

# 「**Android Studio** ではじめる 簡単 **Android** アプリ開発」正誤表

有山 圭二 著

2015/10/13 版 発行

# この文書について

この文書は「Android Studio ではじめる 簡単 Android アプリ開発<sup>\*1</sup>」の内容を補足する目的で、Android Studio のインストールと初期設定について説明していました。

現在は「Android Studio セットアップガイド」として、Android Studio のインストールと初期設定のみに限定しています。

「Android Studio ではじめる 簡単 Android アプリ開発」の正誤情報については、別途 PDF ファイルまたは技術評論社のサイトを参照してください。



図: Android Studio ではじめる 簡単 Android アプリ開発

なお、「Android Studio ではじめる 簡単 Android アプリ開発」については現在、改訂作業を進めており、2015 年 12 月 25 日頃発売の予定です。

## 表記関係について

本文書に記載されている会社名、製品名などは、一般に各社の登録商標または商標、商品名です。会社名、製品名については、本文中では©、®、™ マークなどは表示していません。

---

<sup>\*1</sup> <http://gihyo.jp/book/2014/978-4-7741-6998-9>

---

## ライセンス

本文書は、有山圭二の著作物であり、クリエイティブコモンズ 4.0 の表示—改変禁止<sup>\*2</sup>ライセンスの元で提供しています。

## 最新情報の提供

本文書に関する最新情報は引き続き、

- 技術評論社サイト <http://gihyo.jp/book/2014/978-4-7741-6998-9>
- Android Studio セットアップガイド
  - HTML 版 <http://keiji.github.io/the-androidstudio-book/>
  - PDF 版 <http://keiji.github.io/the-androidstudio-book/archives/book.pdf>
- 正誤情報
  - 初版第 1 刷向け <http://keiji.github.io/the-androidstudio-book/archives/errata.pdf>
  - 初版第 2 刷向け [http://keiji.github.io/the-androidstudio-book/archives/errata\\_2nd.pdf](http://keiji.github.io/the-androidstudio-book/archives/errata_2nd.pdf)
- GitHub <https://github.com/keiji/the-androidstudio-book>

で、提供します。

---

<sup>\*2</sup> <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.ja>

# 目次

この文書について	i
表記関係について	i
ライセンス	ii
最新情報の提供	ii
<b>第 1 章 正誤表</b>	<b>1</b>
1.1 Android Studio をインストールしよう	1
1.2 新しいプロジェクトを作成しよう	1
1.2.1 Activity のテンプレートの変更	1
1.2.2 初期名称の変更	2
1.3 Web API で情報を取得する天気予報アプリを作ろう	2
1.3.1 AndroidHttpClient	2
1.4 障害物や穴を飛び越えるアクションゲームを作ろう	3
1.4.1 P.137	3
1.4.2 P.159	3
1.5 スコアによって難易度が変わるシューティングゲームを作ろう	4
1.5.1 P.179	4
1.6 端末の傾きで玉を移動する迷路ゲームを作ろう	4
1.6.1 P.217	4
1.6.2 P.255	5
<b>付録 A 「Android Studio ではじめる 簡単 Android アプリ開発」 紹介</b>	<b>6</b>
A.1 目次	7
A.2 QR コード	7

# 第 1 章

## 正誤表

### 1.1 Android Studio をインストールしよう

Android Studio 0.8.14 からセットアップ方法が大幅に変更されています。

### 1.2 新しいプロジェクトを作成しよう

#### 1.2.1 Activity のテンプレートの変更

Android Studio 1.4 から "Blank Activity" を選んだときに生成する Activity のコードが大幅に変更されています。

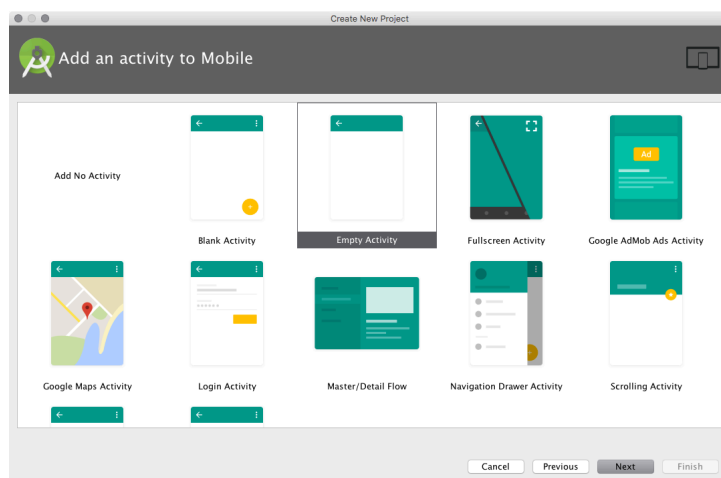


図 1.1 Empty Activity を選択

"Blank Activity"ではなく "Empty Activity"を選択すると、もっとも本書の内容に近いコードが生成されます。

### 1.2.2 初期名称の変更

本書で、新規プロジェクト作成時に指定する Activity Name、Layout Name、Title の初期値として、MyActivity/activity\_my/MyActivity と、名前に My が付与されて記載されていますが、Android Studio 0.8.14 からは Main が付与されるように変更になりました。

