

Docomoによるiアプリ開発

目次

- Dojaとは
- 環境設定
- アプリ作成法

Dojaとは

- 正式名：Dojaプロファイル
- J2MEにおけるプロファイルの一つ
- ドコモの携帯に搭載されているJava実行環境の仕様
- 最新バージョンはDoja5.0(SCCPではDoja4.1を使用)

環境設定

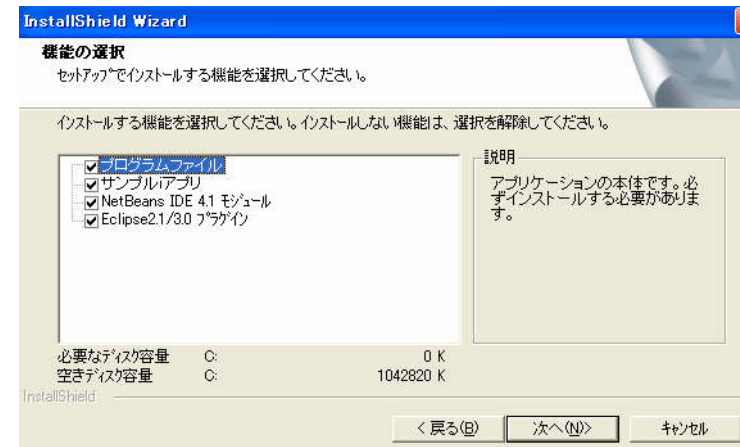
- ・ ダウンロードするもの
 - [J2SE Development Kit 5.0 \(JDK 5.0\)](#)または(JDK 6.0)
 - [Eclipse 3.2](#) (eclipse-SDK-3.2.2-win32.zip)
 - [Language Packs 3.2](#)(NLpack1-eclipse-SDK-3.2-win32.zip)
 - [Doja4.1](#)(iappli Development Kit for Doja-4.1)

Eclipseの設定

- eclipse-SDK-3.2.2-win32.zipを解凍
- 作成されたeclipseファイルを適当なフォルダに配置(コピー)
- NLpack1-eclipse-SDK-3.2-win32.zipを解凍
- 作成されたeclipseファイルを先ほどのファイルに上書き(コピー)
- eclipse.exeを起動し、日本語になったか確認

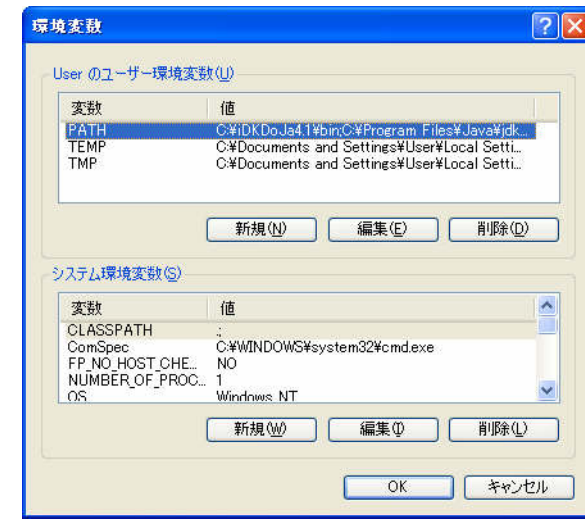
Doja4.1の関連付け

- ・ダウンロードしたiappli Development Kit for Doja-4.1 (emufordoja4_1_201)を解凍する。
- ・DISK1->setup
- ・eclipseと関連付けする



環境変数

スタート->マイコンピュータ->
プロパティ->詳細設定->環境変数



変数名: PATH

変数値: C: ¥ Program Files ¥ Java ¥ jdk1.5.0_06 ¥
bin

プロジェクトの作成

- ファイル->新規->プロジェクト->Doja-4.1プロジェクト->次へ->プロジェクト名の入力->終了
- パッケージ->プロジェクトの選択->右クリック->新規->クラス->名前への入力->終了

