

# Electron First Step

2022 年 5 月 18 日

## 概要

Electron を利用して、デスクトップアプリケーションを作ろう

## 目次

1	はじめに	3
1.1	読み間違えないでね	3
1.2	注意	3
2	Electron のインストール	4
2.1	homebrew のインストール	4
2.2	Node.js のインストール	4
2.3	Electron のインストール	4
3	とりあえず起動してみる。	4
4	やっぱり "Hello World"	5
4.1	作業用フォルダとパッケージファイルの作成	5
4.2	package.json	5
4.3	main.js	6
4.4	index.html	7
4.5	実行してみよう	8
4.6	css を追加してみよう	8
5	時計作るぞ！	9
5.1	作業用フォルダとパッケージファイルの作成	9
5.2	package.json	9
5.3	main.js	10
5.4	index.html	10
5.5	clock.js	10
5.6	透過ウィンドウへの変更	11
5.7	css/clock.css の追加	12
5.8	css の調整	12
6	アプリケーションとして配布できるようにしよう	13

6.1	これまで . . . . .	13
6.2	electron-builder . . . . .	13
6.3	package.json . . . . .	13
6.4	build . . . . .	14
7	まとめ	14

# 1 はじめに

## 1.1 読み間違えないでね

ソースコード 1 読み間違えないでね

---

```
1 数字: 0123456789
2 小文字:abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
3 大文字:ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
4
5 1:イチ
6 l:小文字のエル
7 i:小文字のアイ
8 !:ビックリマーク
9 |:バーティカルバー。Shift と ¥ を押したものの。
10
11 0:ゼロ
12 o:小文字のオー
13 O:大文字のオー
14
15 .:ピリオド
16 ,:コンマ
```

---

## 1.2 注意

- これから出てくるソースコードには、左に「行番号」と呼ばれる番号が出てくるけど、入力する必要はないからね。
- script タグの中で「//」で始まる文は、コメントで、プログラムは読み飛ばすよ。
- コピーできるところはコピーして効率よく入力して行こう
- 徐々に追加されていくから、量が多く見えるけど、平気だよ！
- 改行されていても、行番号が書かれていないところは、1 行だからね。表示上改行されて見えてるだけ

## 2 Electron のインストール

ちょっとややこしいのですが、パッケージ管理システムを複数利用してインストールします。

1. Homebrew のインストール
2. Node.js のインストール
3. Electron のインストール

### 2.1 homebrew のインストール

`https://brew.sh/`

にアクセスして、インストールと書いてある行をコピーしましょう。ターミナルを開いてペーストしてリターンしましょう。

XCode CommandLine Tool のインストールを呼ばれることがあります。

### 2.2 Node.js のインストール

引き続きターミナルで

```
$ brew install node
```

としましょう。

### 2.3 Electron のインストール

引き続きターミナルで

```
$ npm install electron -g
```

としましょう。

## 3 とりあえず起動してみる。

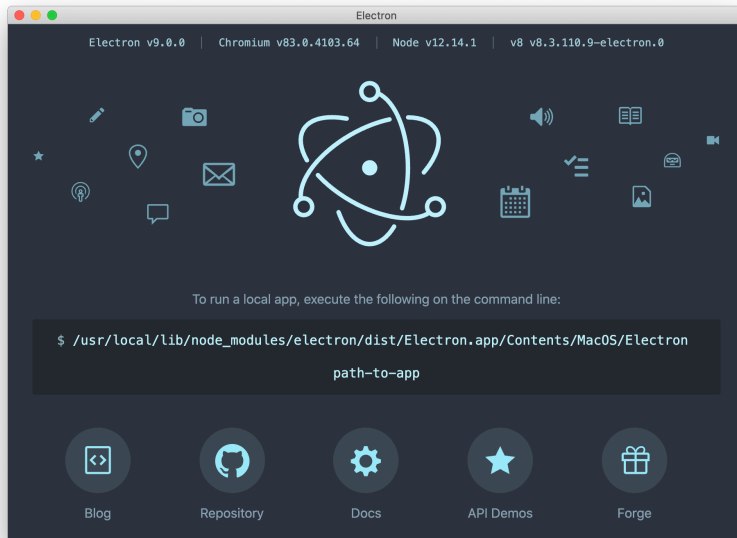
ターミナルで

```
$ electron
```

としてみましょう。

次のようなウィンドウが立ち上がれば正解です。

終了するには、ターミナル上で Ctrl-C とします。



## 4 やっぱり "Hello World"

Hello World と表示するアプリケーションを作ってみましょう。

### 4.1 作業用フォルダとパッケージファイルの作成

今日の作業用のフォルダを「AID06」として作成しましょう。その中に「HelloWorld」というフォルダを作成しましょう。

ターミナルで\$の後に"cd "と入力した後に、作成した HelloWorld フォルダをドラッグアンドドロップしましょう。すると、

```
cd /Users/sammy/Desktop/AID/AID06/HelloWorld
```

