

Dxlib72 の使い方

誰でもできる!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

事前準備

ここでは、AndroidStudioでコードを書いて
(今まででいうVisual Studio)
Androidの実機が無くてもいいように、
GenyMotionで、実際に動かして
ゲームを作ろうとします。

事前準備

1.AndroidStudioとJDKのインストール

<http://www.slideshare.net/ueponx/android-38074699> を参考に

2 . 2.GenyMotionのインストール

<http://www.teradas.net/archives/13895/>

STEP 1

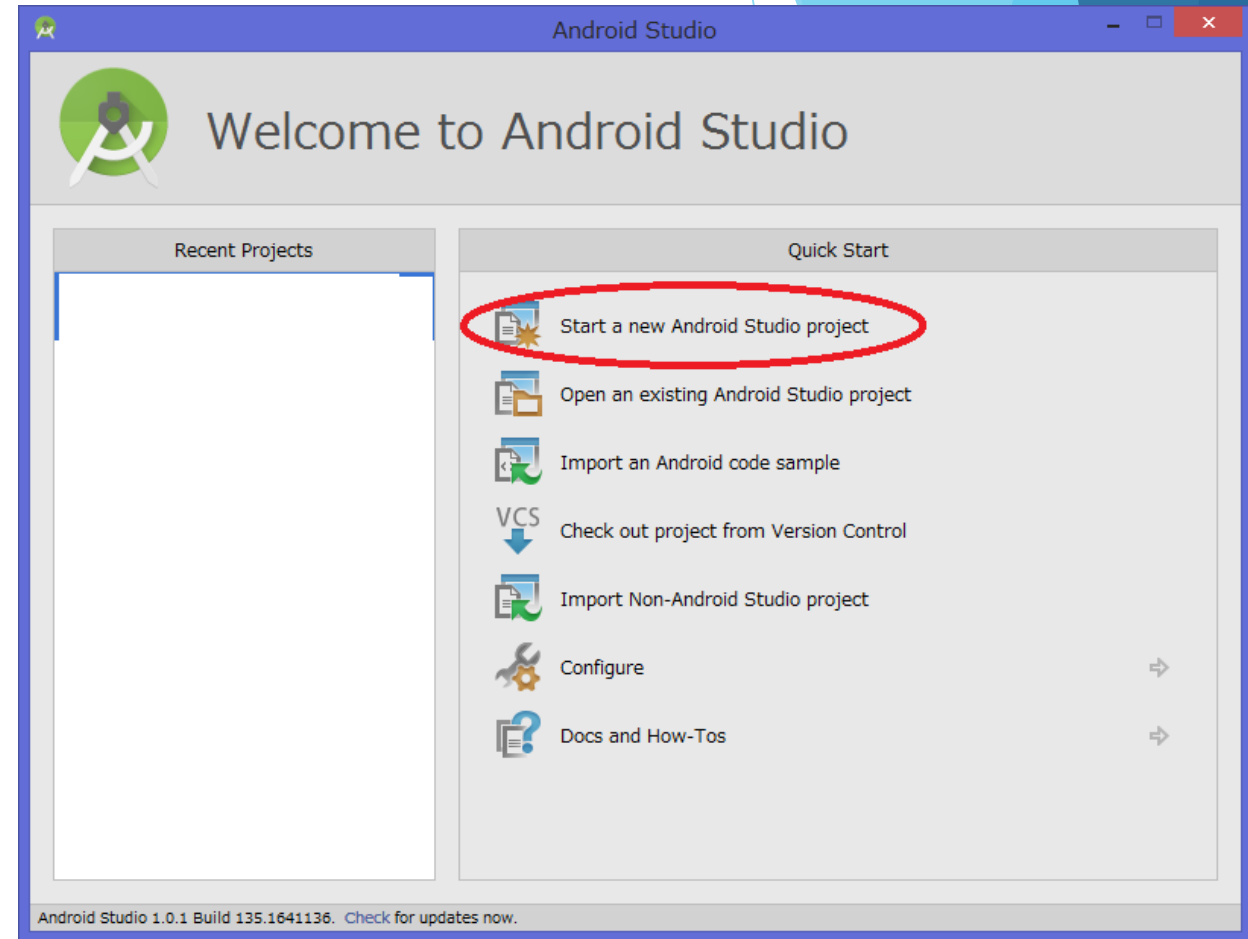
AndroidStudioの最初の設定をする。
(およそ10P分)

STEP 1 – 1

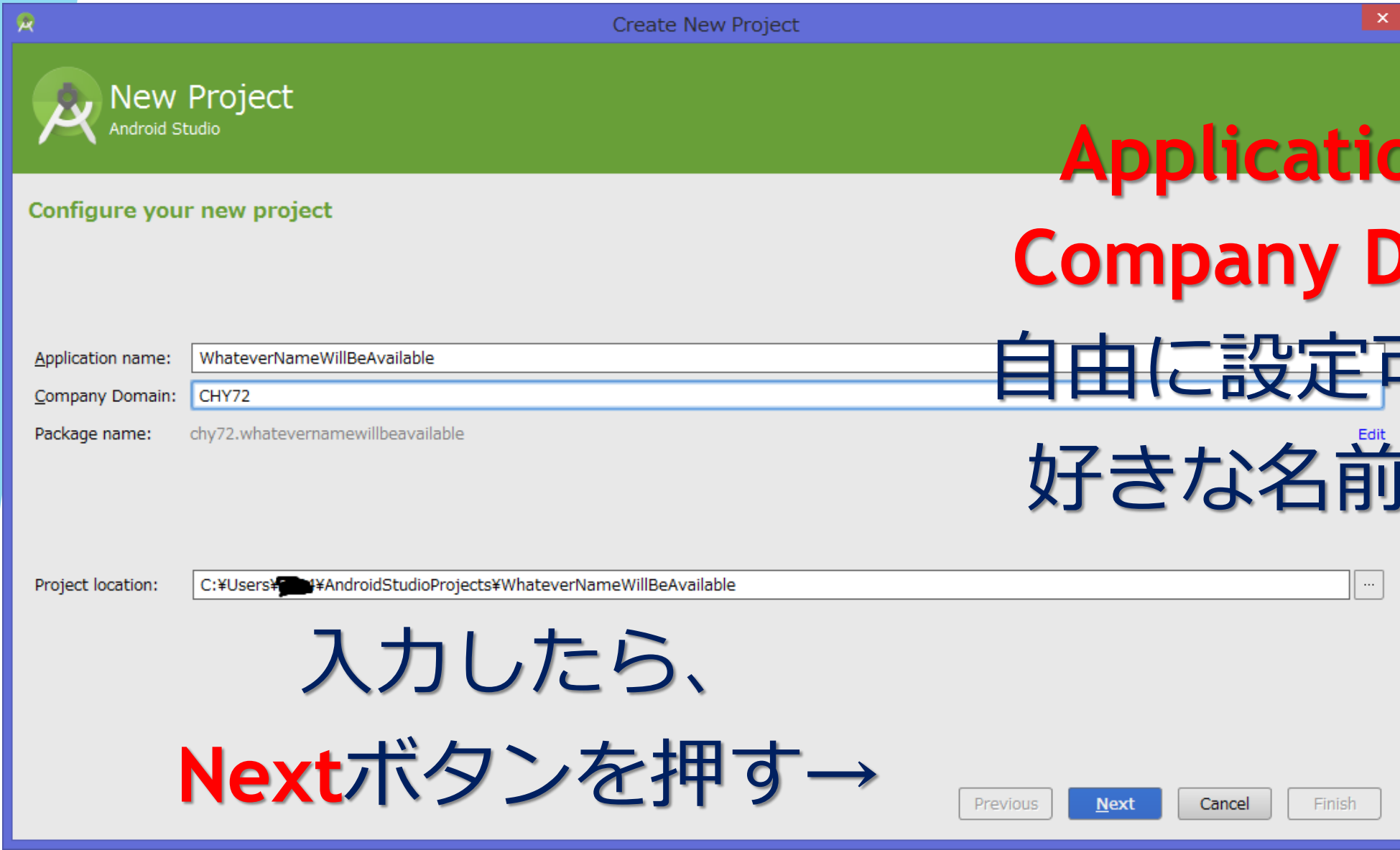
AndroidStudio

を起動して、
右のような画面
になったら、

**Start a new Android
Studio Project**
をクリックする



STEP 1 – 2



Create New Project

New Project
Android Studio

Configure your new project

Application name: WhateverNameWillBeAvailable

Company Domain: CHY72

Package name: chy72.whatevernamewillbeavailable

Project location: C:\Users\%USER%\AndroidStudioProjects\WhateverNameWillBeAvailable

Previous Next Cancel Finish

Application name
Company Domain は
自由に設定可能なので
好きな名前にする。

入力したら、
Nextボタンを押す→

STEP 1 – 3

Create New Project

New Project
Android Studio

Select the form factors your app will run on

Different platforms require separate SDKs

☒ Phone and Tablet
Minimum SDK: API 14: Android 4.0 (IceCreamSandwich)
Lower API levels target more devices, but have fewer features available. By targeting API 14 and later, your app will run on approximately **87.9%** of the devices that are active on the Google Play Store. [Help me choose.](#)

☐ TV
Minimum SDK: API 21: Android 5.0 (Lollipop)

☐ Wear
Minimum SDK: API 21: Android 5.0 (Lollipop)

