

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

有山 圭二 著

2015/10/04 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 2.1 の表示—非営利—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 <http://keiji.github.io/the-androidstudio-book/archives/errata.pdf>
- GitHub <https://github.com/keiji/the-androidstudio-book>

で、提供します。

---

<sup>\*2</sup> <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.1/jp/>

# 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

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

#### 1.2.1 Web API で情報を取得する天気予報アプリを作ろう

##### 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()));
```

■**注意** 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）に指定されています<sup>\*1</sup>。本稿更新の時点で動作はしますが、留意が必要です。

### 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

### 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 1.3: + 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> {
```

### 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 1.4 の記述を追加します。

リスト 1.4: 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);
```

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

```

+         } else {
+             sb.append(" - ");
+         }
+         sb.append("°C / ");
+
+         if (max.celsius != null) {
+             sb.append(max.celsius);
+         } else {
+             sb.append(" - ");
+         }
+         sb.append("°C");
+
+         return sb.toString();
+     }
+ }

```

**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

**P.110**

リスト 6-21 にインデントのずれがあります。リスト 1.5 がより正確な表記です。

リスト 1.5: + 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");
    }

```

**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 1.6: 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;

```

**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-xxhdpi** を作成する必要があります。

drawable-xxhdpi 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 1.1)。

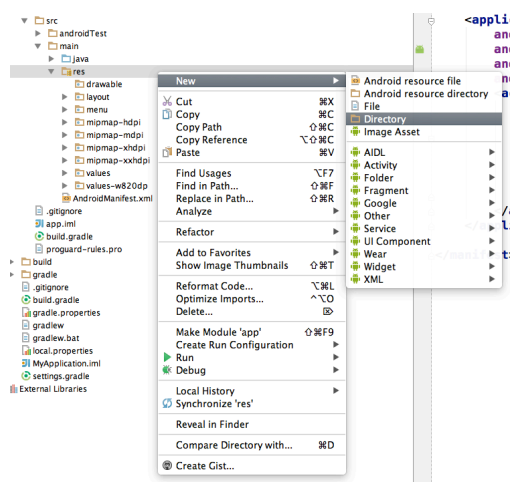


図 1.1 New -&gt; Directory

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

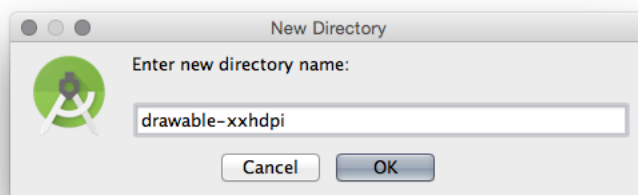


図 1.2 New Directory

**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>

**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



**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-xxhdpi` を作成する必要があります。

`drawable-xxhdpi` 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 1.3)。

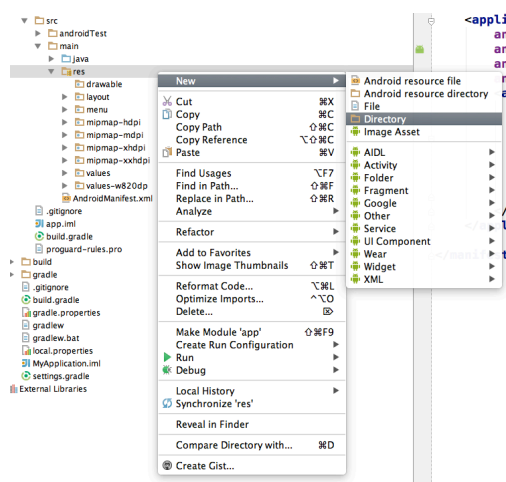


図 1.3 New -&gt; Directory

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

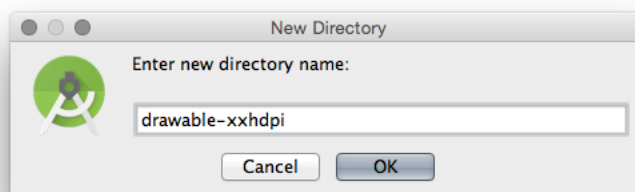


図 1.4 New Directory

**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)

**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	drawGame(canvas);
正	drawObject(canvas);

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 1.7: + 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();
- }
}
```

**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 1.8: 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;
}
```

## 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

## 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-xxhdpi` を作成する必要があります。

`drawable-xxhdpi` 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 1.5)。

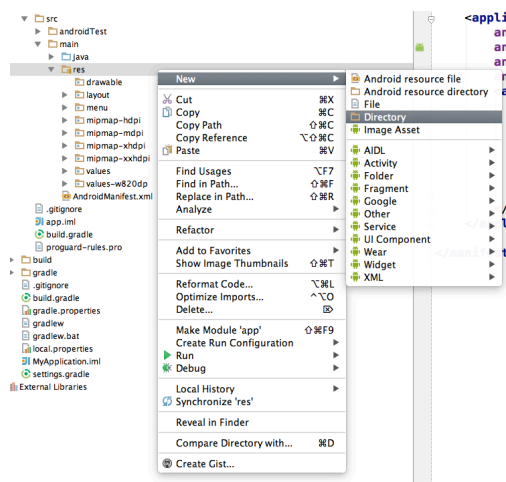


図 1.5 New -&gt; Directory

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

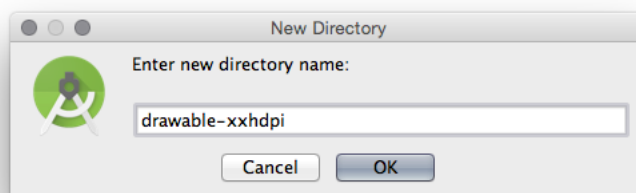


図 1.6 New Directory

**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 1.9 の記述を追加します。

リスト 1.9: `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

---

### 1.4 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。