

●p.64

タイトルの一部に誤りがあります。

【誤】 2.1.2 開発環境を動かすための下準備（環境変数「**JAVA\_HOME**」の設定）

【正】 2.1.2 開発環境を動かすための下準備（環境変数「**PATH**」の設定）

（補足）Android Studio では、環境変数 PATH を設定するだけで済みます。JAVA\_HOME の設定は必要ありませんので、書籍で紹介している方法を使って PATH の設定を行ってください。

●p.210

ソースコード下段のブロックの一部にスペルミスがあります。

【誤】

```
int yr = obj_cd.get(Calendar.YEAR);
int mth = obj_cd.get(Calendar.MONTH);
int dt = obj_cd.get(Calendar.DATE);
int hr12 = obj_cd.get(Calendar.HOUR);
int hr24 = obj_cd.get(Calendar.HOUR_OF_DAY);
int mt = obj_cd.get(Cvalendar.MINUTE);
int sd = obj_cd.get(Calendar.SECOND);
int msd = obj_cd.get(Calendar.MILLISECOND);
int mt = obj_cd.get(Calendar.MINUTE);
```

【正】

```
int yr = obj_cd.get(Calendar.YEAR);
int mth = obj_cd.get(Calendar.MONTH);
int dt = obj_cd.get(Calendar.DATE);
int hr12 = obj_cd.get(Calendar.HOUR);
int hr24 = obj_cd.get(Calendar.HOUR_OF_DAY);
int mt = obj_cd.get(Calendar.MINUTE);
int sd = obj_cd.get(Calendar.SECOND);
int msd = obj_cd.get(Calendar.MILLISECOND);
int mt = obj_cd.get(Calendar.MINUTE);
```

●p.249 「アクティビティの状態によって呼び出されるメソッドを確認する」本文 1 行目

【誤】

ここでは、プロジェクト「chap8\_1\_5」を作成しました。

【正】

ここでは、プロジェクト「chap6\_1\_5」を作成しました。

●p.258

ソースコード上部のインポート文に、以下のインポート文が必要になりますので、ソースコードを入力する際は追加して頂きますよう、お願いします。

`import android.provider.Settings;`

p.345 strings.xml に自動的に挿入されるコード

Android Studio の最新のバージョンでは、次の赤字の部分のコードが自動的に挿入されます。書籍では記載していませんので、ここで示しておきます。

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
<string name="app_name">chap7_2_6</string>
<string name="hello_world">Hello world!</string>
<string name="action_settings">Settings</string>
<string name="textView_text">New ここにメッセージを表示します</string>… 追加
<string name="button_text">New Button</string> …… 追加
<string name="button_click">onClickMsg</string> …… 追加
</resources>
```

p.440 サンプルのタイトル

【誤】

MainActivity.java (サンプル「chap8\_1\_8\_1\_2」)

【正】

MainActivity.java (サンプル「chap8\_1\_8\_2」)

p.489 strings.xml に自動的に挿入されるコード

Android Studio の最新のバージョンでは、次の赤字の部分のコードが自動的に挿入されます。書籍では記載していませんので、ここで示しておきます。

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
<string name="app_name"> chap8_2_2_1</string>
<string name="hello_world">Hello world!</string>
<string name="action_settings">Settings</string>
```

p.498

strings.xml に自動的に挿入されるコード

Android Studio の最新のバージョンでは、次の赤字の部分のコードが自動的に挿入されます。書籍では記載していませんので、ここで示しておきます。

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
<string name="hello">Hello World, Activity1!</string>
<string name="app_name">chap8_2_3</string>
<string name="action_settings">Settings</string>
```

p.531 コード中段において、画面に表示する文字に間違いがあります。

【誤】

```
.setMessage("[OK]ボタンがクリックされました。")
```

【正】

```
.setMessage("[YES]ボタンがクリックされました。")
```

p.563 strings.xml のコードに間違いがあります。

【誤】

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <string name="app_name">chap9_2_2</string>

    <string name="button">プログレスダイアログを起動</string>
    <string name="button">プログレスダイアログを起動</string>
    <string name="message">処理しています...</string>
</resources>
```

【正】

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<resources>
    <string name="app_name">chap9_2_2</string>
    <string name="hello_world">Hello world!</string>
    <string name="action_settings">Settings</string>      ←自動で記述されます

    <string name="button">プログレスダイアログを起動</string>
    <string name="title">別スレッドで動作中</string>
    <string name="message">処理しています...</string>
</resources>
```

p.716 タイトルに間違いがあります。

【誤】

●ダイアログフラグメントのソースファイル (**TopFragment.java**)

【正】

●ダイアログフラグメントのソースファイル (**MyDialogFragment.java**)

p.913 ソースコード冒頭のインポート文において、次のインポート文が必要になります。

```
import android.app.Activity;
```

p.915 アプリの実行結果の画面

保存用のボタンをクリックするの指し位置は右端のチェックマークのアイコンです

p.917 ソースコード冒頭のインポート文において、次のインポート文が必要になります。

```
import android.app.Activity;
```

p.946 18.2.3 ブロードキャストレシーバーの取得

本文では説明していませんが、事前に「src」→「main」→「res」フォルダー以下に「drawable」フォルダーを作成し、このフォルダー内にイメージファイル「controls.png」を保存しておいてください。このイメージファイルは、Android SDK の「platforms」→「android-19」→「skins」フォルダー以下にあります。

作成したアプリは、バッテリーの残量に応じて明るさを変えながら、イメージが点滅するアニメーションを行うようになっています。