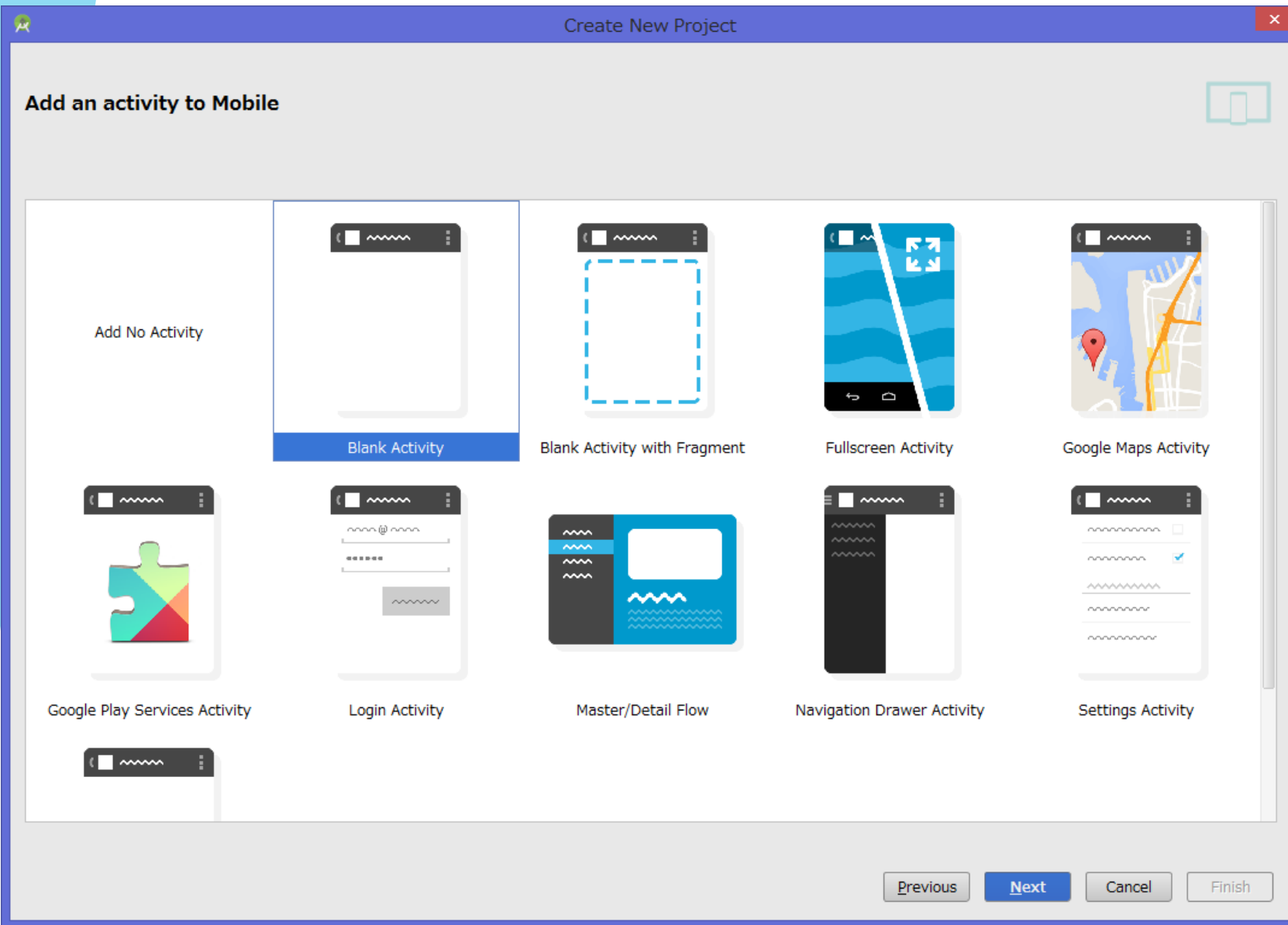
☐ Glass (Not Installed)
Minimum SDK:

Previous Next Cancel Finish

デフォルトでOK

一応API14 Android4.0で行きますが、そこまで古くなければ大丈夫です

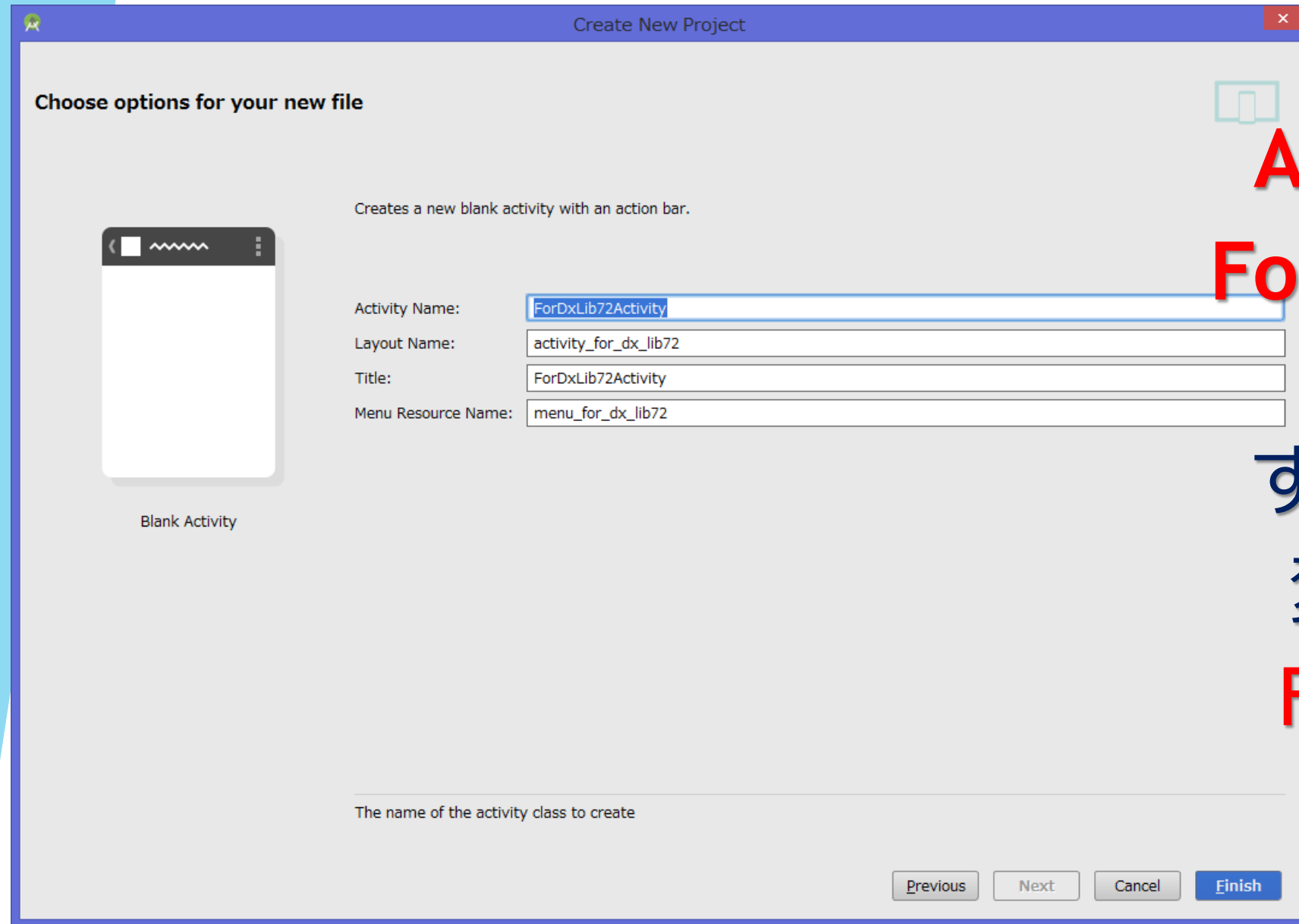
STEP 1 - 4



ゲーム用なので
特に追加機能は
必要ないので
Main Activityを
選択して、
Nextをクリック

STEP 1 – 5

Activity Name に
ForDxLib72Activity
と入力する。
すると他の項目も
変わるが構わず
Finish! ボタンを
クリック



Create New Project

Choose options for your new file

Creates a new blank activity with an action bar.