クラスの作成

・ HelloWorldの説明

- IApplicationクラスを継承し、iアプリ本体となるクラスを作成
- start()メソッド内で画面を表示するための命令を書く



```
import com.nttdocomo.ui.*;

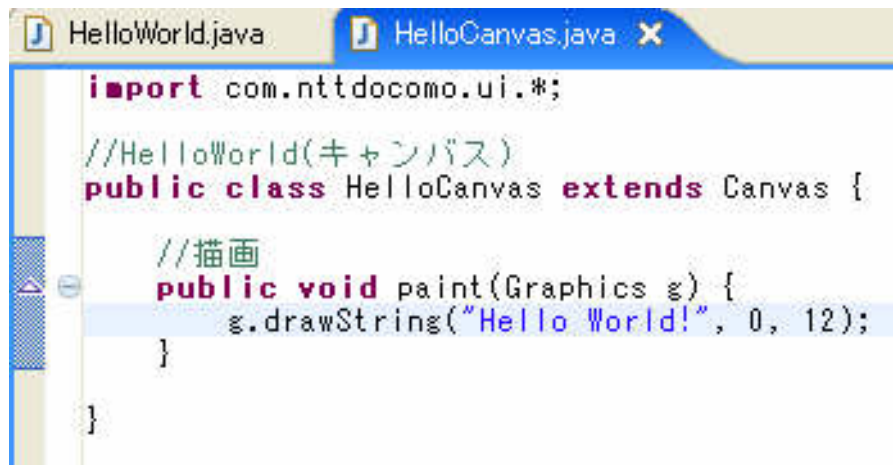
//HelloWorld(本体)
public class HelloWorld extends IApplication{

    //アプリの開始
    public void start(){
        Display.setCurrent(new HelloCanvas());
    }
}
```

クラスの作成

• HelloCanvasの説明

- Canvasクラスを継承し、画面に文字列や絵などを描画するクラスを作成
- paint()メソッド内で描画するための命令を書く
- g.drawString("Hello World!",0,12);
描画する文字列 座標



```
import com.nttdocomo.ui.*;

//HelloWorld(キャンバス)
public class HelloCanvas extends Canvas {

    //描画
    public void paint(Graphics g) {
        g.drawString("Hello World!", 0, 12);
    }

}
```

