

HelloWorldアプリの作成

プロジェクトの作成が完了した時点でできあがっている、HelloWorld アプリを実行するまでの手順を確認し、アプリを実行する。

1. 「Androidアプリケーション・プロジェクト」を選ぶ

「ファイル」->「Androidアプリケーション・プロジェクト」を選ぶ。

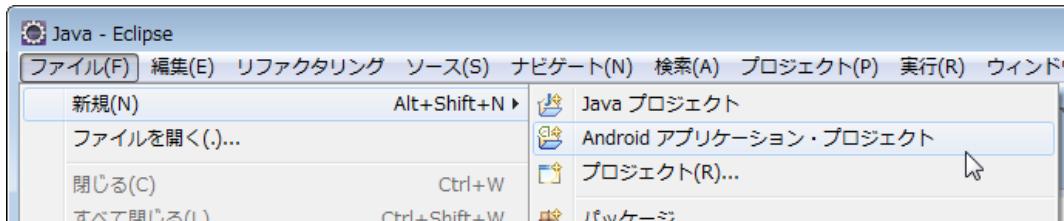


図 1 Android アプリケーション・プロジェクトを選ぶ

「Android アプリケーション・プロジェクト」がない場合には、「ファイル」->「その他」を選び、の選択画面から「Android アプリケーション・プロジェクト」を選ぶ。

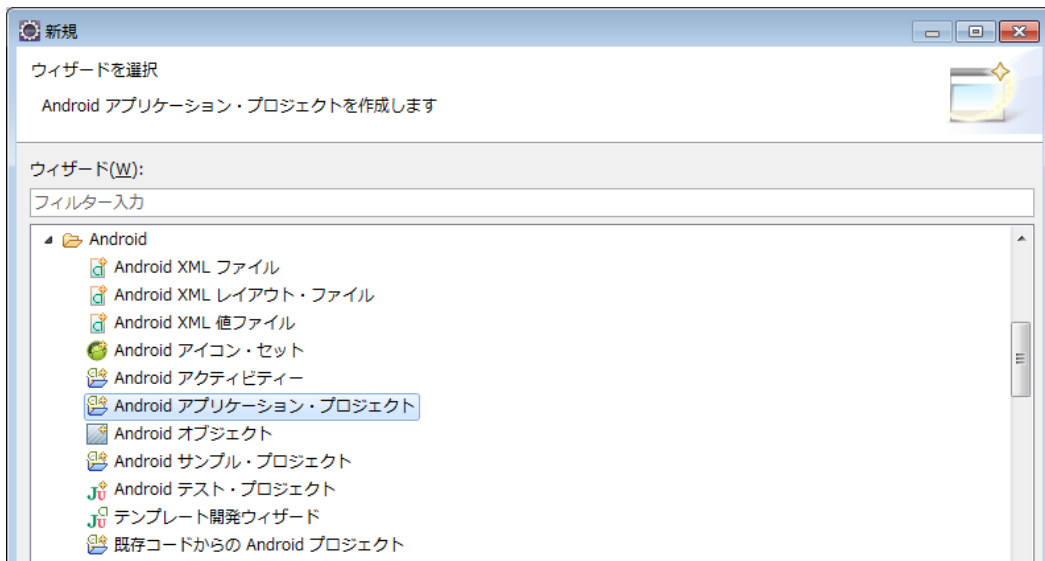


図 2 選択肢に現われていないときの選び方

2. 新規Androidアプリケーションの名称等を設定する

アプリケーション名および、プロジェクト名、パッケージ名をつける。

表 1 アプリケーションの名称をつける

項目名	値
アプリケーション名	「HelloWorld」
プロジェクト名	「HelloWorld」
パッケージ名	「nnct.hoge.helloworld」

開発する端末や、追加したい機能などに応じて、開発の SDK バージョンを選ぶ。

表 2 開発のバージョンを選ぶ

項目名	値
最小必須 SDK	API18 以上程度. ターゲット SDK のバージョンと同じでもよい.
ターゲット SDK	端末のバージョンと合わせる
次でコンパイル	最新のバージョンで良い
テーマ	適当に



