

エラーから原因を特定する思考プロセス

発生したエラー

× [TypeError: Failed to parse URL from undefined/customers]

digest: '2285087383',

[cause]: [TypeError: Invalid URL]

code: 'ERR_INVALID_URL',

input: 'undefined/customers'

Step 1: エラーメッセージから仮説を立てる

エラーから読み取れること

1. **Failed to parse URL** → URLの解析に失敗している
2. **undefined/customers** → 何かが**undefined**になっている
3. **Invalid URL** → 不正なURL形式

初期仮説の立て方

エラーの種類を分類:

└ GETリクエストが飛んでない → そもそも接続できていない？

└ 到達はしているけどエラー → データ型や定義の問題？

└ データは取得できているけど表示されない → データの受け渡し問題？

今回の仮説

「**undefined**という文字列が入っているということは、何かの変数が未定義のまま文字列結合されている」

Step 2: エラーが出た場所を特定する

エラーログの詳細を見る

POST /customers/create 500 in 43ms

→ **/customers/create** のPOSTリクエストで500エラー

該当ファイルを探す

frontend/src/app/customers/create/

|— page.jsx ← フォームのUI

|— createCustomer.js ← API呼び出しロジック

|— confirm/ ← 確認画面

Step 3: 関係しそうな関数を確認

3-1. エラーが出たファイルを開く

createCustomer.jsを確認:

```
const res = await fetch(
  process.env.NEXT_PUBLIC_API_ENDPOINT + `/customers`,
  {
    method: "POST",
    headers: { "Content-Type": "application/json" },
    body: body_msg,
  }
);
```

怪しいポイント発見!

```
process.env.NEXT_PUBLIC_API_ENDPOINT + `/customers`
```

↑

これが undefined になってる？

Step 4: 仮説を検証する

検証方法1: console.log で確認

```
console.log("API_ENDPOINT:", process.env.NEXT_PUBLIC_API_ENDPOINT);
```

```
// 出力: API_ENDPOINT: undefined
```

```
const url = process.env.NEXT_PUBLIC_API_ENDPOINT + `/customers`;
```

```
console.log("完成したURL:", url);
```

```
// 出力: 完成したURL: undefined/customers
```

ビンゴ! 環境変数が設定されていない

検証方法2: VSCodeの「定義へ移動」を使う

1. `process.env.NEXT_PUBLIC_API_ENDPOINT` の上で右クリック
 2. 「定義へ移動」を選択
 3. → 定義が見つからない = 環境変数が未設定
-

検証方法3: 他のファイルでも使われているか確認

`fetchCustomers.js` を見る:

```
const res = await fetch(
```

```
  process.env.NEXT_PUBLIC_API_ENDPOINT + "/allcustomers",
```

```
{  
  
  cache: "no-cache",  
  
}  
  
);
```

→ 同じ環境変数を使っている = 全体的な設定の問題

Step 5: 原因の特定

根本原因

環境変数 `NEXT_PUBLIC_API_ENDPOINT` が設定されていない

なぜこれが問題？

Next.jsでは:

- 環境変数は `.env.local` や `.env` ファイルで設定する
- `NEXT_PUBLIC_` プレフィックスはクライアント側で使える変数
- 設定されていない変数は `undefined` になる

エラーの流れ

1. `createCustomer.js` で `fetch()` を実行

↓

2. `process.env.NEXT_PUBLIC_API_ENDPOINT` が `undefined`

↓

3. `undefined + "/customers" = "undefined/customers"`

↓

4. `new URL("undefined/customers")` が失敗

↓

5. TypeError: Invalid URL

Step 6: 解決策の実装

解決方法: `.env.local` ファイルを作成

frontend/.env.local を作成

`NEXT_PUBLIC_API_ENDPOINT=http://localhost:8000`

ファイル配置

frontend/

├── .env.local ← ここに作成

├── src/

├── package.json

└── ...

確認方法

1. サーバーを再起動 (環境変数を読み込むため)

`npm run dev`

2. ブラウザのコンソールで確認

`console.log(process.env.NEXT_PUBLIC_API_ENDPOINT);`

// 出力: `http://localhost:8000`

思考プロセスのフローチャート

エラー発生

↓

[Step 1] エラーメッセージを読む

└─ 何が失敗した？ → URL解析

└─ どこで失敗した？ → undefined/customers

└─ なぜ失敗した？ → 変数が未定義

↓

[Step 2] 仮説を立てる

「環境変数が設定されていないのでは？」

↓

[Step 3] 該当箇所を確認

└─ エラーログから該当ファイルを特定

└─ → createCustomer.js

└─ 「定義へ移動」で変数の定義を探す

└─ → 見つからない = 未設定

└─ 他のファイルでも使われているか確認

→ fetchCustomers.js でも同じ変数

↓

[Step 4] 原因を特定

「.env.local ファイルが存在しない」


↓

[Step 5] 解決策を実装

.env.local を作成して環境変数を設定

↓

[Step 6] 検証


サーバー再起動 → 動作確認 →  解決!


効率的なデバッグのポイント

1. エラーメッセージを丁寧に読む

- 何が失敗したか (Failed to parse URL)
- どこで失敗したか (undefined/customers)
- なぜ失敗したか (推測: 変数が未定義)

2. 仮説を立ててから調べる

 悪い例: とりあえず全ファイルを見る

 良い例: エラーから仮説を立てて、関連ファイルだけ見る

3. VSCodeの機能を活用

- 「定義へ移動」: 変数や関数の定義元を探す
- 「すべての参照を検索」: その変数がどこで使われているか確認
- 「ファイル内検索」: 特定の文字列を含むファイルを探す

4. 最小限のエネルギーで進める

エラー箇所を特定

↓

関連する関数だけ見る

↓

定義へ移動で依存関係を確認

↓

原因を特定

↓

ピンポイントで修正

5. console.log を活用

// デバッグ用のログを入れる

```
console.log("変数の値:", 変数);
```

```
console.log("ここまで到達した");
```

同じ思考プロセスを他のエラーにも適用

例: GETリクエストが飛ばない場合

仮説1: そもそも接続できていない？

→ バックエンドが起動しているか確認

→ ポート番号は合っているか確認

仮説2: リクエストは飛んでいるけどエラー？

→ ネットワークタブでステータスコード確認

→ 4xx → クライアント側の問題

→ 5xx → サーバー側の問題

仮説3: データは取得できているが表示されない？

→ console.log でレスポンスを確認

→ データの型が期待と違う？

→ 表示ロジックの問題？

今回の学び

技術的な学び

- Next.jsの環境変数は `.env.local` で設定
- `NEXT_PUBLIC_` プレフィックスはクライアント側で必要
- 環境変数の変更後はサーバー再起動が必要

思考プロセスの学び

- エラーメッセージは宝の山 → 丁寧に読む
- 仮説駆動 → 闇雲に調べない
- ツールを活用 → VSCodeの機能で効率化
- 最小限の労力 → 関係ない部分は見ない