以下に示す二つの方法から、一つを選んで読み進めてください。

- 本書で記載されている MyActivity.java など My が付与されている部分を、全て Main に読み替える（推奨）
- 新規プロジェクト作成時に、Activity Name を MyActivity。Layout Name を activity\_my に変更する

## 1.3 Web API で情報を取得する天気予報アプリを作ろう

### 1.3.1 AndroidHttpClient

リスト 6-2 では、AndroidHttpClient クラスを使ってネットワークへアクセスしていますが、このクラスは Android 5.1(API Level 22) から、deprecated（非推奨）に指定され、Android 6.0(API Level 23) では完全に削除されました<sup>\*1</sup>。

最新の Android Studio ではプロジェクトを生成すると自動的に compileSdkVersion が 23 に設定されるので、正常にビルドができません。

解決方法は二つあります。

#### compileSdkVersion を 22 に設定する

app/build.gradle を開いて、compileSdkVersion を 22 以下に設定してください。

リスト 1.1: compileSdkVersion を 22 に

```
apply plugin: 'com.android.application'

android {
-   compileSdkVersion 23
+   compileSdkVersion 22
    buildToolsVersion "23.0.1"
```

#### AndroidHttpClient を使うことを明示的に設定する

app/build.gradle を開いて useLibrary を追加してください（リスト 1.2）

リスト 1.2: useLibrary を追加する

---

<sup>\*1</sup> AndroidHttpClient の代わりに、HttpURLConnection を使用してください。

```

apply plugin: 'com.android.application'

android {
+   useLibrary 'org.apache.http.legacy'
}

```

## 1.4 障害物や穴を飛び越えるアクションゲームを作ろう

### 1.4.1 P.137

Android Studio 1.1 から、新規プロジェクト作成時のアイコン画像が `res/mipmap` に配置されるように変更になったため、`res/drawable-xhdpi` を作成する必要があります。

`drawable-xhdpi` を作成するには、[Project View] の [res] にカーソルを合わせて、右クリック→[New] → [Directory] をクリックします (図 1.2)。

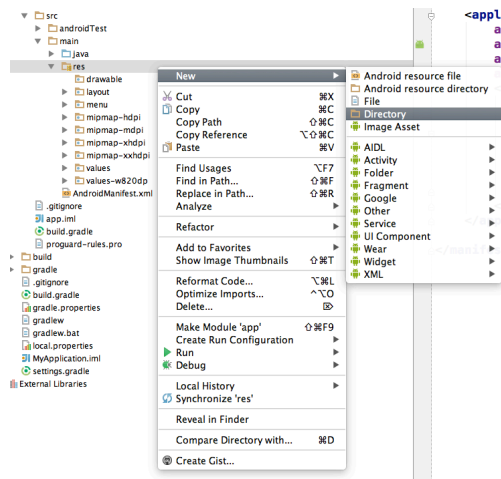


図 1.2 New -> Directory

作成するディレクトリ名に、"drawable-xhdpi"と入力して [OK] をクリックします。

```
--[[path = (not exist)]]--
```

New Directory

### 1.4.2 P.159

『ゲームオーバーになったことをコールバックする』で、ファイル名に誤りがあります。

誤	GameOver.java を開いて
正	GameView.java を開いて

## 1.5 スコアによって難易度が変わるシューティングゲームを作ろう

### 1.5.1 P.179

Android Studio 1.1 から、新規プロジェクト作成時のアイコン画像が `res/mipmap` に配置されるように変更になったため、`res/drawable-xhdpi` を作成する必要があります。

`drawable-xhdpi` を作成するには、[Project View] の [res] にカーソルを合わせて、右クリック→[New] → [Directory] をクリックします (図 1.4)。

