

# Android Studio 環境架設以及匯入 GameFramework 專案

檔案下載：

- Android Studio  
<https://developer.android.com/studio/>
- GameFramework  
<https://css-gitlab.csie.ntut.edu.tw/109000000/oopl2020s/-/blob/master/4.%20Source%20Code/androidGameV2.4.rar>

\*注意：不要將解壓縮出來的資料夾放在有中文的路徑裡面

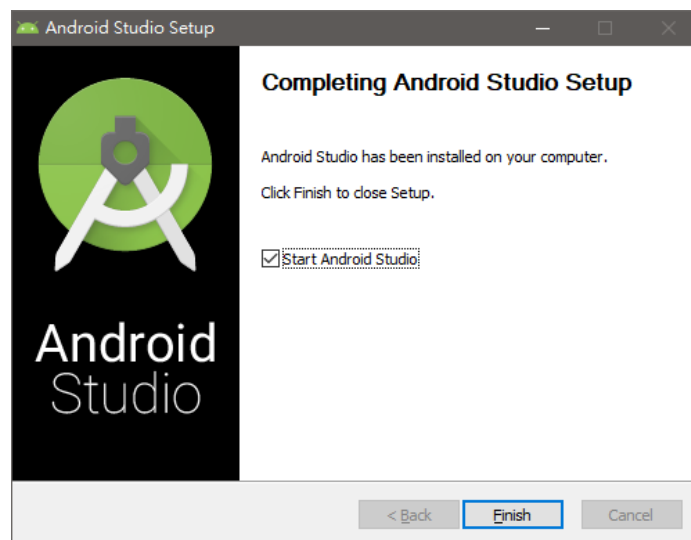
本教學分三部分

- Android Studio 安裝
- 匯入 GameFramework
- 以實體手機執行專案

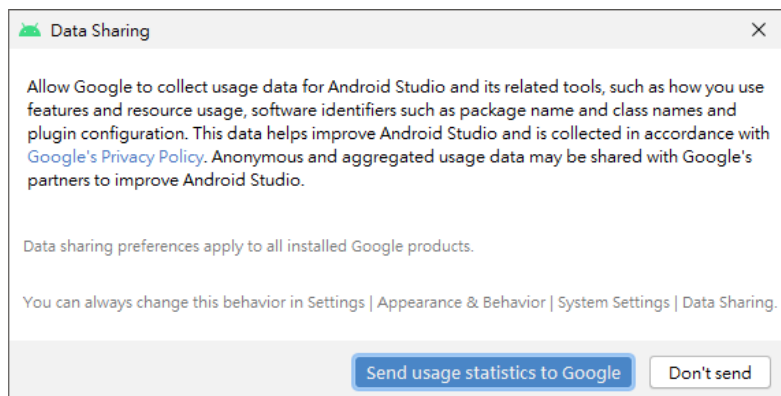
## Android Studio 安裝(1/4)