Blank Activity

Activity Name: ForDxLib72Activity

Layout Name: activity_for_dx_lib72

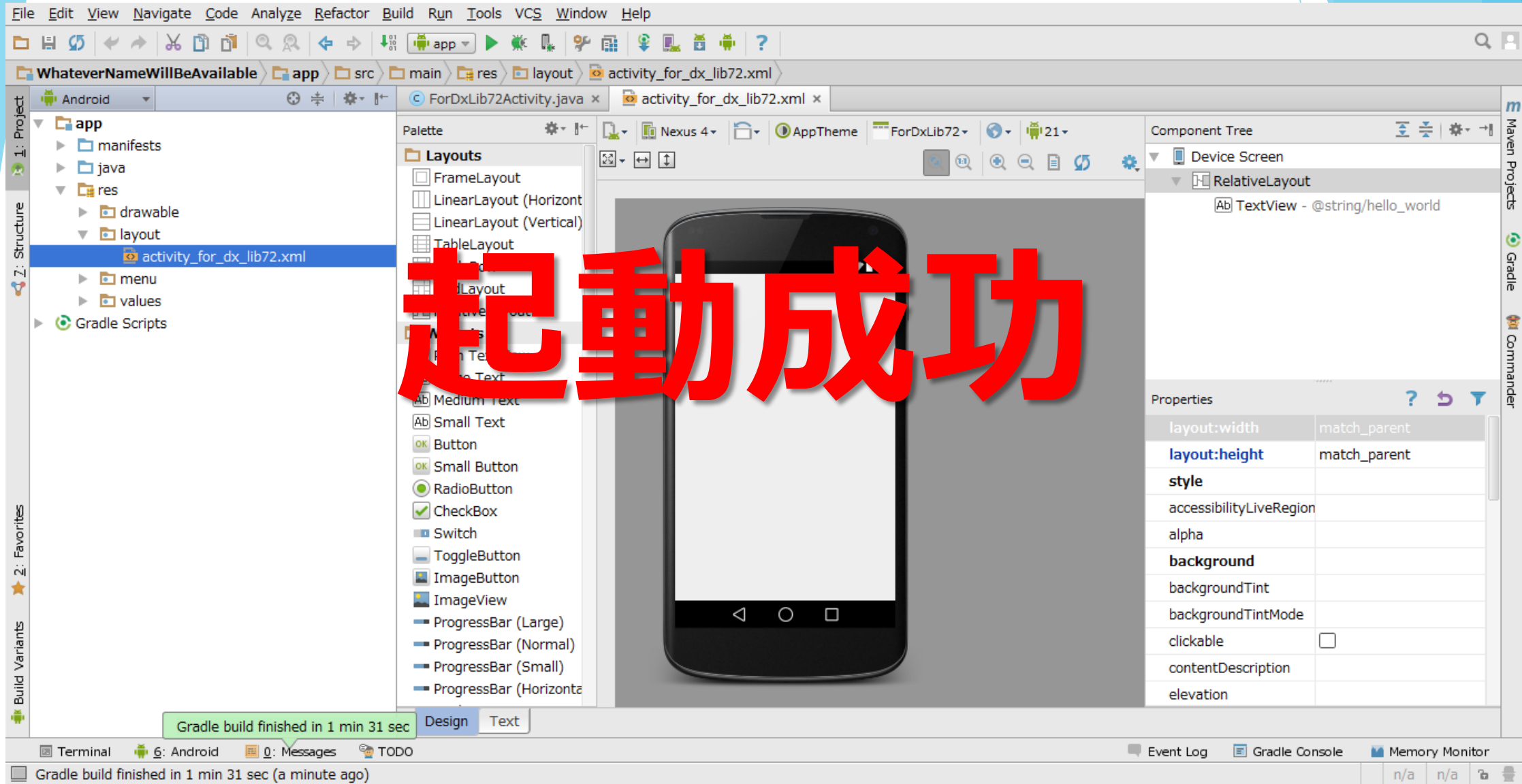
Title: ForDxLib72Activity

Menu Resource Name: menu_for_dx_lib72

The name of the activity class to create

Previous Next Cancel Finish

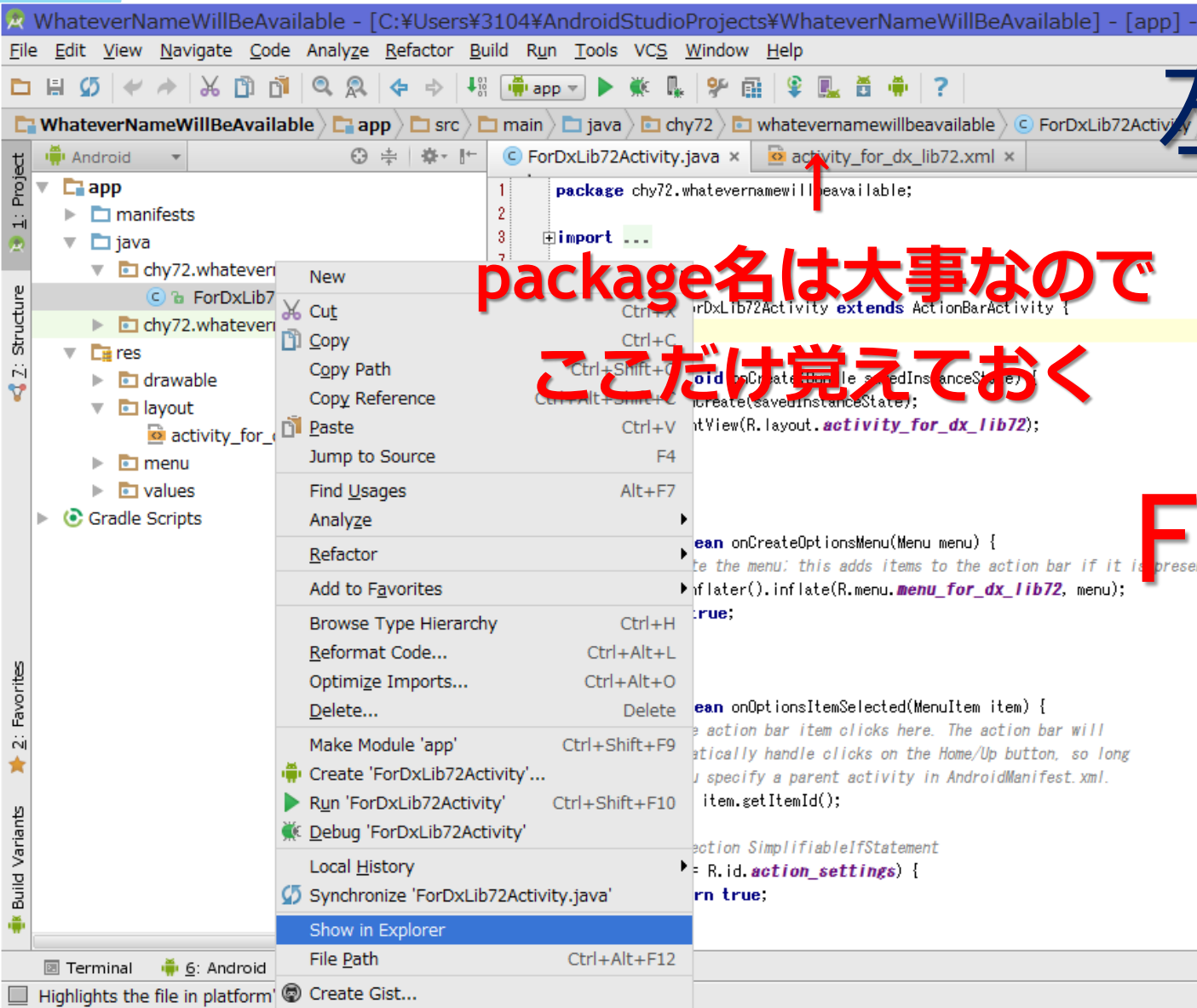
STEP 1 – 6



STEP1(後半)

