

「**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^{*1}」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。

^{*1} <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^{*2}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
- GitHub <https://github.com/keiji/the-androidstudio-book>

で、提供します。

^{*2} <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
第 1 章 正誤表	1
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 P.77	2
1.3.2 AndroidHttpClient	2
1.3.3 P.78	3
1.3.4 P.99	3
1.3.5 P.105	4
1.3.6 P.109	4
1.3.7 P.110	4
1.3.8 P.114	5
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	6
1.4.1 P.137	6
1.4.2 P.150	7
1.4.3 P.159	7
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	7
1.5.1 P.179	7
1.5.2 P.186	8
1.5.3 P.188 - 189 リスト 8-8 について	8
1.5.4 P.194	8
1.5.5 P.211	9
1.6 端末の傾きで玉を移動する迷路ゲームを作ろう	9
1.6.1 P.217	9
1.6.2 P.255	10

目次

付録 A	「Android Studio ではじめる 簡単 Android アプリ開発」紹介	11
A.1	目次	12
A.2	QR コード	12

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。

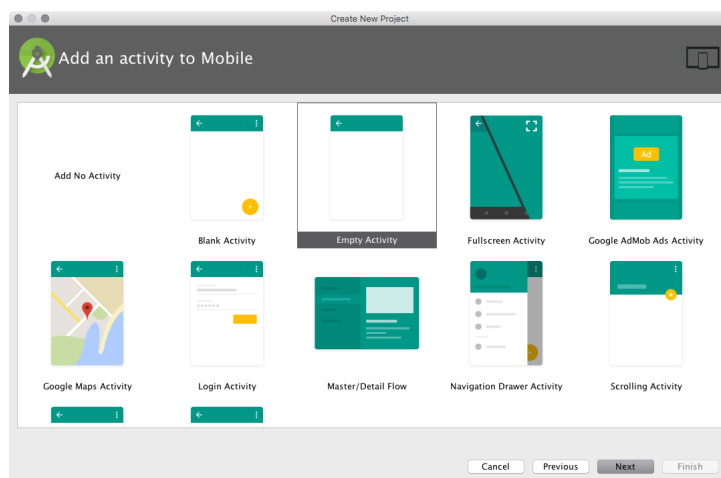


図 1.1 Empty Activity を選択

"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 P.77

リスト 6-2 の中段付近、BufferedReader をインスタンス化している処理の最後尾に必要な閉じ括弧")"とセミコロン";"が抜け落ちています。

リスト 1.1: 誤 リスト 6-2

```
BufferedReader br = new BufferedReader(  
    new InputStreamReader(response.getEntity().getContent())
```

リスト 1.2: 正 リスト 6-2

```
BufferedReader br = new BufferedReader(  
    new InputStreamReader(response.getEntity().getContent()));
```

1.3.2 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^{*1}。

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。

^{*1} AndroidHttpClient の代わりに、HttpURLConnection を使用してください。

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 1.3: 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 1.4）

リスト 1.4: useLibrary を追加する

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

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

1.3.3 P.78

『取得した天気情報を表示する』で、リスト 6-3 として表記されているファイル名に誤りがあります。

誤	my_activity.xml
正	activity_my.xml

1.3.4 P.99

リスト 6-14 の 15 行目、ImageLoaderTask のクラス宣言部の書き換えに関する記述が抜け落ちています。

リスト 1.5: + 記号は追加する行、-記号は削除する行

```
- public class ImageLoaderTask {
+ public class ImageLoaderTask extends AsyncTask<ImageView, Void, Bitmap> {
```