一直點選 Next

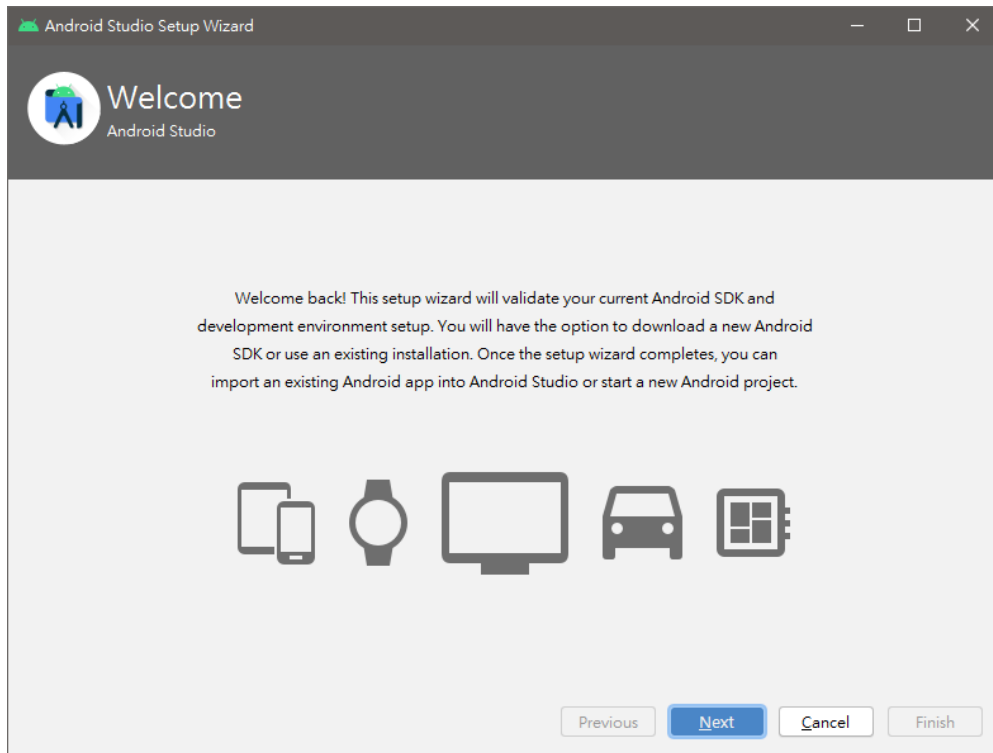


點選 Finish

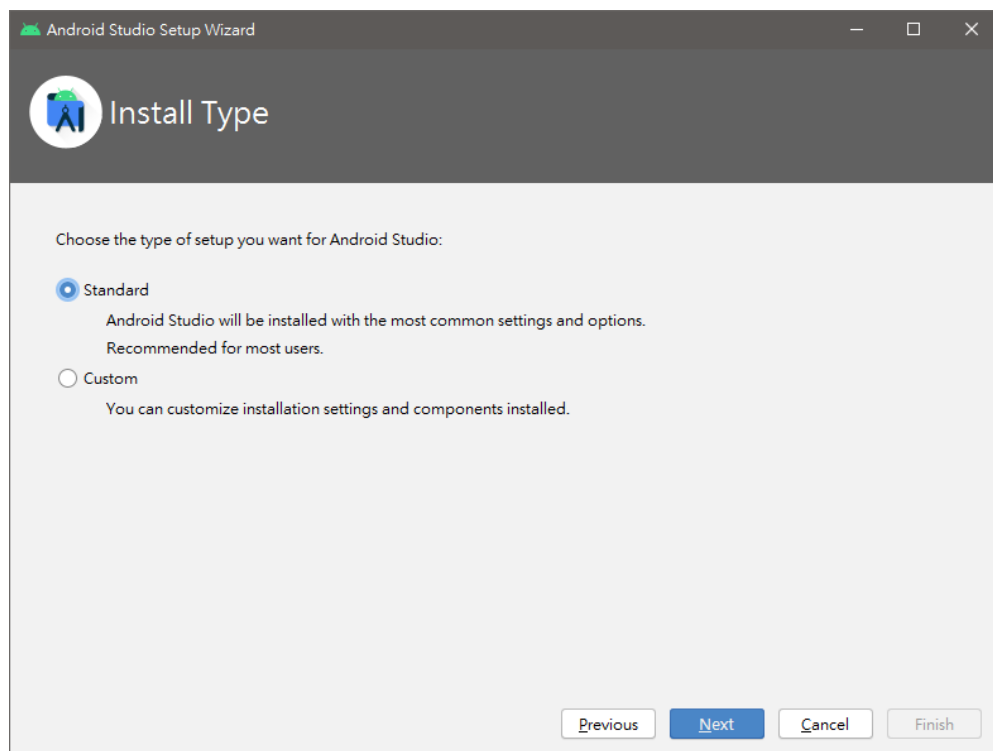


選擇是否要傳送資料幫助 Google，兩個都可以

## Android Studio 安裝(2/4)

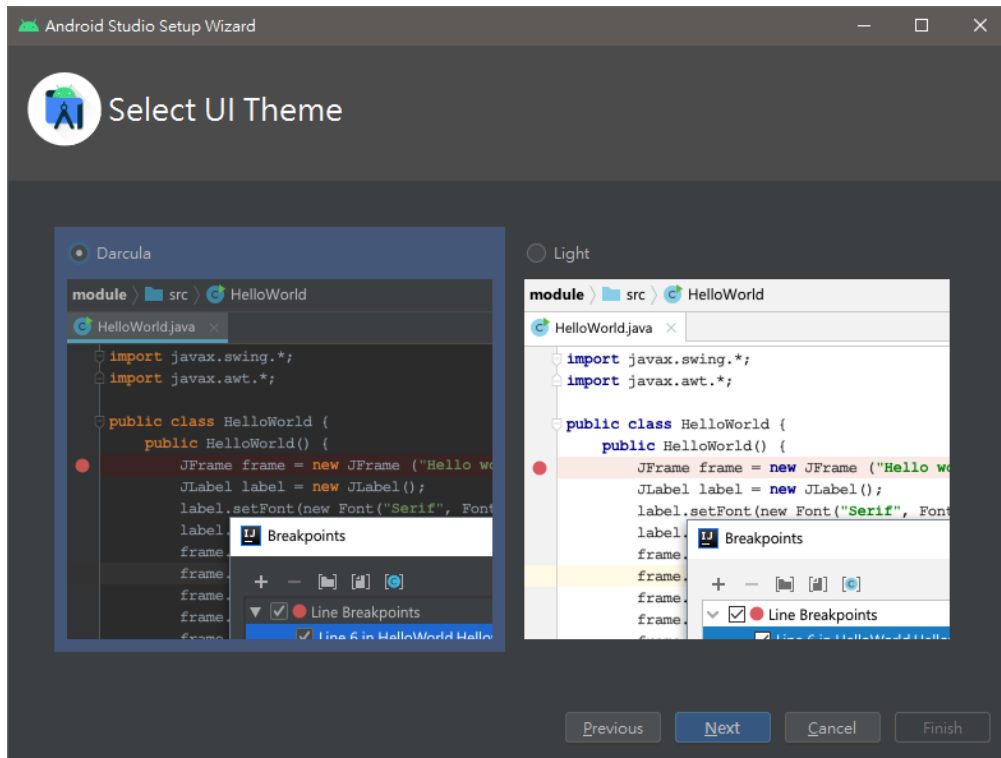