図 3 アプリケーション名, SDK バージョンの指定

3. プロジェクトの構成を設定する

「カスタム・ランチャー・アイコンを作成する」「アクティビティの作成」「ワークスペース内にプロジェクトを作成」にチェックが入っていることを確認して、「次」に進む



図 4 プロジェクトの構成

4. ランチャー・アイコンを設定する

さしあたり、標準で用意されているアイコンを適用する。オリジナルのアイコンを作りたい場合は、後から適用することもできる。

ここでは、標準で提供されている droid アイコンを選ぶ。



図 5 ランチャー・アイコンの構成

5. BlankActivityを選ぶ

Android アプリでの画面のことを「Activity」と呼ぶ。空白の画面から設定を始めるので、BlankActivityを選ぶ。

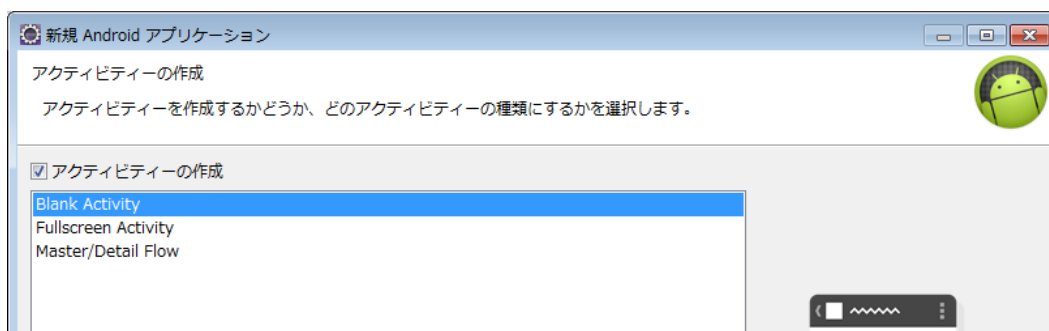


図 6 アクティビティの作成

6. 初めてのActivityを設定する

アプリを立ち上げたときに表示される Activity を「MainActivity」という名前で定義する。これに従い、MainActivity.java が生成される。この MainActivity のレイアウトを設定する xml ファイルを activity_main.xml とする。