コードを追加して
動くように設定する

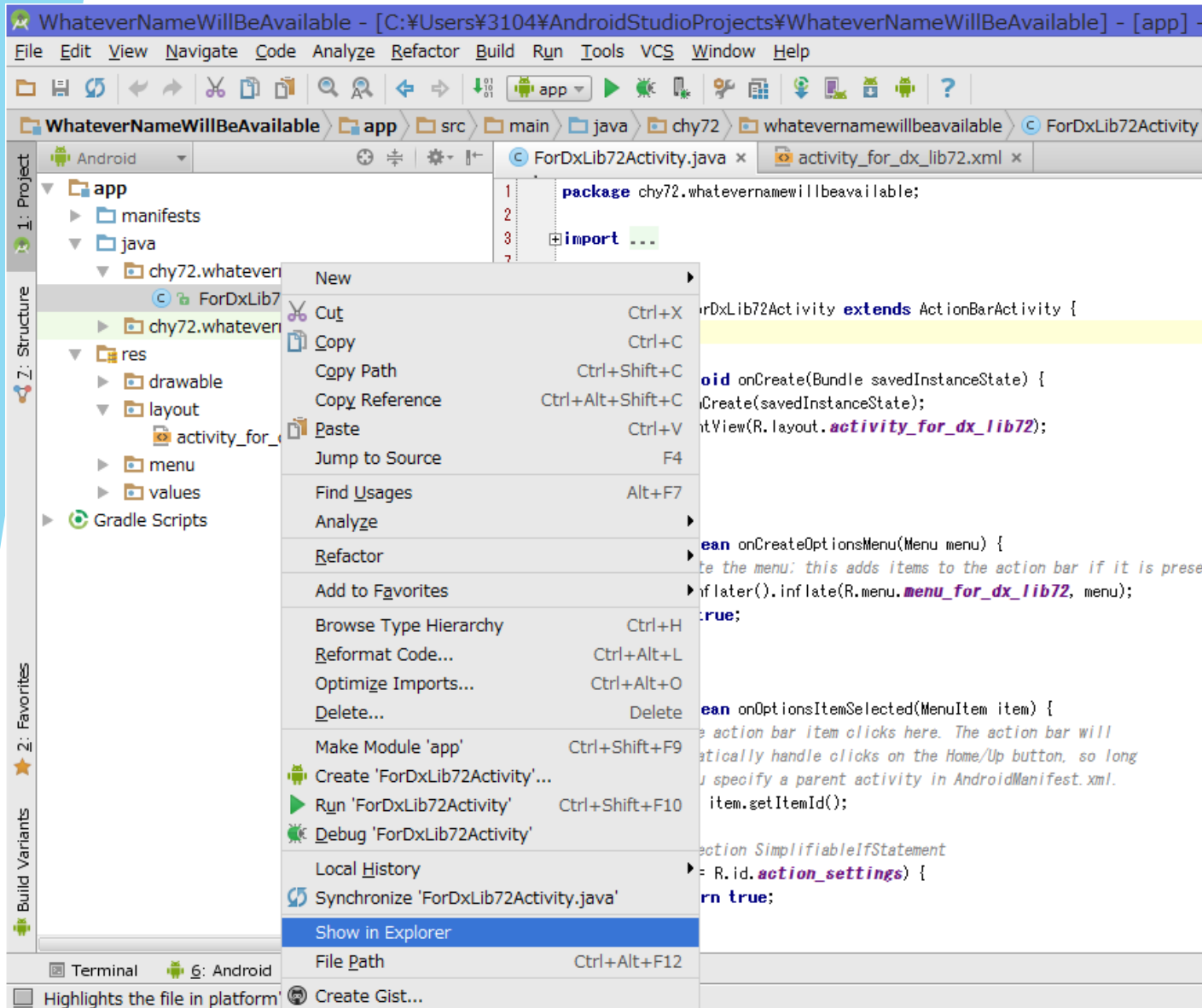
STEP 1 - 7



package名は大事なので
ここだけ覚えておく

左のフォルダ欄の
javaフォルダ
の中の、
ForDxLib72Activity
をクリックして
コードを表示

STEP 1 – 8



左のフォルダー一覧で

ForDxLibActivity

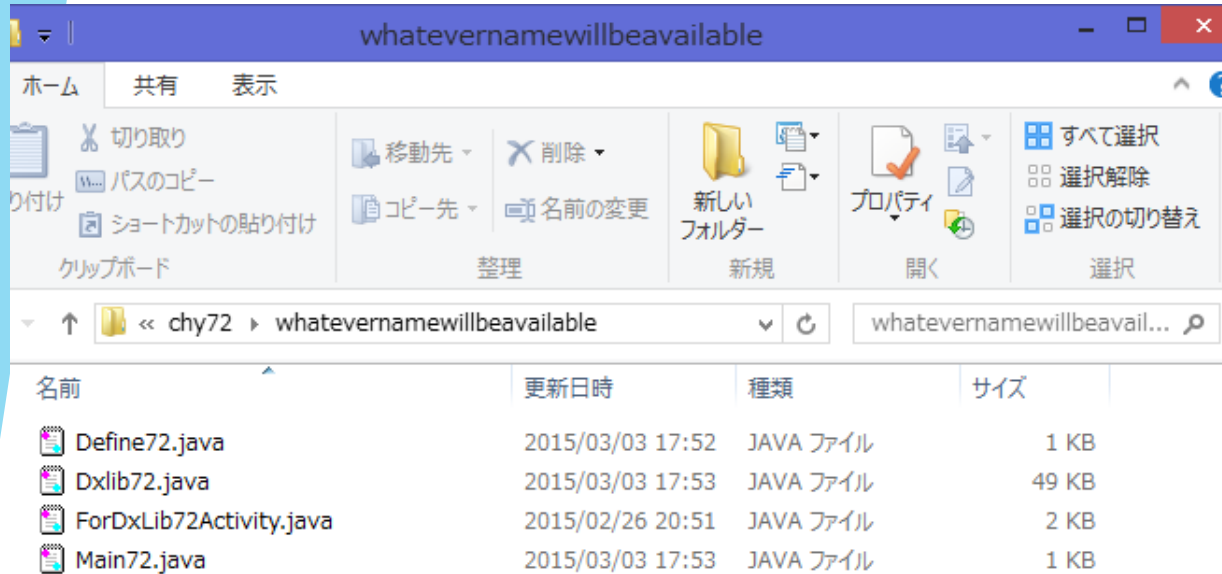
を右クリックして、

Show in Explorer

をクリックして

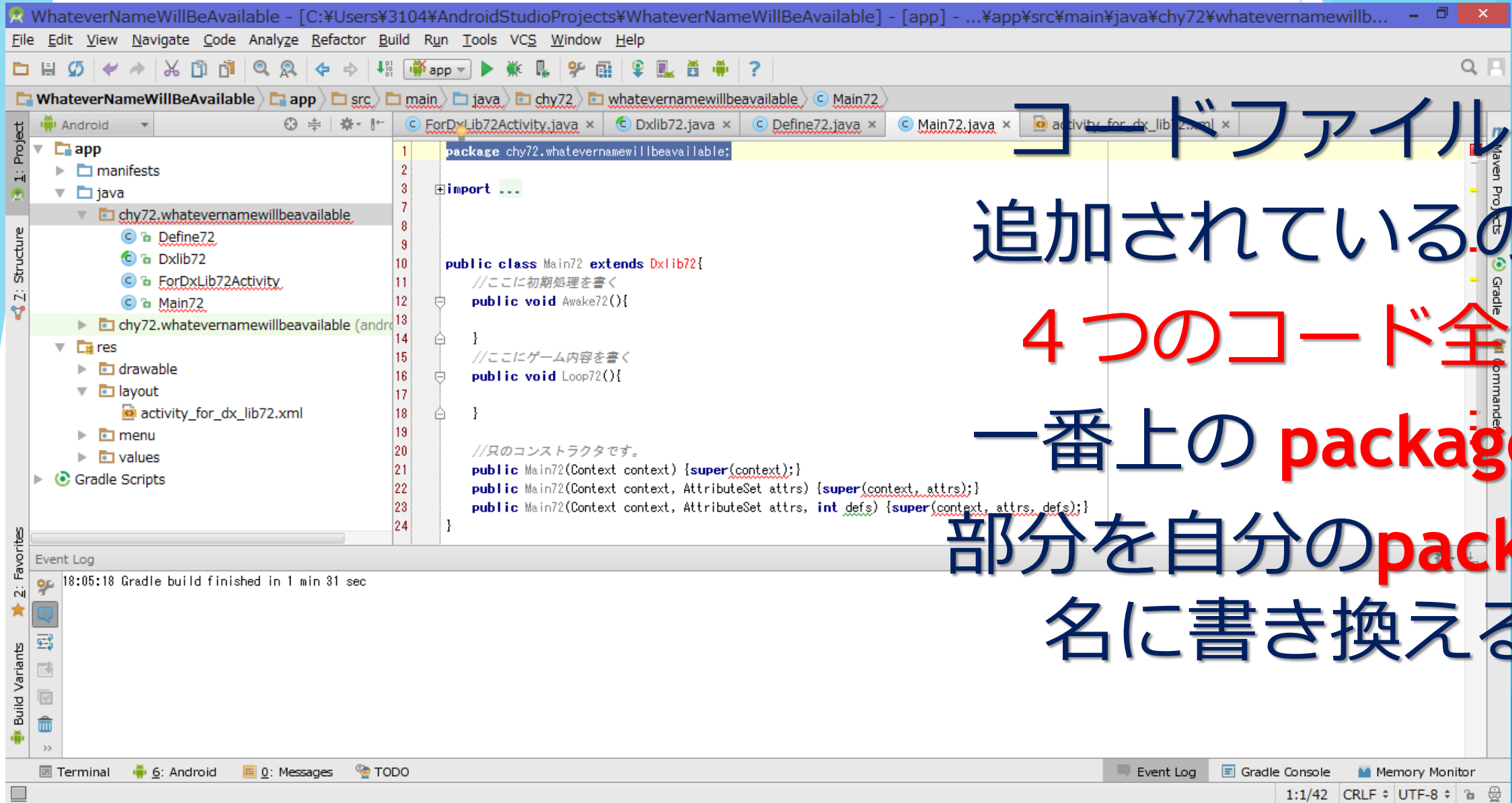
フォルダを開く

STEP 1 – 9



開いたフォルダに
Define72.java
DxLib72.java
ForDxLibActivity.java
Main72.java
の四つを上書き
追加する。

STEP 1 - 10



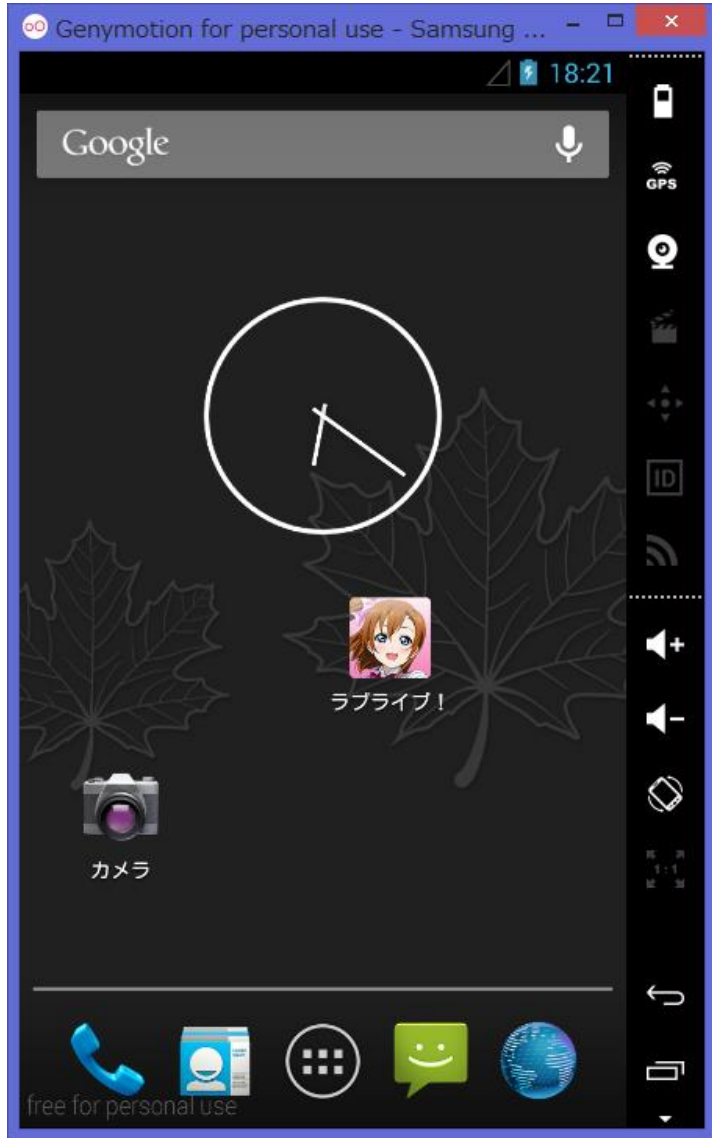
STEP1 終

設定は全て整いました！
実際に起動して
確認しましょう。

STEP 2

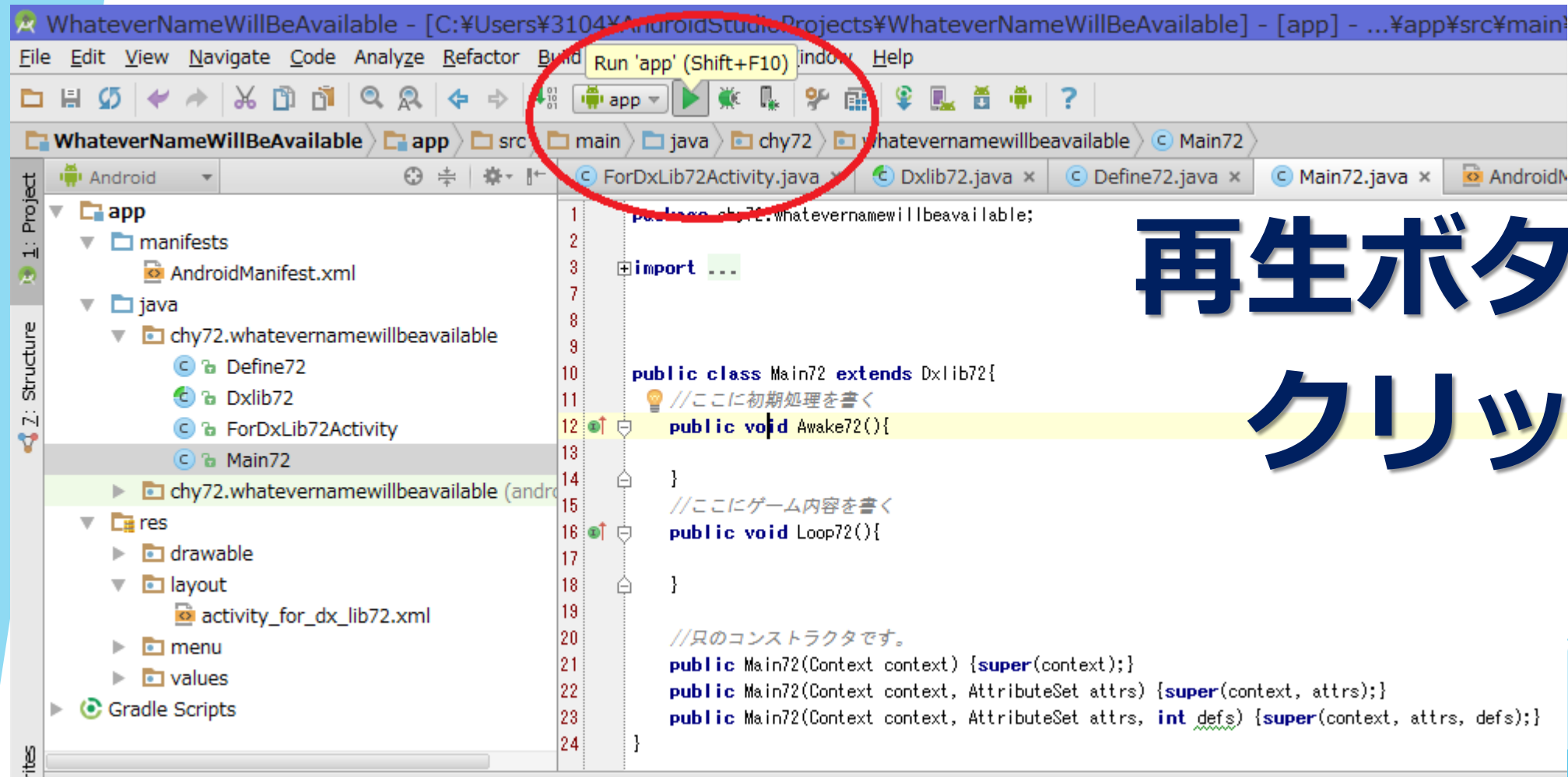
とりあえずゲーム画面を起動する。
(およそ5P分)