點選 Next

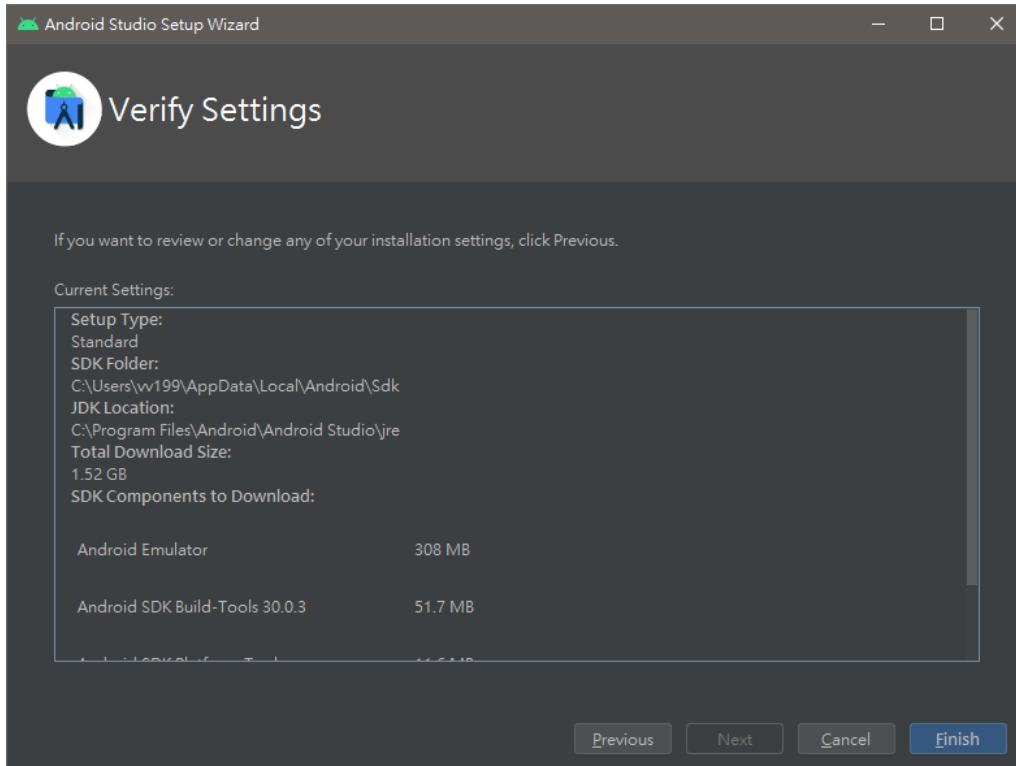


點選 Next

## Android Studio 安裝(3/4)

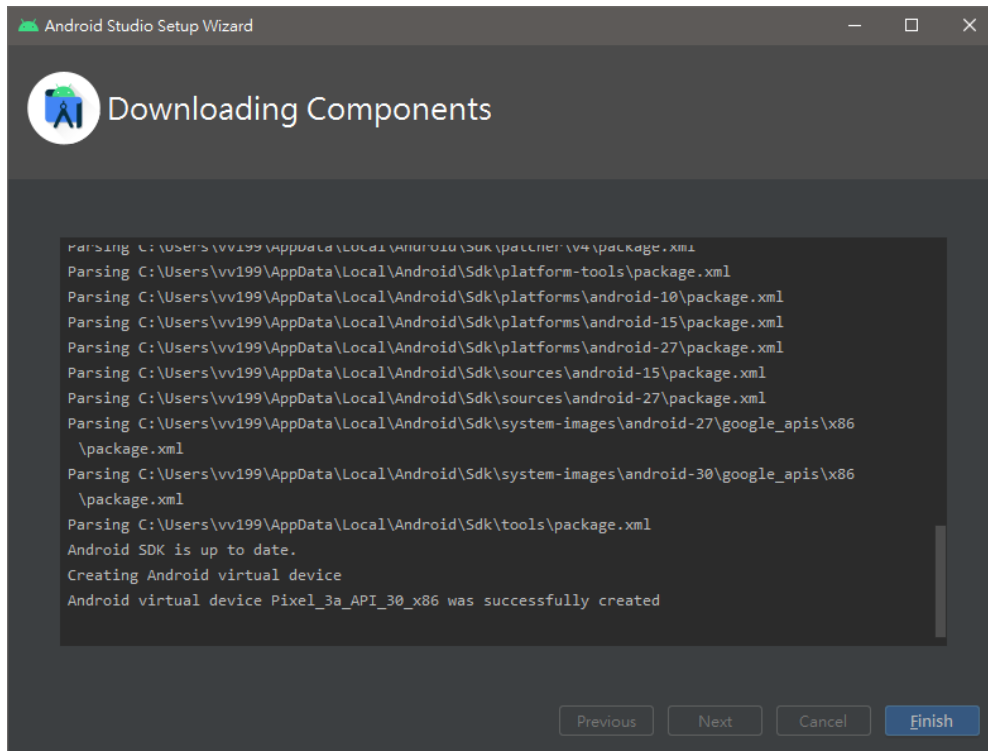


## 選擇主題顏色



點選 Finish