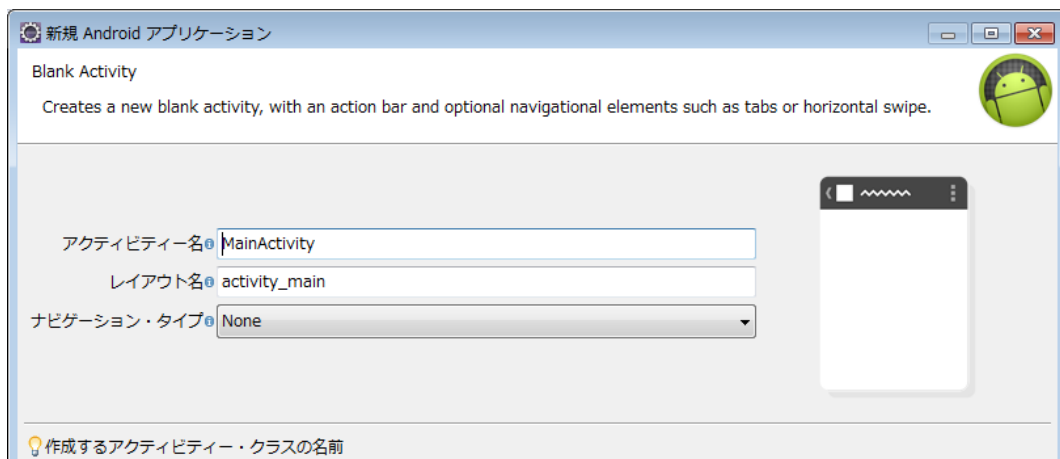


図 7 アクティビティの設定

7. 開発画面

ウィザードが完了すると、図 8 のようなウィンドウが表示される。

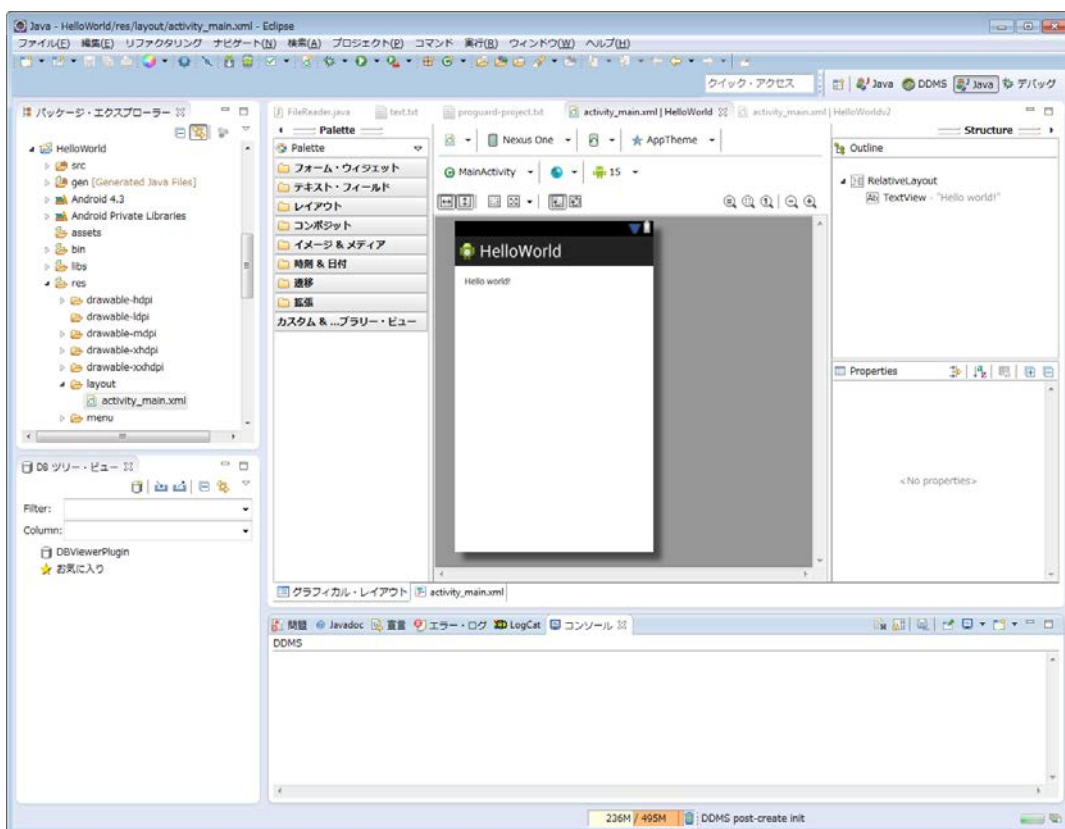


図 8 最初の開発画面

8. 実行する

プロジェクトフォルダを右クリックして、「実行」->「Android アプリケーション」を選ぶ。上部にある、実行ボタンをクリックしてもよい。