STEP 2 – 1



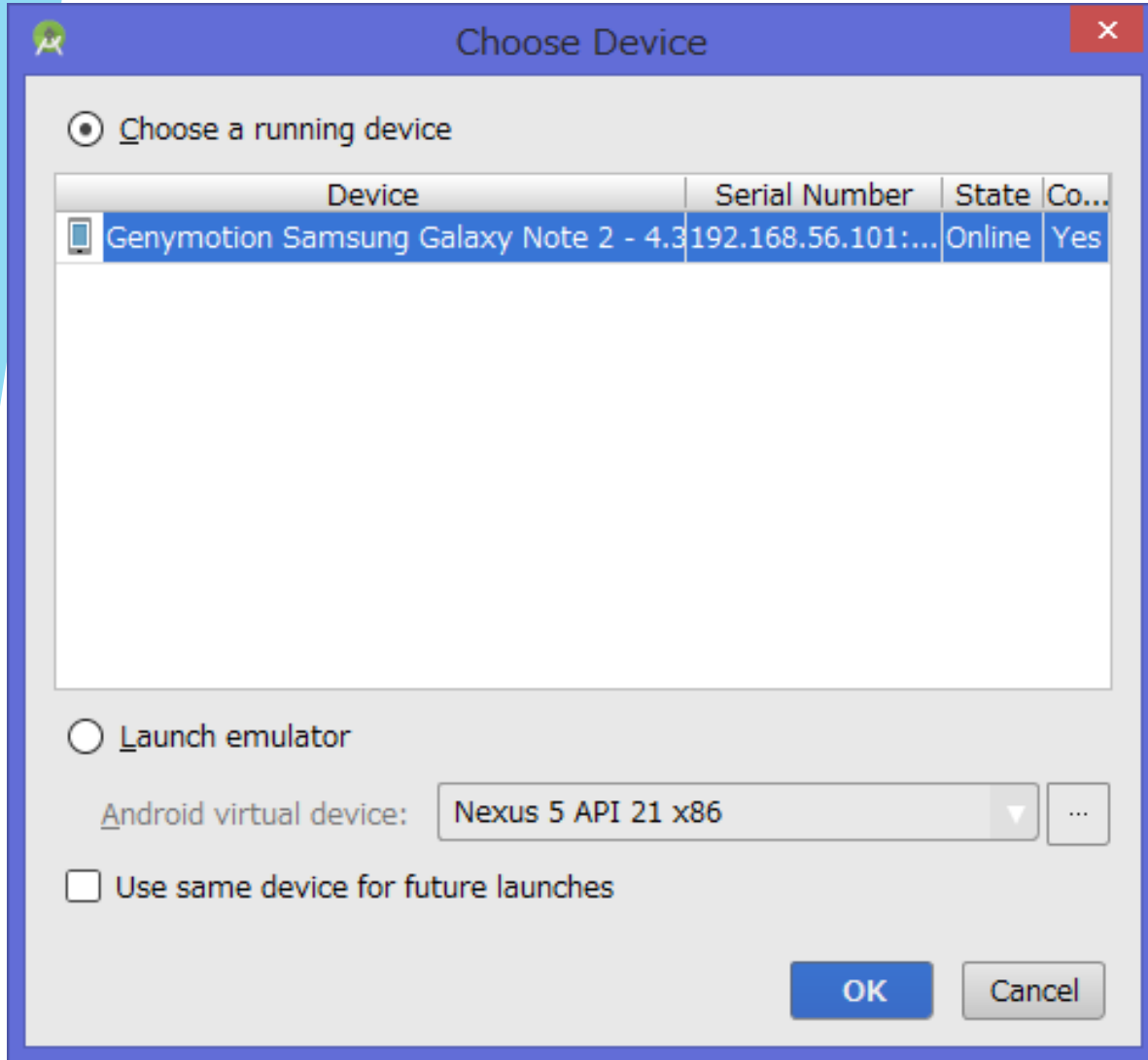
GenyMotion
を起動する。
APIが14以上なら
大丈夫

STEP 2 - 2



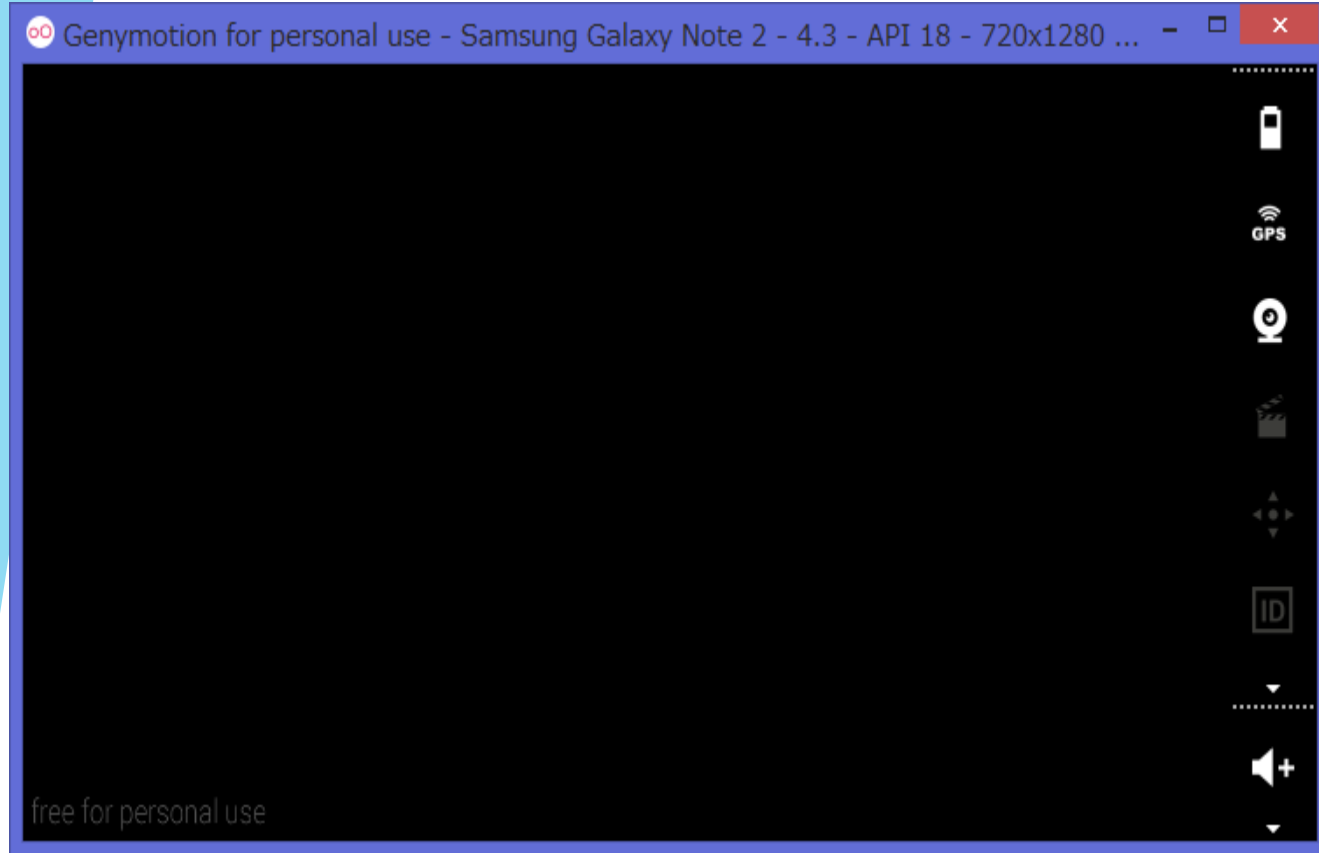
再生ボタンを
クリック

STEP 2 – 3



Genymotionで
実行するので
Genymotionを
選択して
OKをクリック

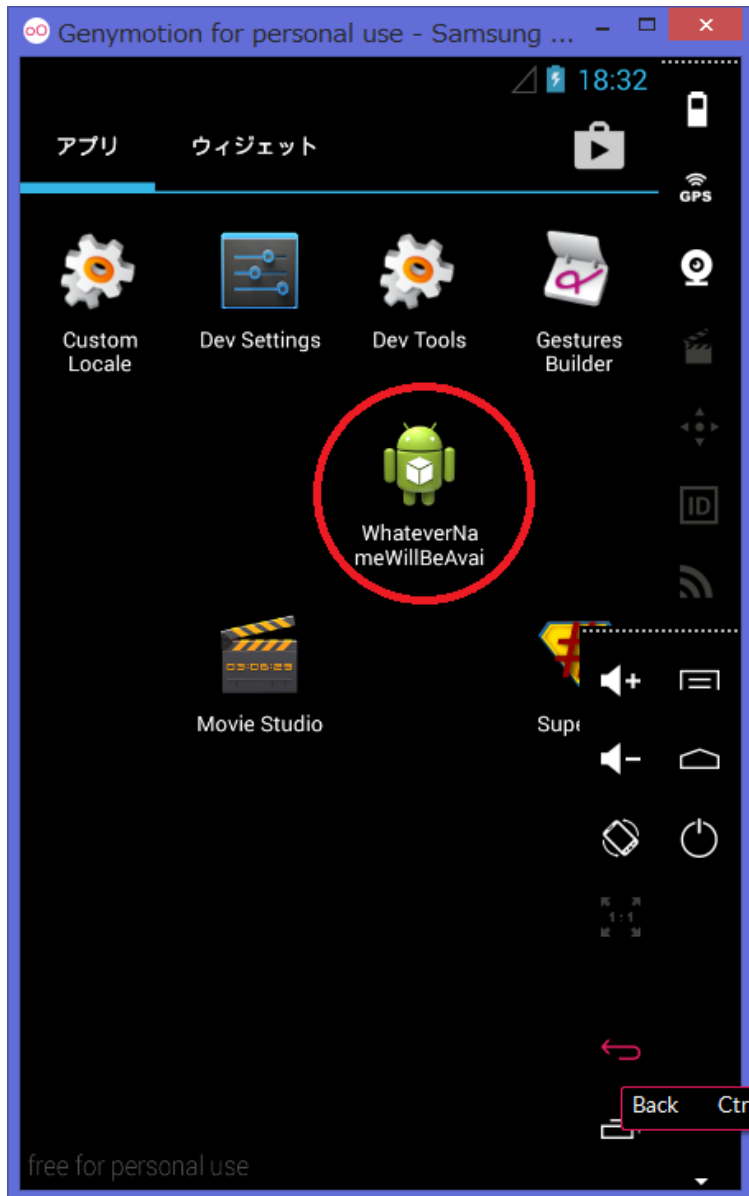
STEP 2 – 4



**真っ暗で
何も無いが、
起動出来た！
あとは
コードを書いて