## Android Studio 安裝(4/4)

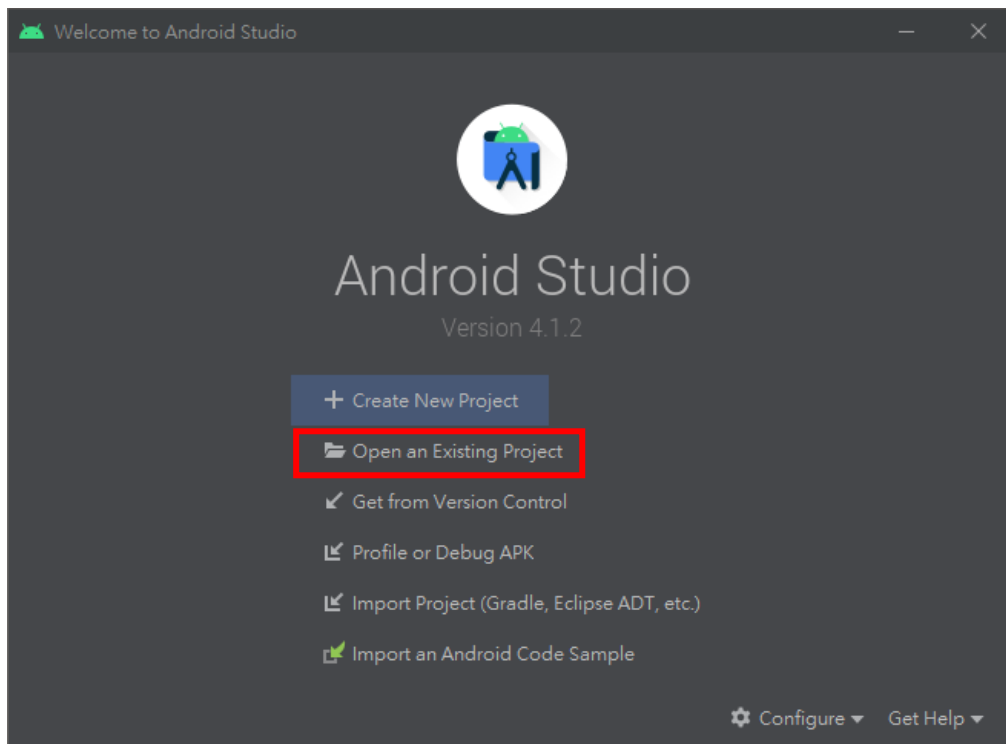


等它安裝完之後點選 Finish

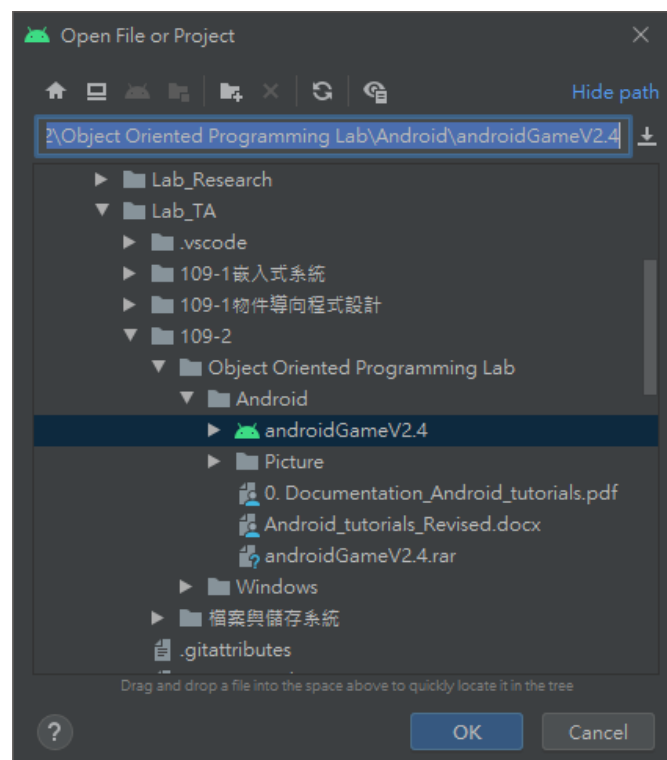


到這裡完成安裝

## 匯入 GameFramework(1/5)

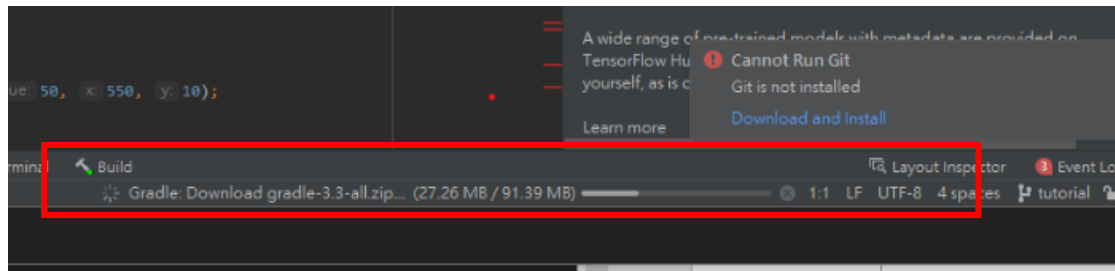