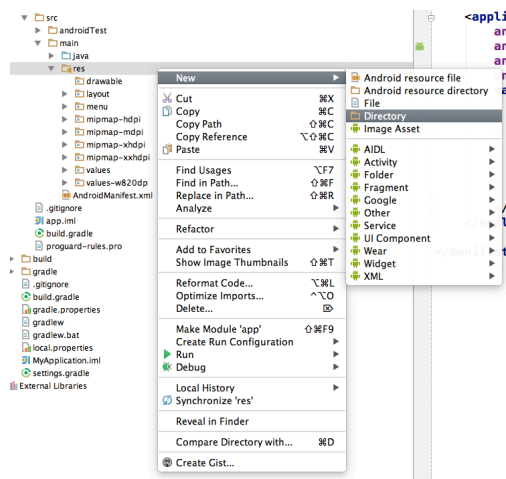


図 1.3 New -> Directory

作成するディレクトリ名に、"`drawable-xhdpi`"と入力して [OK] をクリックします。

```
--[[path = (not exist)]]--
```

New Directory

## 1.6 端末の傾きで玉を移動する迷路ゲームを作ろう

### 1.6.1 P.217

Android Studio 1.1 から、新規プロジェクト作成時のアイコン画像が `res/mipmap` に配置されるように変更になったため、`res/drawable-xhdpi` を作成する必要があります。

`drawable-xhdpi` を作成するには、[Project View] の [res] にカーソルを合わせて、右クリック→[New] → [Directory] をクリックします (図 1.6)。



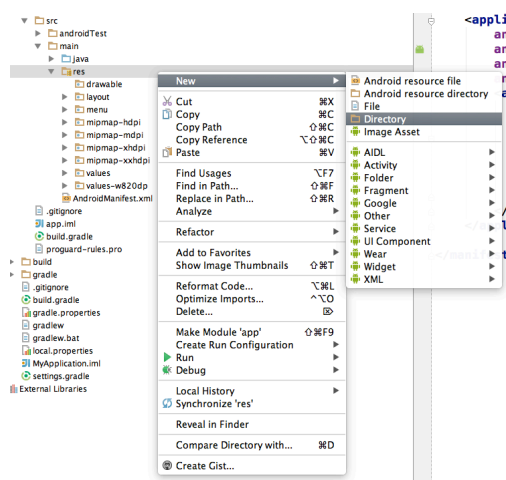


図 1.4 New -&gt; Directory

作成するディレクトリ名に、"drawable-xhdpi"と入力して [OK] をクリックします。

```
--[[path = (not exist)]]--
```

New Directory

### 1.6.2 P.255

リスト 9-27 に、LabyrinthView クラスに変数 `seed` と、`setSeed` メソッドを追加する記述が抜け落ちています。

LabyrinthView.java を開いて、LabyrinthView クラスにリスト 1.3 の記述を追加します。

リスト 1.3: LabyrinthView に変数と `setSeed` メソッドを追加

```
+ private int seed;

+ public void setSeed(int seed) {
+     this.seed = seed;
+ }
```

## 付録 A

# 「Android Studio ではじめる 簡単 Android アプリ開発」 紹介



図: Android Studio ではじめる 簡単 Android アプリ開発

本書は、新しい Android アプリケーション開発用ソフトウェア“Android Studio”を使った入門書です。

セットアップ方法からエミュレータや実機での実行手順を説明し、さらに「天気予報」「シューティングゲーム」「迷路ゲーム」の作り方を、実際に動かせるプログラムを改良しながら作っていきます。

なお、「Android Studio Beta v0.8.14」をベースに解説しています

[技術評論社 書籍紹介<sup>\*1</sup>より]

---

<sup>\*1</sup> <http://gihyo.jp/book/2014/978-4-7741-6998-9>

## A.1 目次

- Chapter 1 Android アプリ開発のはじめの一步
- Chapter 2 Android Studio をインストールしよう
- Chapter 3 Android Studio をセッティングしよう
- Chapter 4 新しいプロジェクトを作成しよう
- Chapter 5 “Hello Android!” でアプリ開発の流れを理解しよう
- Chapter 6 Web API で情報を取得する天気予報アプリを作ろう
- Chapter 7 障害物や穴を飛び越えるアクションゲームを作ろう
- Chapter 8 スコアによって難易度が変わるシューティングゲームを作ろう
- Chapter 9 端末の傾きで玉を移動する迷路ゲームを作ろう

## A.2 QR コード



図: 技術評論社のサイトへ



図: Amazon の商品ページへ

## 「**Android Studio** ではじめる 簡単 **Android** アプリ開発」 正誤表

---

初版 2 刷向け 1.4 暫定対応版

著 者 有山 圭二

---

本文書は、有山圭二の著作物であり、クリエイティブコモンズ 2.1 の表示—非営利—改変禁止ライセンスの元で提供しています。