作っていくのみ**

STEP 2 – 5

**Geny Motionの中に
実際にあることが
確認できる。**

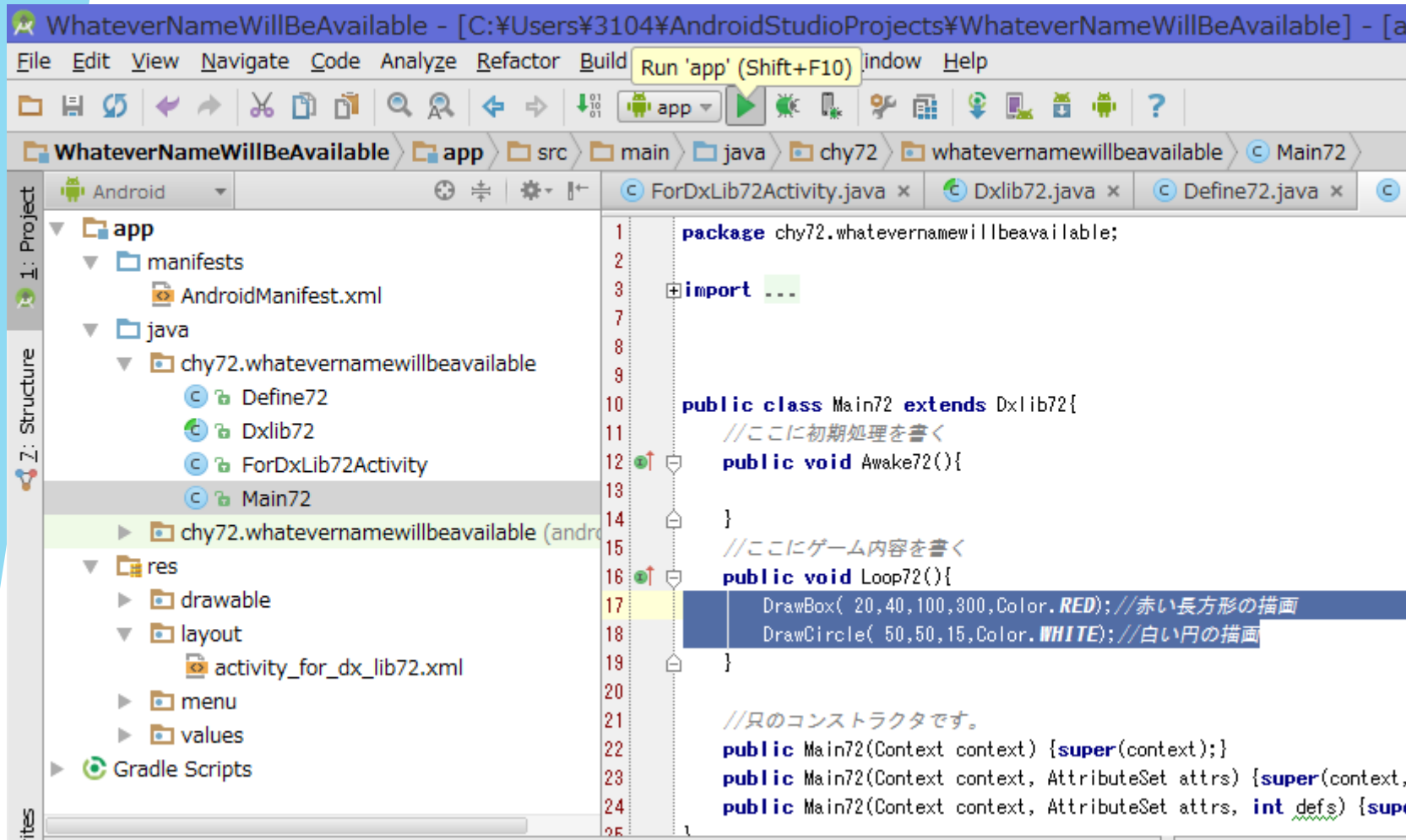


STEP 3

実際にゲームを作ってみる。
(およそ10P分)

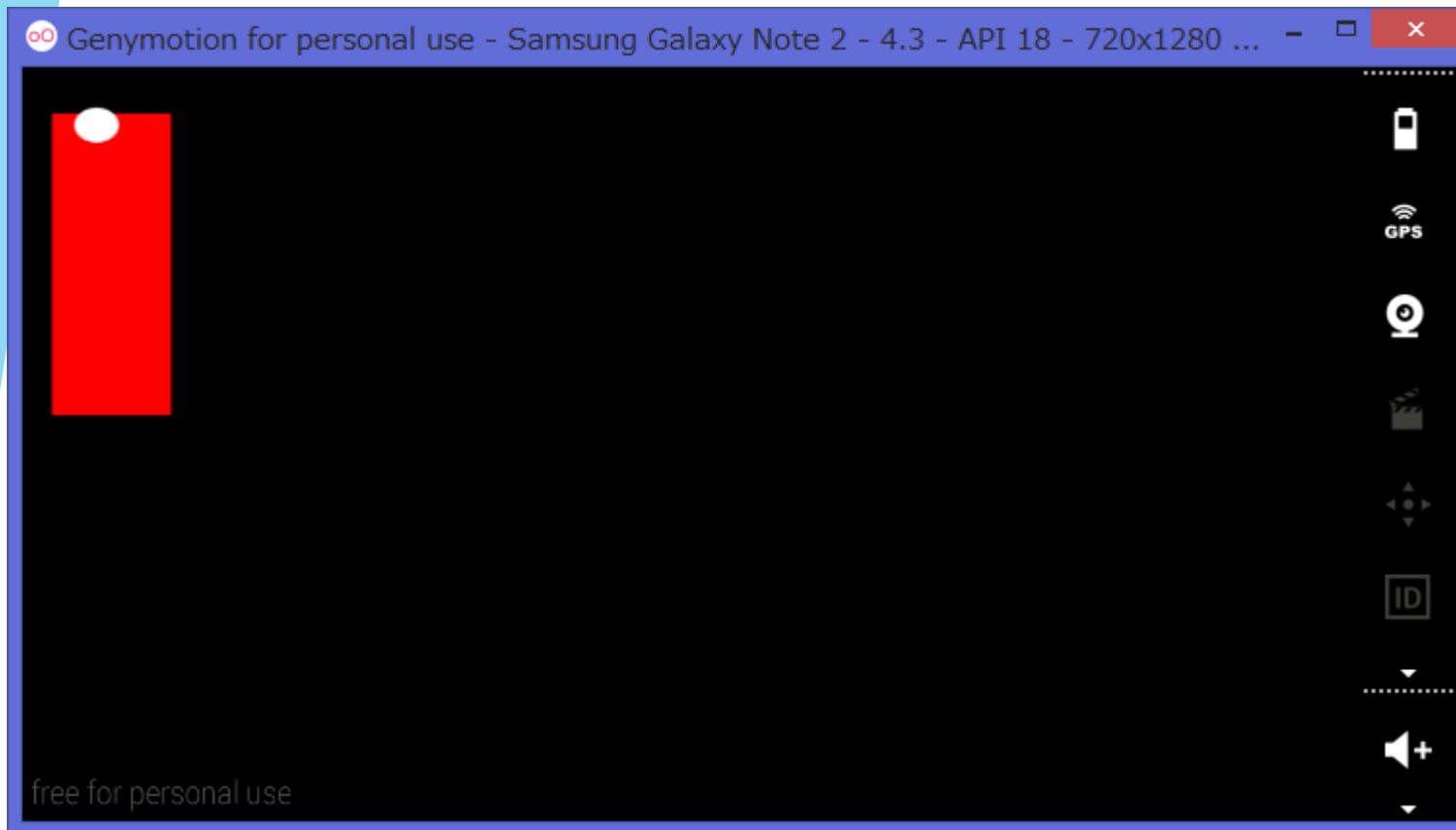
STEP 3 – 1

コードは
Main72.javaに
書いていきます
試しに、
青くマークした
部分のコードを
書いて下さい。



STEP 3 – 2

実行すると、こうなる



どうですか？
Dxlibと同じ感覚で
書けそうでしょうか？

STEP3(中)