選擇 Open an Existing Project

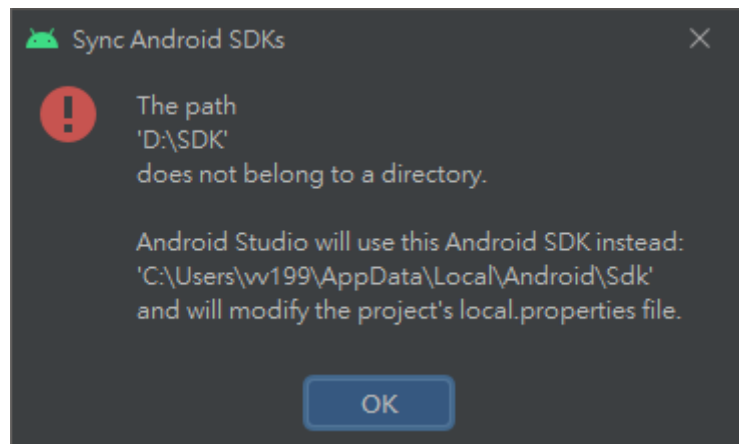


選擇從 GameFramework 解壓縮出來的資料夾(路徑不要有中文)  
按 OK

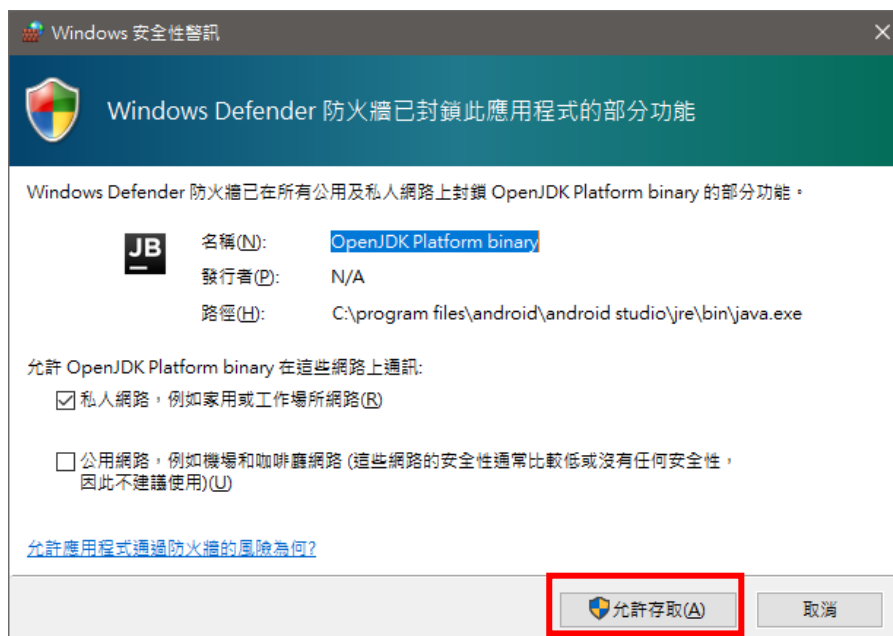
## 匯入 GameFramework (2/5)