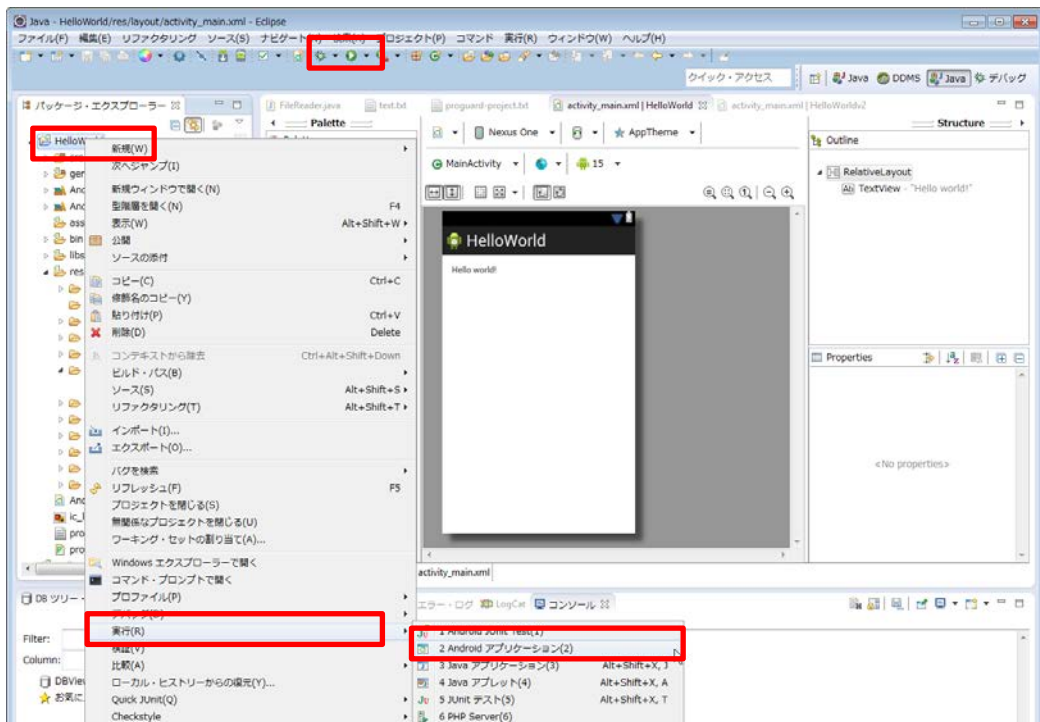
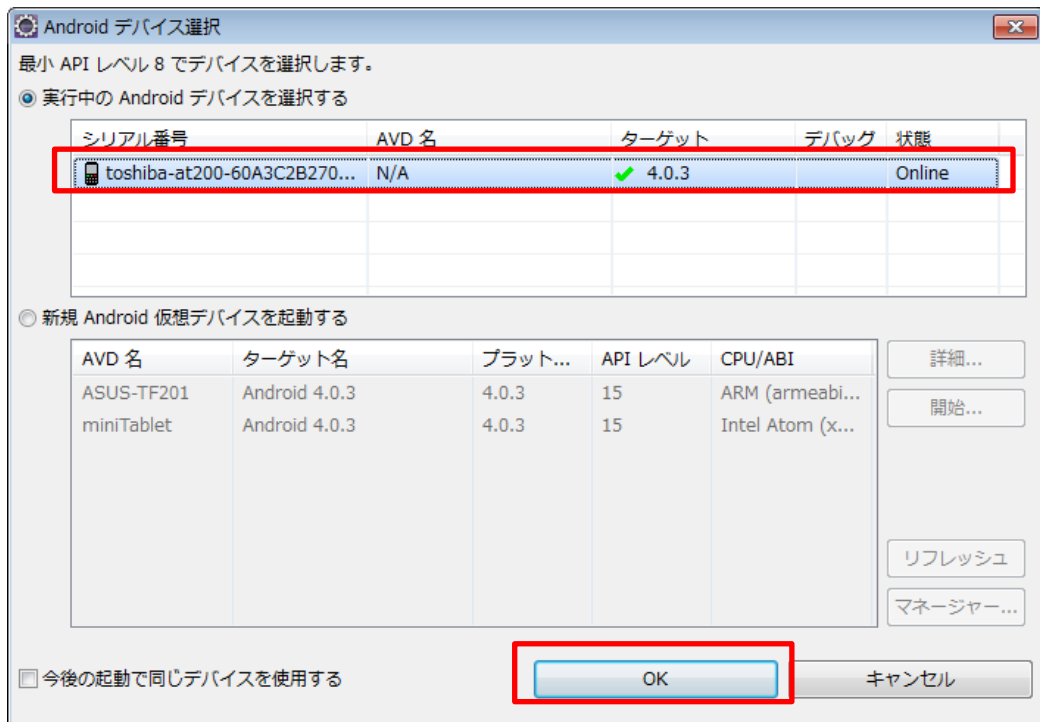


図 9 実行する

9. 実行するデバイスを選ぶ

開発したアプリを実行する端末を選ぶ。始めに設定したバージョンと一致していないと表示されない。



なお、仮想デバイスで実行する場合には、「新規 Android 仮想デバイスを起動する」から選ぶ。仮想デバイスを作成していない場合には、作成してから行う。