画像、音楽、ファイル
などのデータを
読み込み、描画、再生する

STEP 3 – 3

画像などの保存先

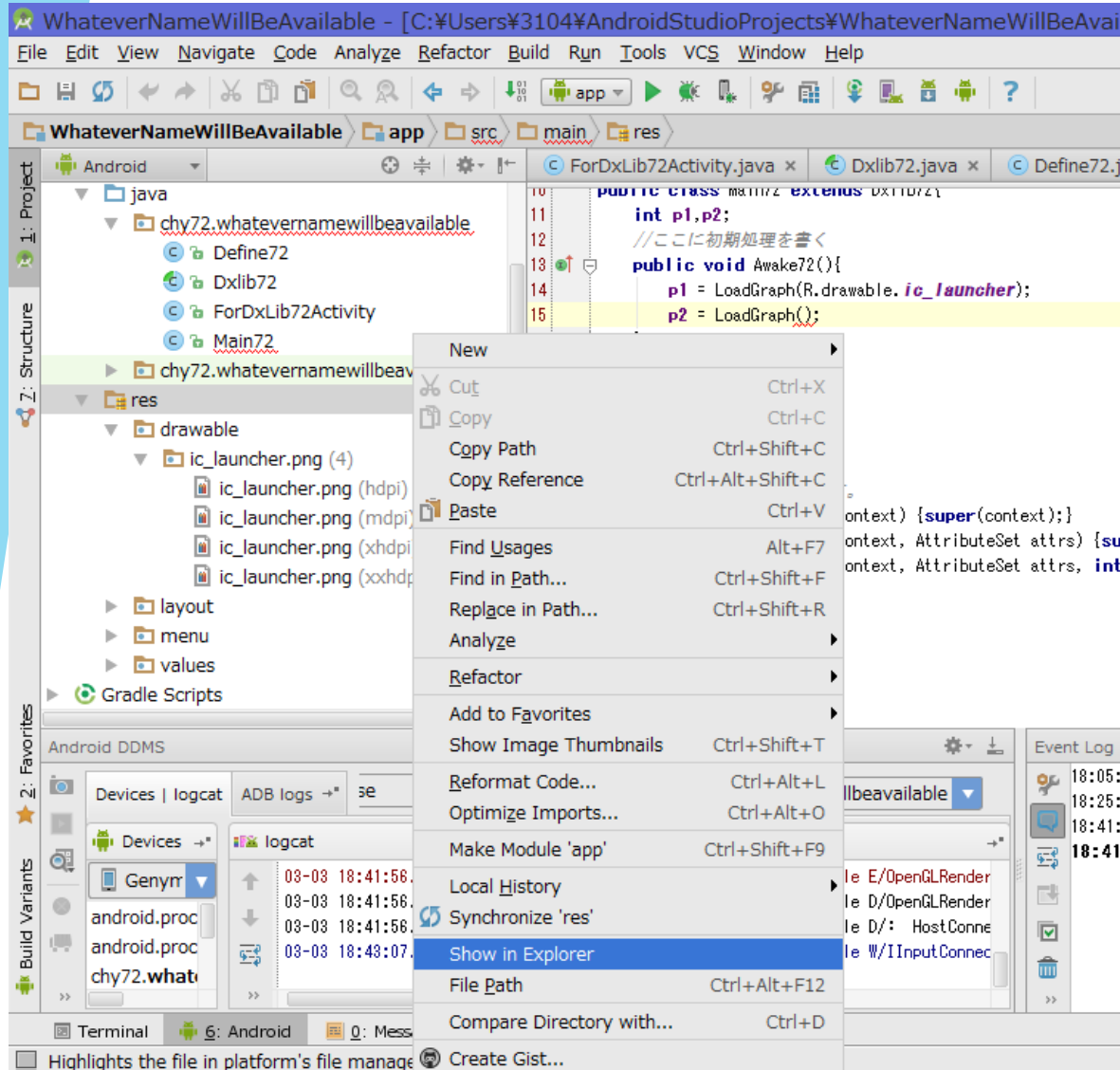
左のフォルダー一覧の

resフォルダを

右クリックして

Show in Explorer

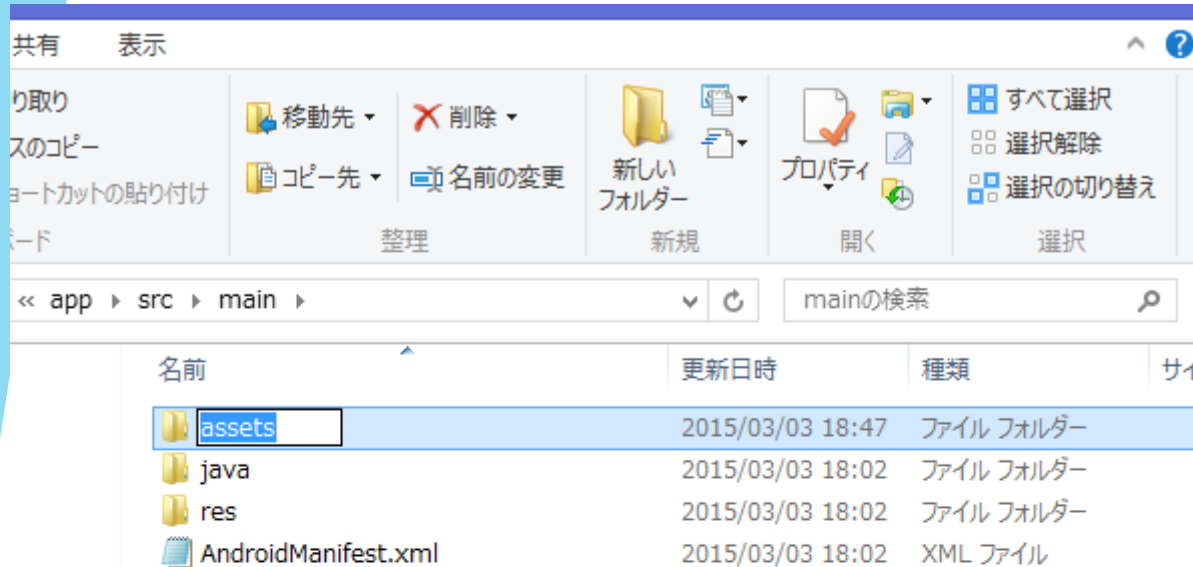
で開く



STEP 3 – 4

resフォルダと
同じ場所に、
assetsフォルダを
作成する。

このフォルダの下に
ファイルを
置いていくことになる

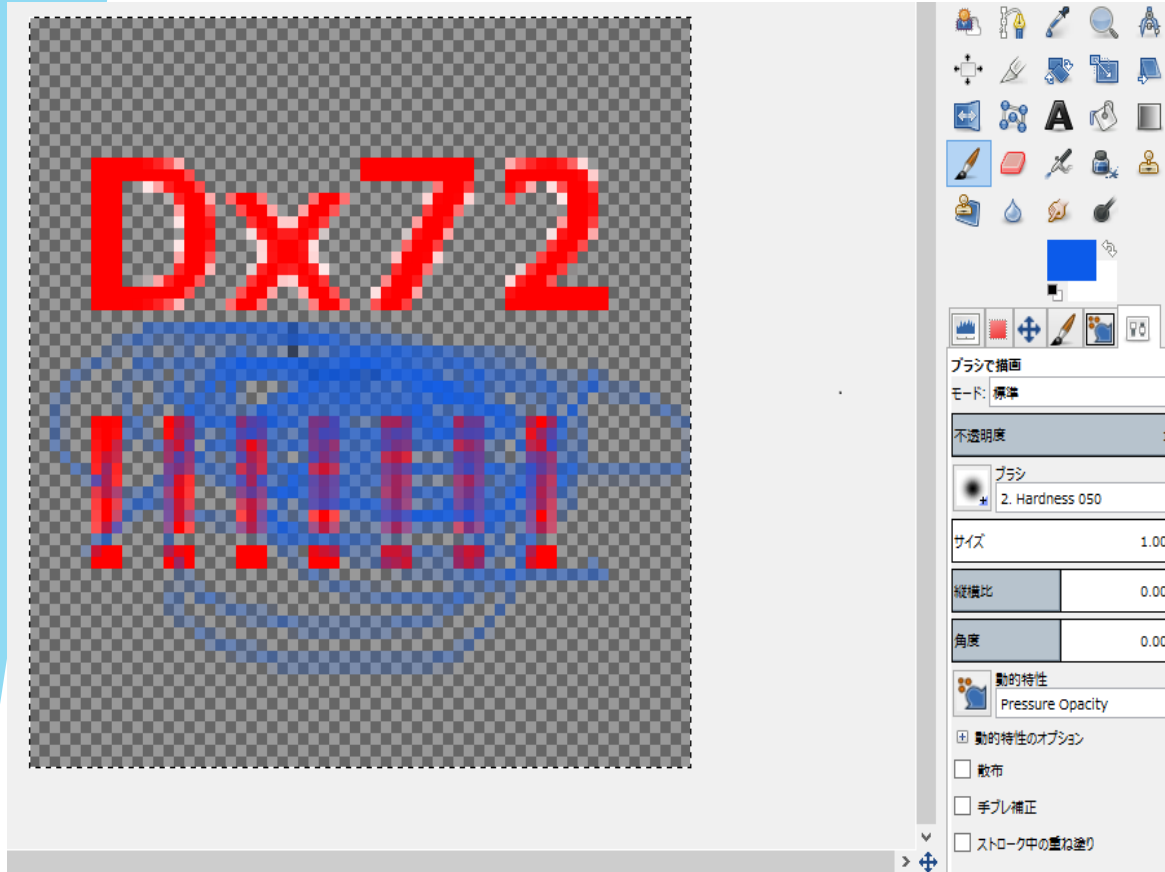


Projects

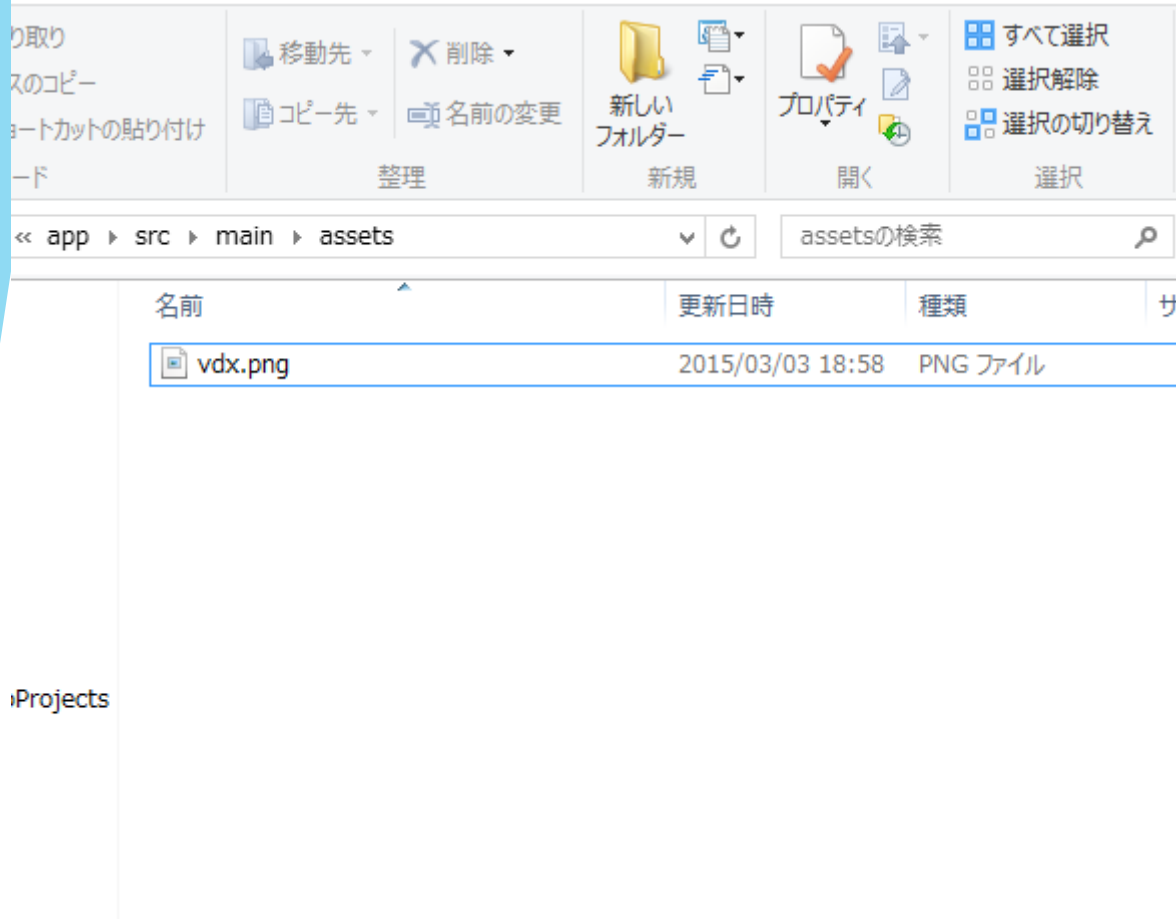
STEP 3 – 5

画像を作成する