之後等他初始化完成

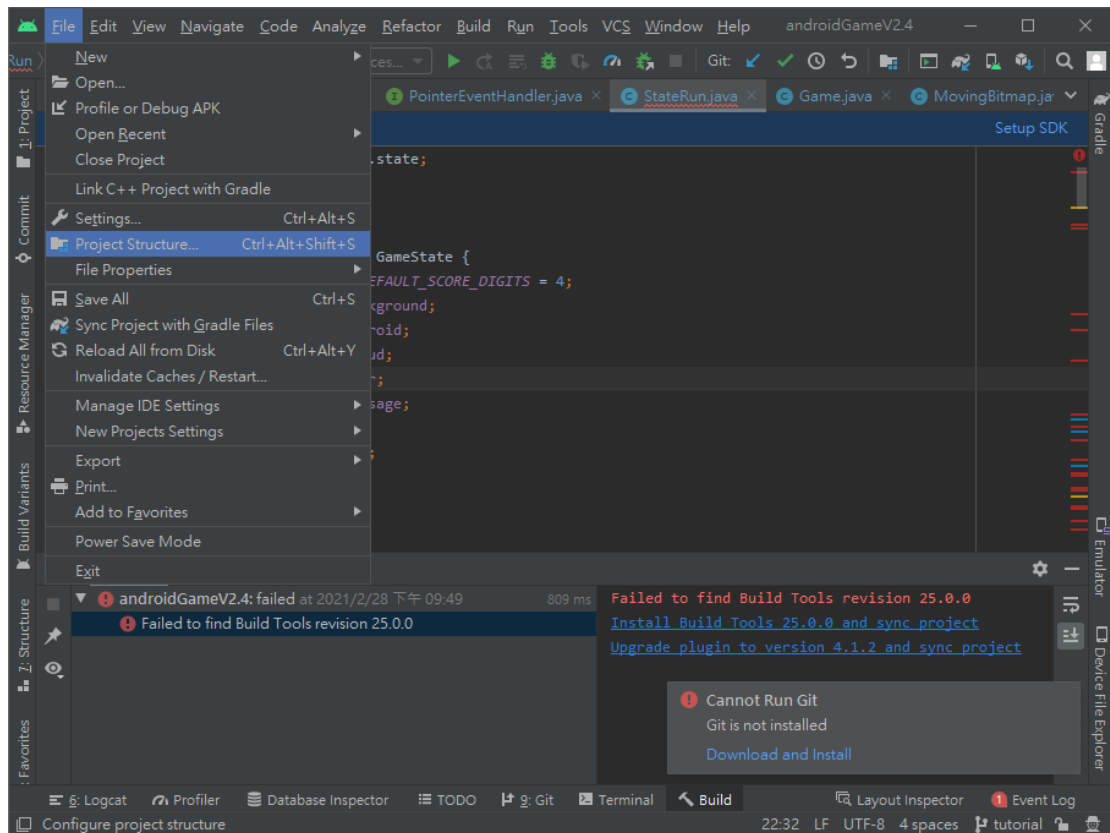


按 OK

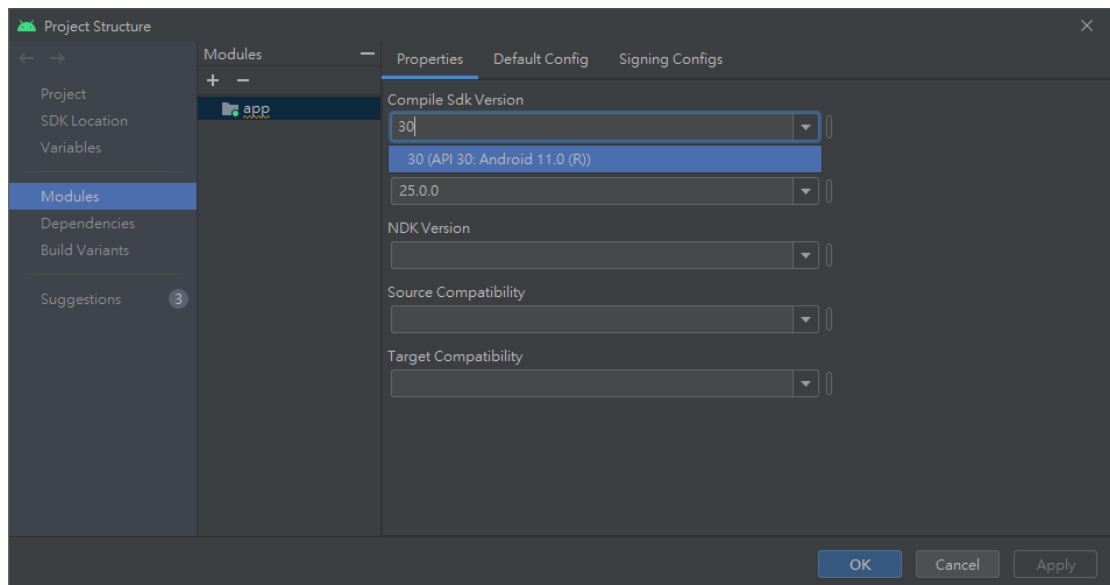


選擇允許存取

## 匯入 GameFramework (3/5)



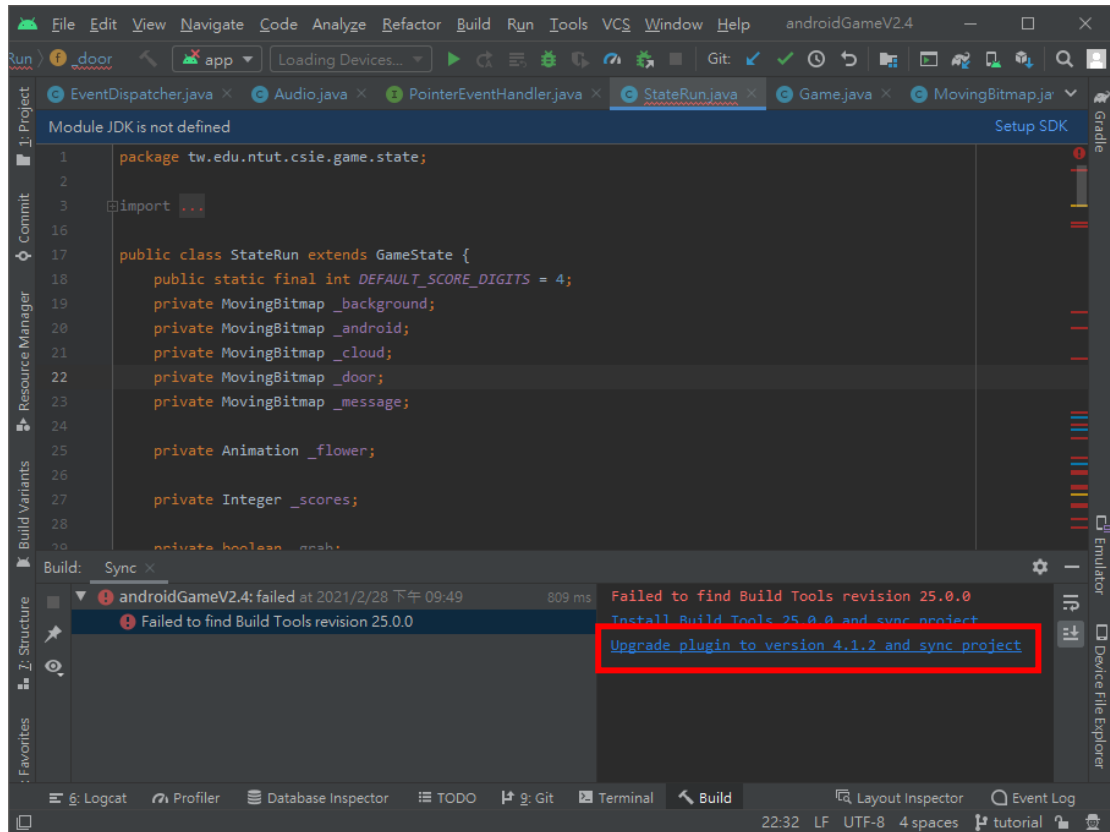
## 選擇 File->Project Structrue



在 Modules 中更改 Compile Sdk Version(改成有安裝的，只要版本大於等於 Android 6 即可)，選完按 OK

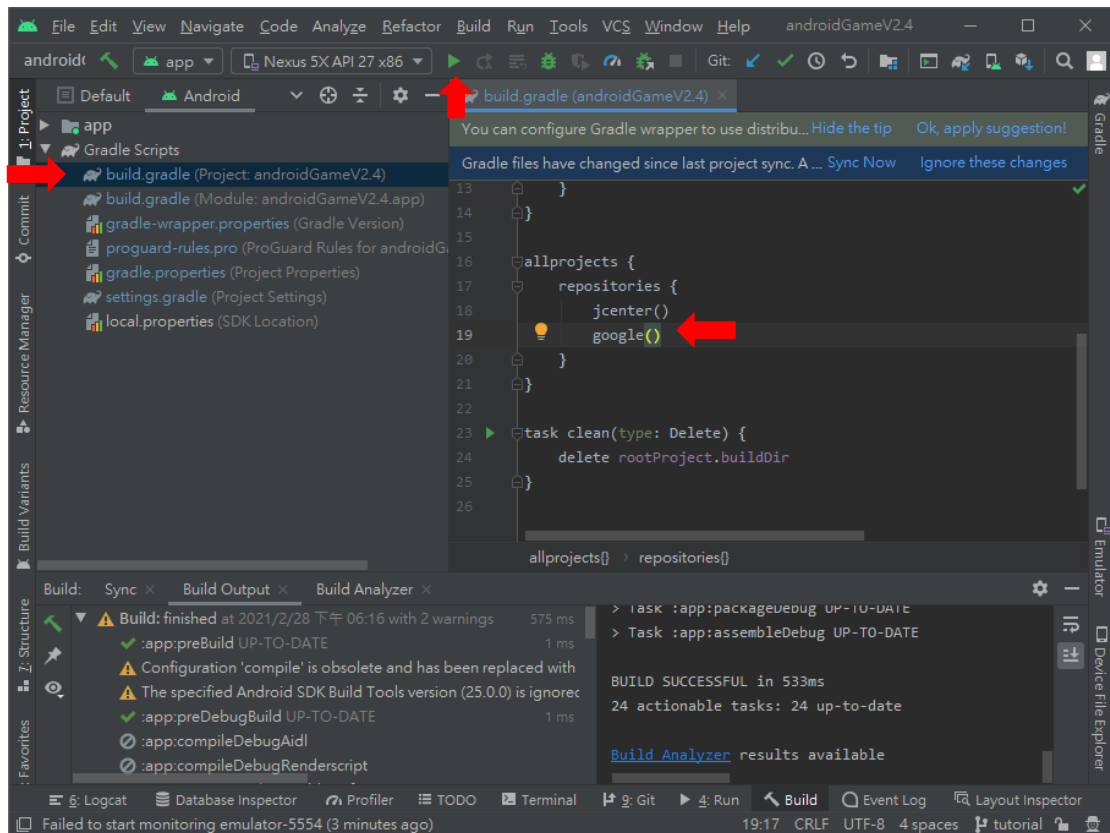


