【実習8】オプションメニューの利用

メニューからブロックパターンを変更する処理をして、Jump070Viewを実行します。

```
1 ソースコード
```

プロジェクト名: JumpPro????(年組席) アプリケーション名: Jump080

```
/*
      年
            組
                   席 名前
 * Jump080
       メニュー
*
*/
package jp.edu.mie;
                                                                 ク楽してる
import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.view.Menu;
import android.view.MenuItem;
import android.view.Window;
public class Jump080 extends Activity
{
    private static final int MENU01=1;
    private static final int MENU02=2;
    private static final int MENU03=3;
    public void onCreate(Bundle icicle)
    {
        super.onCreate(icicle);
        requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE);//タイトルの非表示
        setContentView(new Jump070View(this));//実画面に表示するビューの指定
    }
    public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu)
    {
        menu. add (Menu. NONE, MENU01, Menu. NONE, "パターン1");
        menu. add (Menu. NONE, MENU02, Menu. NONE, "パターン2");
        menu. add (Menu. NONE, MENU03, Menu. NONE, "パターン3");
        return true;
    }
    //ブロック定数
    private final static int[] BLOCK1={
        0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 1,
        0, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 1, 0, 0,
        0, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 0,
        0, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 1,
        1, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0,
        1, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 0,
        1, 0, 1, 0, 0, 1, 0, 1, 0, 0, 0, 1, 0,
        0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 1,
        0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 1, 0,
        1, 0, 1, 1, 0, 1, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 1,
        1, 0, 1, 0, 0, 1, 0, 1, 0, 0, 0, 1, 0,
```

```
0, 1, 0, 0, 1, 0, 1, 0, 0, 1, 1, 0, 0, \};
private final static int[] BLOCK2={
     0, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 1,
     1, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0,
     0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 1,
     0, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 1, 0, 0,
     0, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 0,
     0, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 1,
     1, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 0,
     1, 0, 1, 0, 0, 1, 0, 1, 0, 0, 0, 1, 0,
     0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 1,
     0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 1, 0,
     1, 0, 1, 1, 0, 1, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 1,
     1, 0, 1, 0, 0, 1, 0, 1, 0, 0, 0, 1, 0,
     private final static int[] BLOCK3={
    0, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 1,
     1, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0,
     0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 1,
     0, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 1, 0, 0,
     0, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 0,
     0, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 1,
     1, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 1, 0, 0, 1, 1, 0,
     1, 0, 1, 0, 0, 1, 0, 1, 0, 0, 0, 1, 0,
     0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 0, 1, 1, 0, 0, 1,
     0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 1, 0,
     1, 0, 1, 1, 0, 1, 0, 1, 1, 0, 0, 1, 1,
     1, 0, 1, 0, 0, 1, 0, 1, 0, 0, 0, 1, 0,
     0, 1, 0, 0, 1, 0, 1, 0, 0, 1, 1, 0, 0, \};
public boolean onMenuItemSelected(int featureId, MenuItem item)
ł
     switch (item.getItemId())
     {
        case MENU01://パターン1
             Jump070View. BLOCK=BLOCK1;
             break;
        case MENU02://パターン1
             Jump070View.BLOCK=BLOCK2;
             break;
        case MENU03://パターン1
             Jump070View.BLOCK=BLOCK3;
             break;
     ļ
    return true;
}
```

次のアプリケーションを更新してください。(※既に変更済みのため確認してください)

プロジェクト名:JumpPro????(年組席) アプリケーション名:AndroidManifest.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
      package="jp.edu.mie"
     android:versionCode="1"
     android:versionName="1.0">
    <uses-sdk android:minSdkVersion="10" />
    <application android:icon="@drawable/icon" android:label="@string/app name">
        <activity android:name=".Jump"
                  android:label="@string/app_name">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
        <activity android:name=".Jump080"
                  android:label="@string/app_name">
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
    </application>
</manifest>
```

【注意】Androidmanifest.xmlの<uses-sdk android:minSdkVersion="10" />を10以 下にしてください。そうしないとこの機能は使えません。

2 実行結果

ブロックのパターンを3種類から選択できます。

選択したパターンでプレイできるタイミングは現在のパターンのプレイ終了後になります。





V Android プログラミング JUMP/Page 37