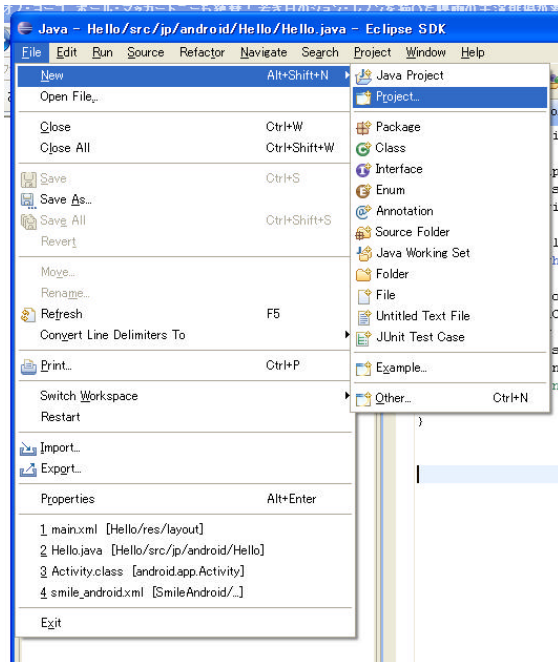


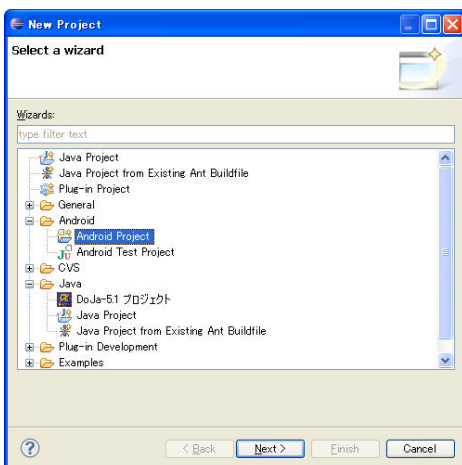
Android Project の作成

SurfaceView を使用

Android プロジェクトの作成



ファイルメニューより、New を選び、サブメニューより、Project を選択します。

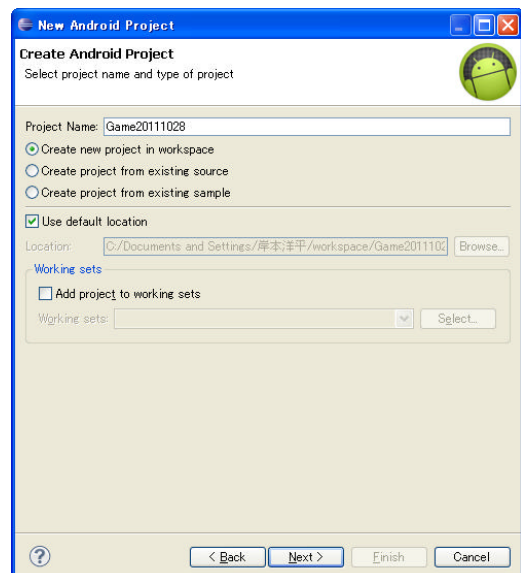


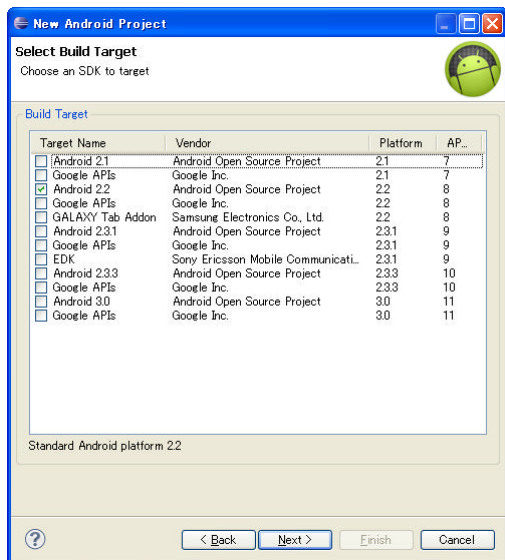
すると、左のようなダイアログが登場しますので、Android Project を選択します。

今度は、右のような、設定ウィンドウが開きます。ここでは、

- Project Name: Game20111028
- Create new project in workspace を選択、
- Use default location にチェック、