## 匯入 GameFramework (4/5)

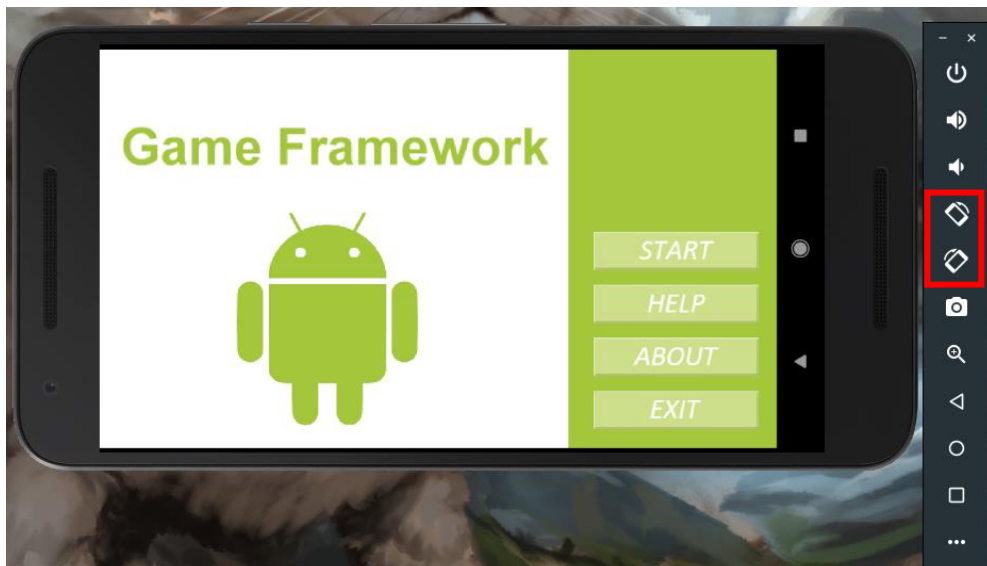


點選 Upgrade plugin to version 4.1.2 and sync project，並等待下方進度條結束(若沒看到可去按 File->Sync Project with Gradle Files)

## 匯入 GameFramework (5/5)



在 Gradle Scripts->的 build.gradle 之中，找到 allprojects->repositories  
在裡面加入 google()，完成後即可按綠色箭頭編譯並執行