のようになるので、リターンを押しましょう。

```
npm init -y
```

とすることで package.json というファイルが作成されるはずです。VSCode で「HelloWorld」フォルダを開きましょう。

### 4.2 package.json

アプリ作成に必要な設定ファイルです。

```
"main": "index.js",
```

と書いてある行を

```
"main": "main.js",
```

と変更しましょう。一番最初に起動するファイルが書かれています。

Electron としては、文化的に「main.js」とするようです。次に、

```
"scripts": {  
  "test": "echo \"Error: no test specified\" && exit 1"  
},
```

と書いてあるところを

```
"scripts": {  
  "test": "echo \"Error: no test specified\" && exit 1",  
  "start": "electron ."  
},
```

としましょう。

保存を忘れずに！

## 4.3 main.js

それでは新規ファイルで main.js を作成してみましょう。

ソースコード 2 Hello World : main.js

---

```
1 const { app, BrowserWindow } = require('electron');  
2  
3 let win; // ウィンドウを入れておく変数  
4  
5 function createWindow() {  
6  
7   // ウィンドウの作成  
8   win = new BrowserWindow({  
9     width: 400,  
10    height: 400,  
11    webPreferences: {  
12      nodeIntegration: true, // Electron6 から必要らしい  
13    }  
14  })  
15  
16  // ウィンドウに表示する内容  
17  win.loadFile('index.html');  
18  
19  // デバッグ画面表示  
20  // win.webContents.openDevTools();  
21  
22  // このウィンドウが閉じられたときの処理  
23  win.on('closed', () => {  
24    win = null;  
25  })  
26 }  
27  
28 // アプリが初期化されたとき(起動されたとき)  
29 app.on('ready', () => {
```

```

30     createWindow();
31 })
32
33 //全ウィンドウが閉じられたとき
34 app.on('window-all-closed', () => {
35     if (process.platform !== 'darwin') {
36         app.quit();
37     }
38 })
39
40 //アクティブになったとき (Mac だと Dock がクリックされたとき)
41 app.on('activate', () => {
42     if (win === null) {
43         createWindow();
44     }
45 })

```

---

保存を忘れないくださいね。

## 4.4 index.html

17 行目でウィンドウに表示する内容として「index.html」とされています。これを作成してみましょう。

ソースコード 3 Hello World : index.html

---

```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3
4 <head>
5     <meta charset="UTF-8">
6     <title>Hello World!</title>
7 </head>
8
9 <body>
10     <h1>Hello World!</h1>
11     <p>
12         We are using node
13         <script>document.write(process.versions.node)</script>,
14     </p>
15     <p>
16         Chrome
17         <script>document.write(process.versions.chrome)</script>,
18     </p>
19     <p>
20         and Electron
21         <script>document.write(process.versions.electron)</script>.
22     <p>
23 </body>
24
25 </html>

```

- 
- `process.versions.node`

は Node.js で定義されていて

- `process.versions.chrome`
- `process.versions.electron`

は、Electron で拡張された機能となります。

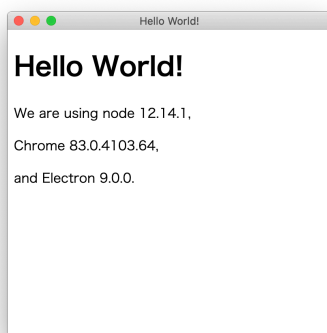
## 4.5 実行してみよう

ターミナルで

```
npm start
```

とすると、ウィンドウが次のよう表示されるはずです。

[注意：electron のバグで、`process` が現在使えなくなってます。数字は出なくて構いません。]



また、Dock で Electron のアプリ、として起動していることも確認しましょう。

ちょっと説明します。package.json で

```
"scripts": {  
  "test": "echo \"Error: no test specified\" && exit 1",  
  "start": "electron ."  
},
```

としたため、”npm start”と入力すると、この start 部分が呼ばれて、”electron .”が実行されるわけです。

”electron .”は、このフォルダの中で electron を実行せよ、という意味になります。

メニューから終了しましょう。

## 4.6 css を追加してみよう

「HelloWorld」フォルダの中に「css」フォルダを作り、その中に「index.css」を作成してみましょう。

index.html の head タグの中に

---

ソースコード 4 Hello World : index.html head タグ内

```
1 <link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/index.css">
```