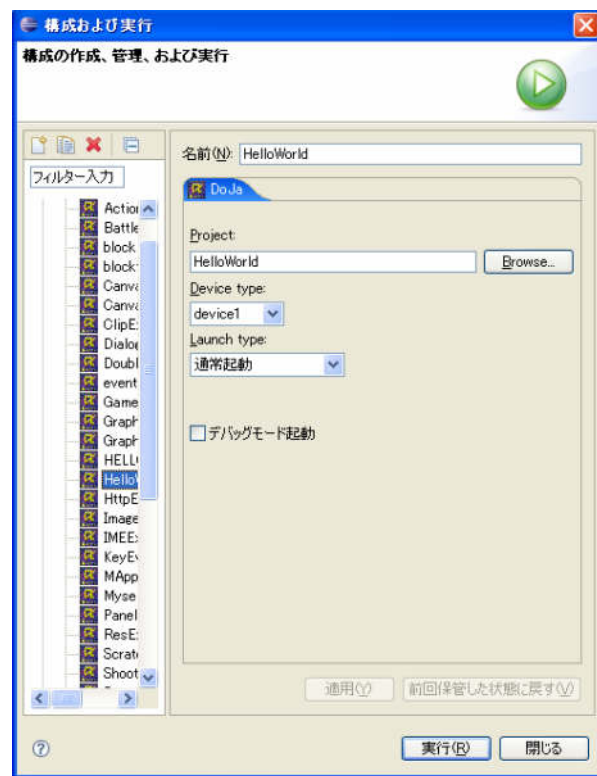
エミュレータで実行

- 初実行時

- 実行->構成および実行->新規の起動構成->フィルター名の入力->実行

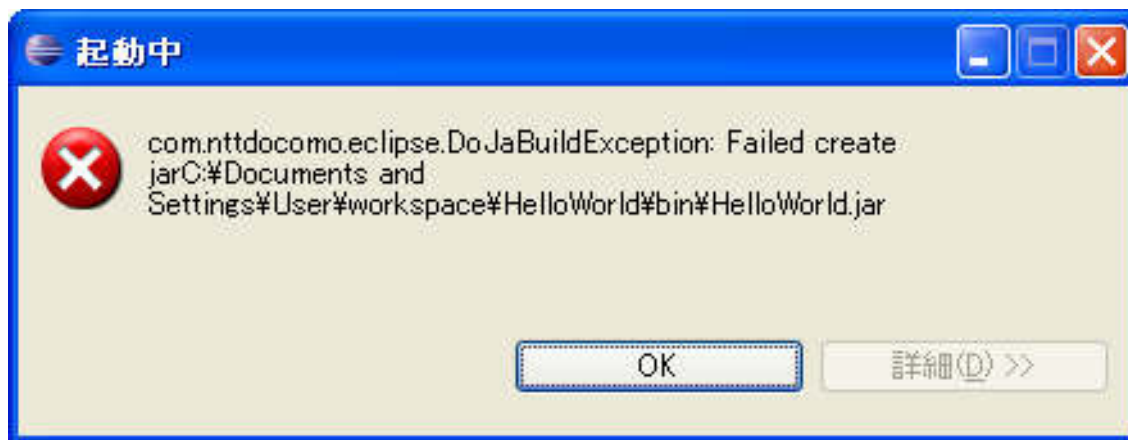
- 2回目以降

- 実行->構成および実行->フィルターの選択->実行



エラー確認

- ・ 実行時エラーがあると、エラーログやプログラム中にエラーが表示される
- ・ プログラムを修正し、再び実行
- ・ エミュレータが起動したら、成功
- ・ 特別なエラー(環境変数に関するエラー)



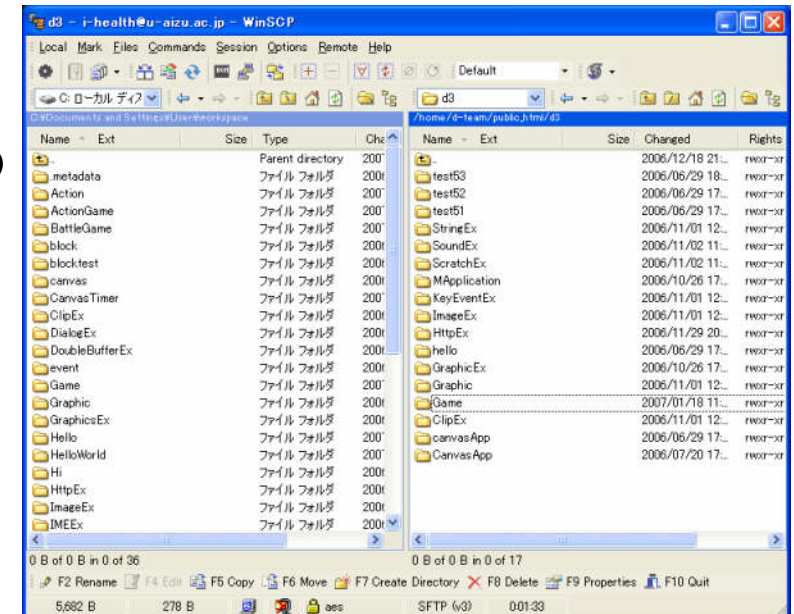
実行結果

- Hello World!が表示される
- 動作確認



実機転送-PC-

- [winSCP](#)を使って、i-healthにログインする
 - Host name:i-health.u-aizu.ac.jp
 - User name:d-team
 - Password: d-team
- /home/d-team/public_html/d3にbinファイルをアップする
- binファイルに名前をつける



実機転送-携帯-

- i-modeで<http://i-health.u-aizu.ac.jp/~d-team/d3/hello/Download.html> に接続
- Downloadを押して、アプリを起動
- 動作確認

i アプリ例

サンプル



改良版



アプリを作るために

- ・ Javaの形を理解する(クラス、メソッドなど)
- ・ サンプルを自分で書いて、動作を確認
- ・ サンプルを自分なりに改良してみる