#)
- それぞれのキーは、異なるスコープごとに別の値を取ることができる。
- スコープ付けには、コンフィギュレーション、プロジェクト、タスクの三つの軸を用いることができる。
- スコープ付けにより、プロジェクトごと、タスクごと、またはコンフィギュレーションごとに、異なる振る舞いを持たせることができる。
- コンフィギュレーションは、メインのもの (Compile) や、テスト用のもの (Test) のようなビルドの種類だ。
- プロジェクト軸は、「ビルド全体」を指すスコープにも設定することができる。
- スコープは、より一般的なスコープにフォールバックし、これを__委譲__ (delegate) という。
- [.sbt](#) 対 [.scala](#) ビルド定義

- build.sbt にセッティングのほとんどを置き、.scala ビルドファイルは、共通の値、オブジェクト、メソッドなどをくくり出すのに使う。
- ビルド定義そのものも、れっきとした sbt プロジェクトで、project ディレクトリを基とする。
- [プラグイン](#)はビルド定義の拡張だ。
- プラグインは、addSbtPlugin メソッドを用いて project/build.sbt に追加する。(プロジェクトのベースディレクトリにある build.sbt ではないことに注意)

以上のうち、一つでも分からないことがあれば、[質問してみるか](#)、もう一度再読してみるか、sbt のインタラクティブモードで実験してみよう。

じゃ、頑張って！

上級者への注意

sbt はオープンソースであるため、いつでもソースを見れることも忘れずに！