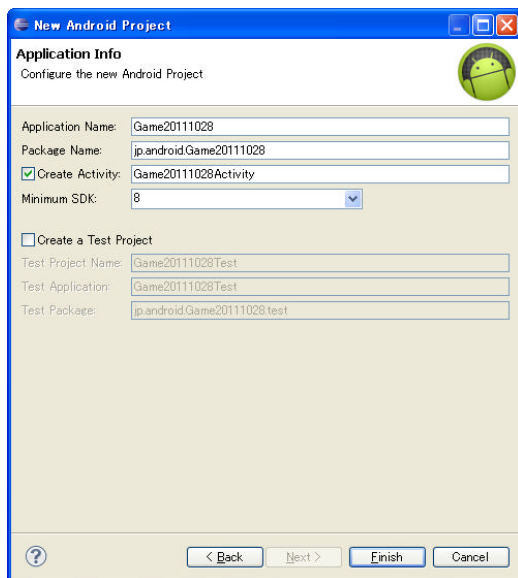
以上設定したら、Next をクリック





次に、左のような画面が出てきます。
ここでは、Android 2.2 にチェックを入れてください。

チェックを入れたら、Next をクリックします。



次に、以下の設定をします。

Application Name: Game20111028

Package Name: jp.android.Game20111028

・Create Activity にチェック

設定できたら、Finish をクリック

これで、プロジェクトが出来上がります。このあと、src フォルダ内のパッケージ jp.android.Game20111028 内にある、クラス、Game20111028Activity を開くと、ファイル Game20111028Activity.java が開きますので、次ページのプログラムを入力します。

【 Game20111028Activity.java 】

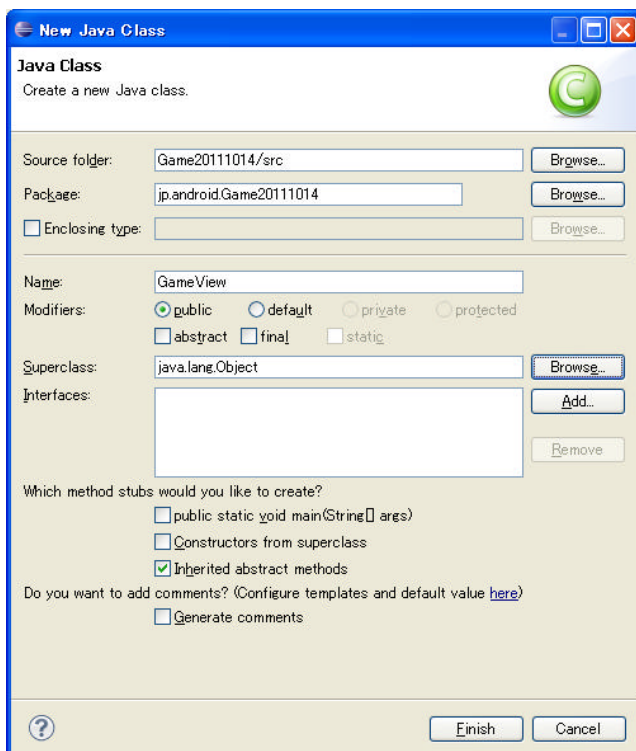
```
package jp.android.Game20111028;

import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.util.Log;
import android.view.Menu;

public class Game20111028Activity extends Activity {
    /**
     * Activity が生成された際に呼び出される
     */
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
    }
}
```

とりあえず、ここまでで動作させてみましょう。うごくことは動くはずですが。

動いたら、Web ページを参照して、Hello World! を作ってみましょう。



次は、表示のためのView クラスの生成です。ここでは、クラス、GameView を作りましょう。GameView クラスは、SurfaceView クラスの拡張クラスとして作成します。

クラスを作成したら、GameView.java を編集します。

【 GameView.java 】

省略 (Web ページ参照のこと)

【Game20111028Activity 再編集】

```
package jp.android.Game20111028;

import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.util.Log;
import android.view.Menu;

import jp.android.Game20111028.GameView;

public class Game20111028Activity extends Activity {
    GameView mView = null;

    /**
     * Activity が生成された際に呼び出される
     *
     * @param savedInstanceState 前回実行時の状態が保存されている。もしくは null
     */
    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        Log.w(this.getClass().getName(), "Application started");
        mView = new GameView(this);
        setContentView(mView);
    }

    /**
     * フォーカスを失った際に呼び出される
     */
    @Override
    protected void onPause() {
        super.onPause();
    }
}
```

ここまでできたら動作させてみましょう。