---

を追加して、読みに行くようにしましょう。そして、index.css を適当に入力しましょう。

---

ソースコード 5 Hello World : css/index.css

---

```
1 h1 {
2     border-left: 10px solid red;
3     border-bottom: 1px solid red;
4     padding-left: 10px;
5 }
6 p {
7     margin: 4px;
8 }
```

---

もう一度ターミナルで「npm start」で実行してみましょう。反映されてますね。Web と変わらず CSS ファイルも利用することができることがわかりました。

ついでに Option+Command+I をすると、デベロッパーツールが使えることがわかります。Webkit の技術を使っているため、ほとんどブラウザと同じ、ということになります。

Command-Q で終了できますが、ターミナルに\$マークが見えてない場合には、きちんと終了できていないため、Ctrl-C で終了することを覚えましょう。

## 5 時計作るぞ！

### 5.1 作業用フォルダとパッケージファイルの作成

「AID06」の中に「DigitalClock」というフォルダを作成しましょう。

ターミナルで\$の後に”cd ”と入力した後に、作成した DigitalClock フォルダをドラッグアンドドロップしましょう。すると、

```
cd /Users/sammy/Desktop/AID/AID06/DigitalClock
```

のようになるので、リターンを押しましょう。

```
npm init -y
```

とすることで package.json というファイルが作成されるはずです。Brackets で「DigitalClock」フォルダを開きましょう。

### 5.2 package.json

アプリ作成に必要な設定ファイルです。

```
"main": "index.js",
```

と書いてある行を

```
"main": "main.js",
```

と変更しましょう。一番最初に起動するファイルが書かれています。

Electron としては、文化的に「main.js」とするようです。次に、

```
"scripts": {
  "test": "echo \"Error: no test specified\" && exit 1"
},
```

と書いてあるところを

```
"scripts": {
  "test": "echo \"Error: no test specified\" && exit 1",
  "start": "electron ."
},
```

としましょう。

保存を忘れずに！

### 5.3 main.js

HelloWorld のものをそのまま複製しましょう。

```
width: 400,
height: 400,
```

を

```
width: 200,
height: 100,
```

に変更しておきましょう。

### 5.4 index.html

新規ファイルとして作成しましょう。

ソースコード 6 DigitalClock : index.html

---

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <meta charset="utf-8">
5     <title>clock</title>
6   </head>
7   <body>
8     <div id="digital_clock"><!-- ここに時刻が入る --></div>
9     <script src="clock.js"></script>
10  </body>
11 </html>
```

---

### 5.5 clock.js

前の 9 行目で clock.js が呼び出されているため、それを作成しましょう。

```
1 // 時計の描画処理をスタート
2 clock();
3
4 function clock () {
5     // 現在日時を取得
6     var d = new Date();
7
8     // デジタル時計を更新
9     updateDigitalClock(d);
10
11    // 次の「0ミリ秒」に実行されるよう、次の描画処理を予約
12    var delay = 1000 - new Date().getMilliseconds();
13    setTimeout(clock, delay);
14 }
15
16 function updateDigitalClock (d) {
17     var AA_str = ["Sun", "Mon", "Tue", "Wed", "Thu", "Fri", "Sat"];
18     var YY = d.getFullYear().toString().slice(-2);
19     var MM = d.getMonth() + 1;
20     var DD = d.getDate();
21     var AA = d.getDay();
22     var hh = d.getHours();
23     var mm = d.getMinutes();
24     var ss = d.getSeconds();
25
26     // 桁あわせ
27     if(MM < 10) { MM = "0" + MM; }
28     if(DD < 10) { DD = "0" + DD; }
29     if(hh < 10) { hh = "0" + hh; }
30     if(mm < 10) { mm = "0" + mm; }
31     if(ss < 10) { ss = "0" + ss; }
32
33     var text = YY + '/' + MM + '/' + DD + ' (' + AA_str[AA] + ')<br>' + hh + ':'
34               + mm + ':' + ss;
35     document.getElementById("digital_clock").innerHTML = text;
36 }
```

---

「npm start」でとりあえず、時計が動いていることがわかると思います。

## 5.6 透過ウィンドウへの変更

main.js の win=new BrowserWindow 部分を以下のように 3 行追記しましょう。