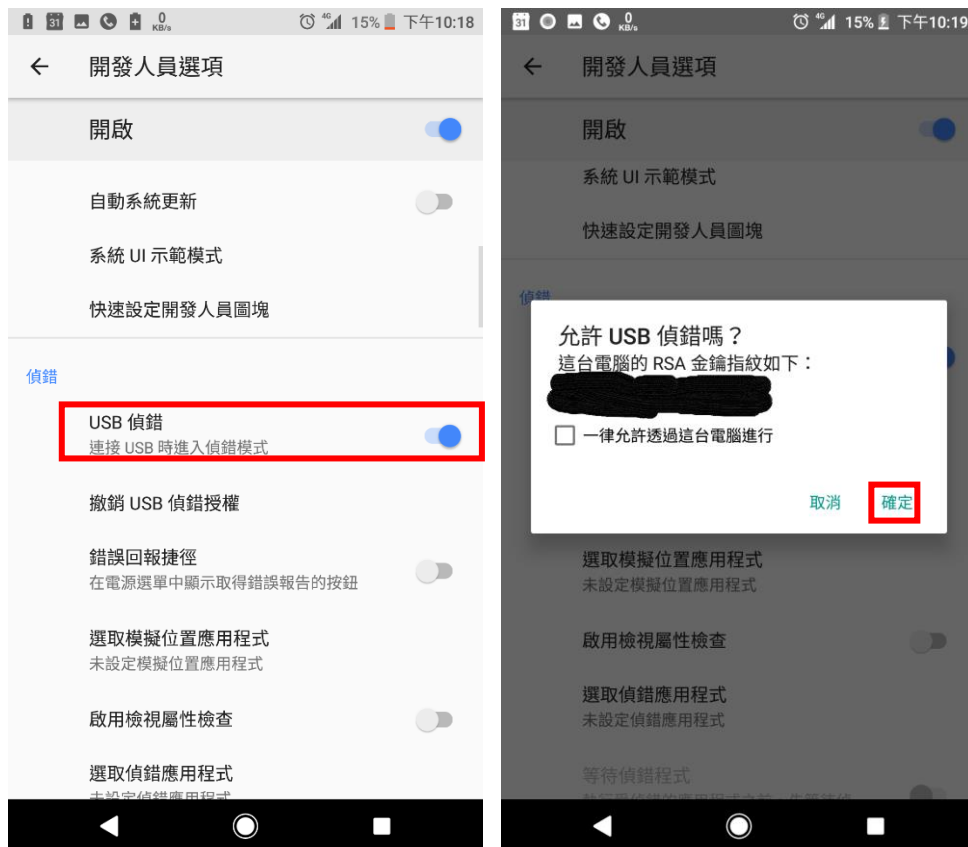
右邊的工具可以旋轉畫面  
如果出現虛擬機器許久卻沒出現 Game Framework  
可以再按一次綠色箭頭

## 以實體裝置執行專案(1/2)

這邊以 Xperia Xa1 plus 為例，每個 Android 裝置的步驟可能不太一樣

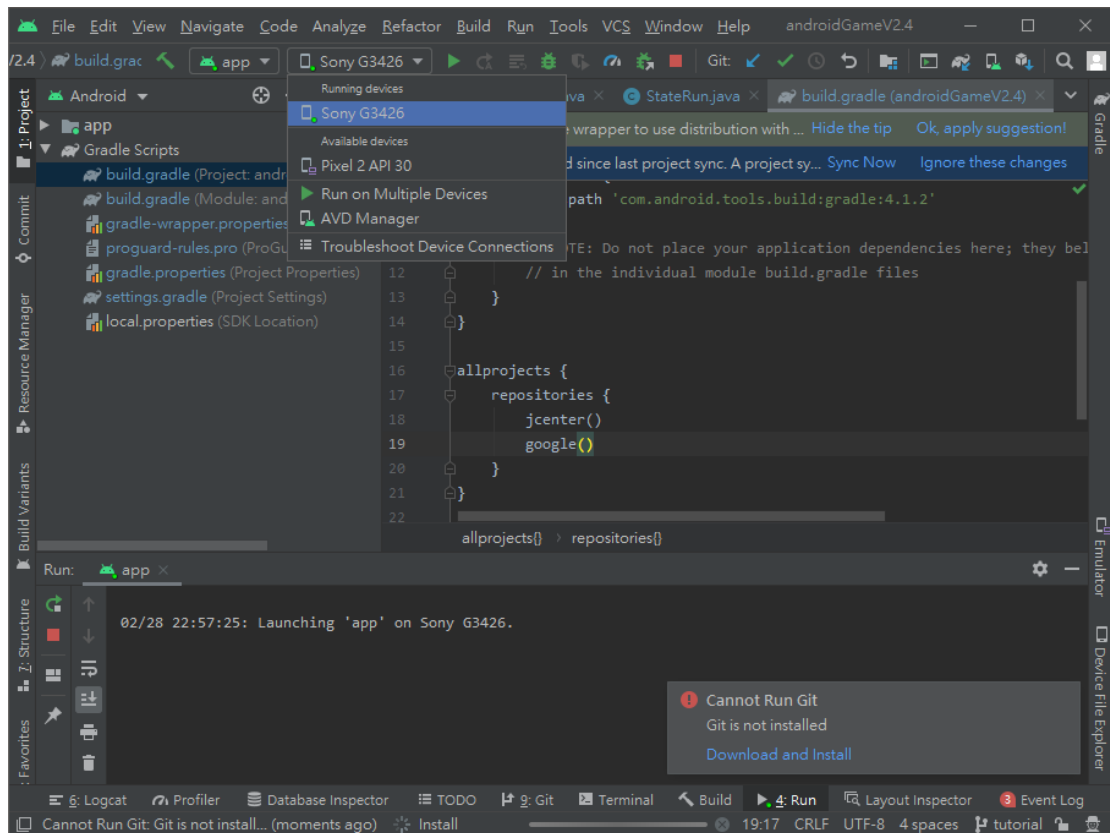


到設定->系統->關於手機->點選版本號碼七次以上可開啟開發人員選項



接著點進開發人員選項啟用 USB 偵錯模式，之後接上電腦，若有提示請按確定

## 以實體裝置執行專案(2/2)



回到 Android Studio，在上方選擇你連上電腦的 Android 裝置後，點選綠色箭頭即可安裝至實體手機執行



若出現左側類似畫面請按仍要安裝