(注) Dxlibではマゼンタなどの透過色を指定して透過していたかもしれませんが、Dxlib72では、先にファイルで透過しておくことによって透過します。



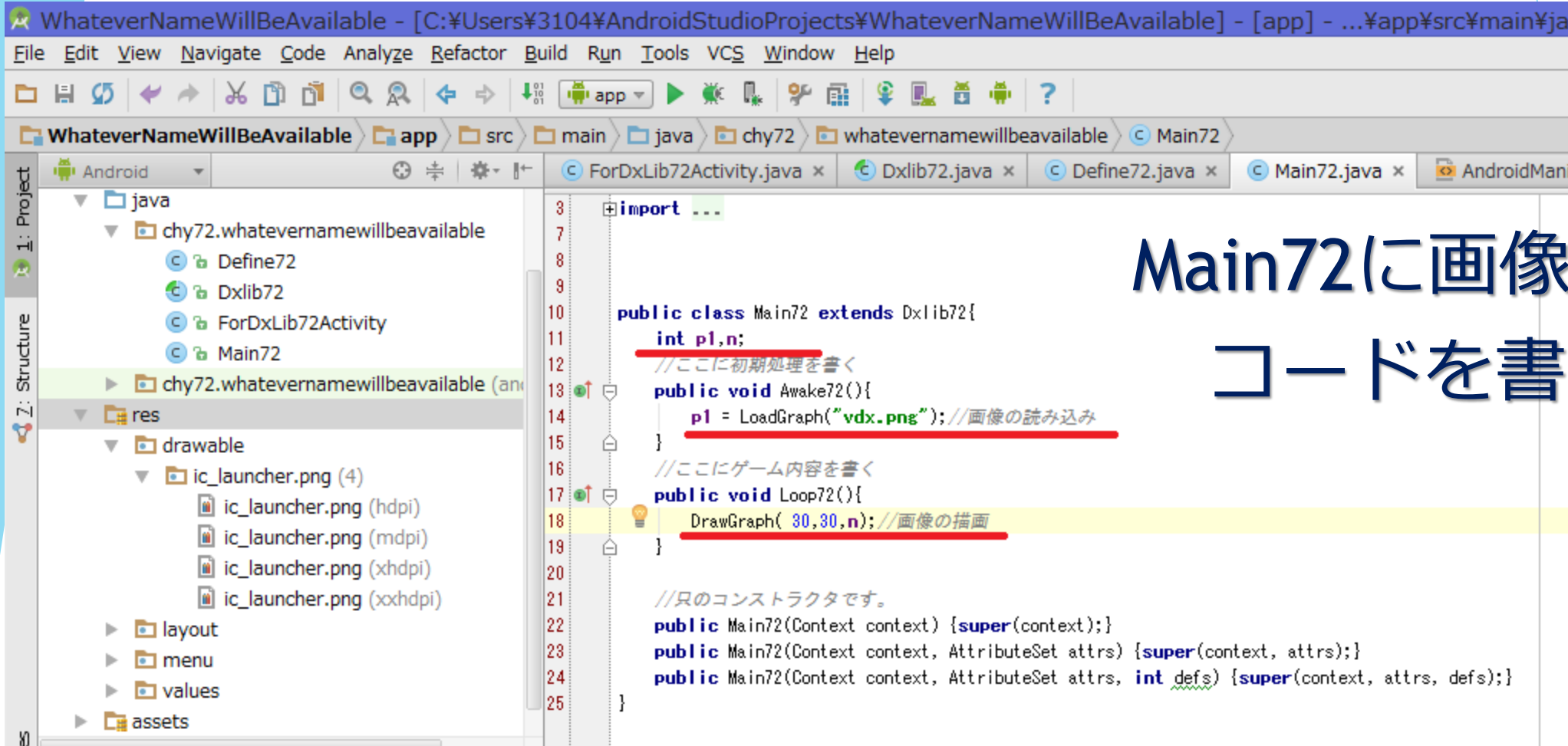
STEP 3 – 6



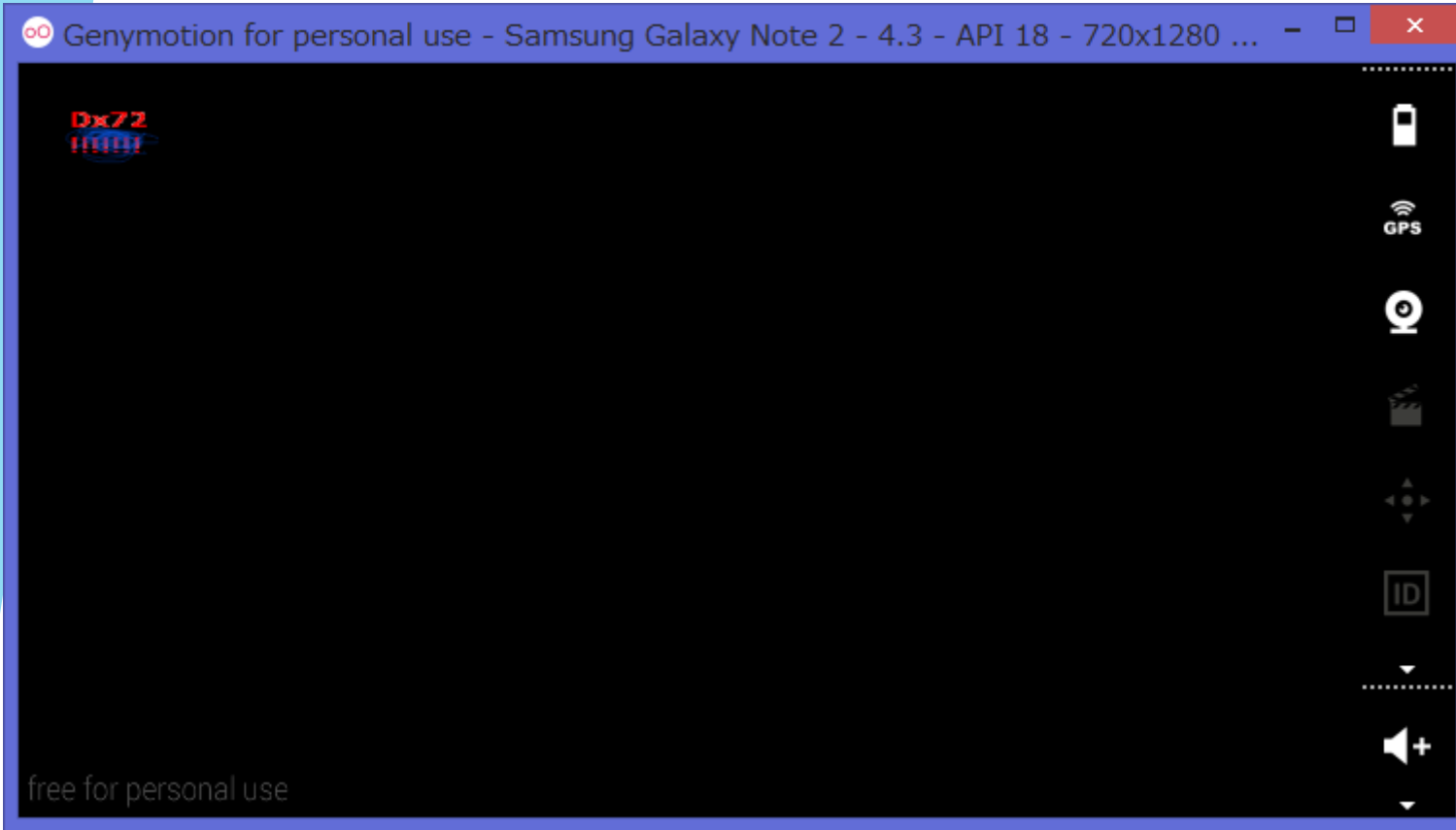
assetsフォルダの下に
作った画像を置く。

STEP 3 – 7

Main72に画像を描く
コードを書く。



STEP 3 – 8



画像を貼り付けられた

STEP 3 – 9

このように、Dxlibと同じように
コードが書けます。

音楽の再生、ファイルの読み書き、
乱数の取得など、殆どの操作が同じように
可能です。

データのファイルを置く位置は全てassets
フォルダの下です。

続きはまた来週くらいかな～