```
1 win = new BrowserWindow({
2     width: 200,
3     height: 100,
```

```

4      transparent: true, // ウィンドウの背景を透過
5      frame: false, // 枠の無いウィンドウ
6      resizable: false, // ウィンドウのリサイズを禁止
7      webPreferences: {
8          nodeIntegration: true, //Electron6 から必要らしい
9      }
10 }

```

---

## 5.7 css/clock.css の追加

このままだと、ドラッグも何もできないため、背景を CSS でいじりましょう。css フォルダを作成してその中に clock.css を追加します。

index.html で css/clock.css のリンク追加を忘れないように!

ソースコード 9 DigitalClock : css/clock.css

---

```

1 body {
2     background-color: rgba(24, 24, 24, .7);
3     color: #fff;
4     -webkit-app-region: drag;
5     -webkit-user-select: none;
6 }

```

---

ちょっと説明します。

背景色/背景画像 透過ウィンドウでは「何もない部分」はクリック出来ないため、背景を指定します rgba(r, g, b, a) による色指定を行うことで、透明度を持った背景色が指定できます

webkit-app-region: drag; 要素をウィンドウのタイトルバーのように扱う指定ですいずれかの要素にこの指定を行わないと、ドラッグによるウィンドウ移動が出来ません

-webkit-app-region: no-drag; drag を指定した要素内にボタンなど操作可能な要素を配置する場合、no-drag を指定して上書きします

-webkit-user-select: none; テキストの選択を無効化します主にインタフェース部分に指定します

-webkit-となっているのは「ベンダープレフィックス」と言って、Webkit のみで利用できる CSS となっています。

index.html から css ファイルへのリンクを忘れないようにしましょう。

## 5.8 css の調整

見た目をさらに調整するために、以下のようにしましょう。

ソースコード 10 DigitalClock : css/clock.css

---

```

1 @import url(http://fonts.googleapis.com/css?family=Iceland);
2
3 body {
4     overflow: hidden;
5     margin: 0;
6     padding: 0;

```

```

7     border: 5px solid rgb(42, 42, 42);
8     background-color: rgba(24, 24, 24, .7);
9     box-shadow: 0 0 8px 3px #000 inset;
10
11     -webkit-app-region: drag;
12     -webkit-user-select: none;
13 }
14
15 #digital_clock {
16     font-family: "Iceland";
17     font-size: 25px;
18     line-height: 40px;
19     margin-top: 9px;
20     text-align: center;
21     color: #fff;
22     text-shadow: 1px 1px 3px #000;
23 }

```

---

@import 文は、Google Fonts というサービスを利用して、フォントを利用できるようにしています。  
詳しくは

<https://saruwakakun.com/html-css/basic/google-fonts>

をみましょう。

## 6 アプリケーションとして配布できるようにしよう

### 6.1 これまで

ターミナルで「npm start」で起動してるので、アプリケーションっぽいんだけど、アプリケーションっぽくないですね。配布できるようにしましょう。

### 6.2 electron-builder

ターミナルで

```
npm install -D electron-builder
```

としてください。1 分くらいかかりますが、「node\_modules」というフォルダが増えましたね。

後、アプリ作るのに、node\_modules の中に必要っぽいので

```
npm install -D electron
```

みましょう。

### 6.3 package.json

```

"devDependencies": {
  "electron": "^12.0.9",

```

```
    "electron-builder": "^22.6.1"
  }
```

の後に以下のように 6 行追記してください。「,」を忘れずに

```
  "devDependencies": {
    "electron": "^12.0.9",
    "electron-builder": "^22.6.1"
  },
  "build": {
    "appId": "jp.test.app1",
    "mac": {
      "target": "dmg"
    }
  }
}
```

## 6.4 build

実際にファイルを構築することをビルド、と言います。

ターミナルで

```
./node_modules/.bin/electron-builder --mac --x64
```

としましょう。うまくいけば、dist フォルダができて、その中に配布用の dmg ファイルができるはずです。

[注意：う、なんか設定おかしくて今日やってみたらアプリしかできてなかった...m1 Mac だからかな...]

## 7 まとめ

これまで学んできた、Canvas, WebGL も JavaScript なわけですから、Electron を利用することでアプリケーションを開発することができたのが理解できたでしょうか？

アイコンを変更したり、メニューバーを改造したり、普通のアプリ開発に必要なことは相当できるみたいです。

興味を持った人は、以下をみてみましょう。

<https://qiita.com/nyanchu/items/9a1c910bbca55e9d2f3c>

また、アナログ時計を作ってみたい人は、以下のページを見てみてください。

[https://qiita.com/Yuta\\_spade/items/2493c05cd868ea5f2677](https://qiita.com/Yuta_spade/items/2493c05cd868ea5f2677)

## P.S.

build する時に、はまったー...

以上