1.3.5 P.105

リスト 6-17 の作業以前に、`Temperature` クラスに `toString` メソッドを追加する記述が抜け落ちています。

`WeatherForecast.java` を開いて、`Temperature` クラスにリスト 1.6 の記述を追加します。

リスト 1.6: `toString` メソッド (+ 記号で示す範囲) を `Temperature` クラスの中に追加

```
public class Temperature {

+   @Override
+   public String toString() {
+       StringBuffer sb = new StringBuffer();
+
+       // 最低気温 / 最高気温
+       if (min.celsius != null) {
+           sb.append(min.celsius);
+       } else {
+           sb.append(" - ");
+       }
+       sb.append("°C / ");
+
+       if (max.celsius != null) {
+           sb.append(max.celsius);
+       } else {
+           sb.append(" - ");
+       }
+       sb.append("°C");
+
+       return sb.toString();
+   }

}
```

1.3.6 P.109

『6-9 読み込み中を表示する』で、リスト 6-20 として表記されているファイル名に誤りがあります。

誤	my_activity.java
正	activity_my.xml

1.3.7 P.110

リスト 6-21 にインデントのずれがあります。リスト 1.7 がより正確な表記です。

リスト 1.7: + 記号で示す行を追加

```
+ import android.widget.ProgressBar;
```

```

public class MyActivity extends Activity {
+   private ProgressBar progress;

    private class GetWeatherForecastTask extends GetWeatherForecastApiTask {
+       @Override
+       protected void onPreExecute() {
+           super.onPreExecute();
+           progress.setVisibility(View.VISIBLE);
+       }

        @Override
        protected void onPostExecute(WeatherApi.WeatherForecast data) {
            super.onPostExecute(data);
+
            progress.setVisibility(View.GONE);

            if (data != null) {
                location.setText(data.location.area + " " +
                                data.location.prefecture + " " + data.location.city);
            }
        }

        // 省略

        @Override
        protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
            super.onCreate(savedInstanceState);
            setContentView(R.layout.activity_my);
            location = (TextView) findViewById(R.id.tv_location);
            forecastLayout = (LinearLayout) findViewById(R.id.ll_forecasts);
+           progress = (ProgressBar) findViewById(R.id.progress);
            new GetWeatherForecastTask(this).execute("400040");
        }
    }
}

```

1.3.8 P.114

リスト 6-27 の import 文に不要な + 記号が表示されています。

これは執筆段階での追加 (+) と削除 (-) を示す指定が残ったもので、import 文の先頭に + をつけない表記が正しいものです。

リスト 1.8: import 文に + 記号は不要

```

import android.content.Context;
import android.graphics.Bitmap;
import android.os.AsyncTask;
import android.os.Bundle;
import android.support.v4.app.Fragment;
import android.view.LayoutInflater;
import android.view.View;

```

```
import android.view.ViewGroup;
import android.widget.ImageView;
import android.widget.LinearLayout;
import android.widget.ProgressBar;
import android.widget.TextView;
import android.widget.Toast;

import org.json.JSONException;

import java.io.IOException;
```

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)。

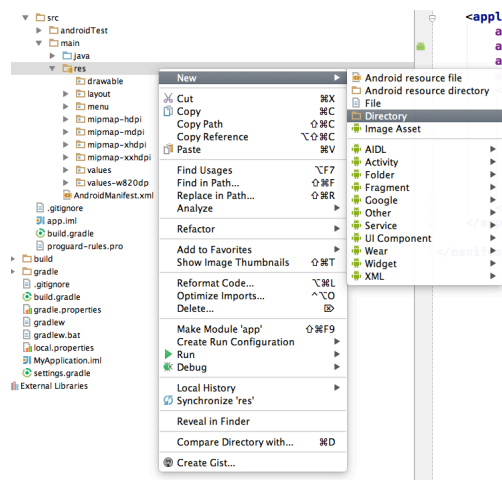


図 1.2 New -> Directory

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.150

リスト 7-12 で `jumpDroid` メソッドが `float` 型の引数 `power` の記載がありますが、これは誤りです。`jumpDroid` メソッドに引数は記述しません。

誤	<code>private void jumpDroid(float power) {</code>
正	<code>private void jumpDroid() {</code>

1.4.3 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	<code>GameOver.java</code> を開いて
正	<code>GameView.java</code> 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)。

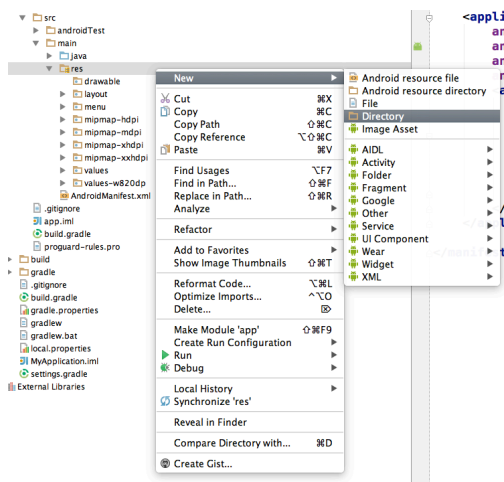


図 1.3 New -> Directory

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

1.5.2 P.186

リスト 8-7 の 7 行目、定数 `MISSILE_LAUNCH_WEIGHT` の記述が追加行に指定されていますが、ここで追加の必要はありません。(既にリスト 8-2 で追加をしているため)

1.5.3 P.188 - 189 リスト 8-8 について

21 行目、`DrawThread` 内で `drawGame` メソッドを実行している記述がありますが、これは `drawObject` メソッドの誤りです。

誤	<code>drawGame(canvas);</code>
正	<code>drawObject(canvas);</code>

P.189 下部、`onDraw` メソッド内、変数 `width` と `height` の行に変更（削除と追加）が指定されていますが、変更の必要はありません。(既にリスト 8-2 で、`canvas.getWidth()` および `canvas.getHeight()` としているため)

リスト 1.9: + 記号は追加する行、-記号は削除する行

```

@Override
- protected void onDraw(Canvas canvas) {
+ private void drawObject(Canvas canvas) {
-     super.onDraw(canvas);

    int width = canvas.getWidth();
    int height = canvas.getHeight();

+     canvas.drawColor(Color.WHITE);

    // 省略

    droid.draw(canvas);

-     invalidate();
- }
}
```

1.5.4 P.194

リスト 8-11、`BaseObject` クラスの `isAvailable` メソッド内への追加に関する記述が抜け落ちています。

リスト 1.10: `isAvailable` メソッド内に + 記号で示す行を追加

```

public boolean isAvailable(int width, int height) {
    if (yPosition < 0 || xPosition < 0 || yPosition > height || xPosition > width) {
        return false;
    }
}
```

```

    }

+    if (status == STATUS_DESTROYED) {
+        return false;
+    }

    return true;
}

```

1.5.5 P.211

掲載されているバージョンと API Level の対照表で、API Level 20 のプラットフォームバージョンが Android Wear 4.4.1W と記載がありますが、これは Android Wear 4.4W の誤りです。

誤	Android Wear 4.4.1W
正	Android Wear 4.4W

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)。

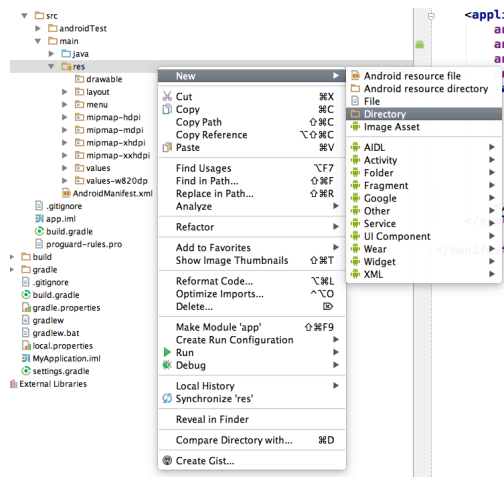


図 1.4 New -> Directory

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 1.11 の記述を追加します。

リスト 1.11: 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^{*1}より]

^{*1} <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 1 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。