

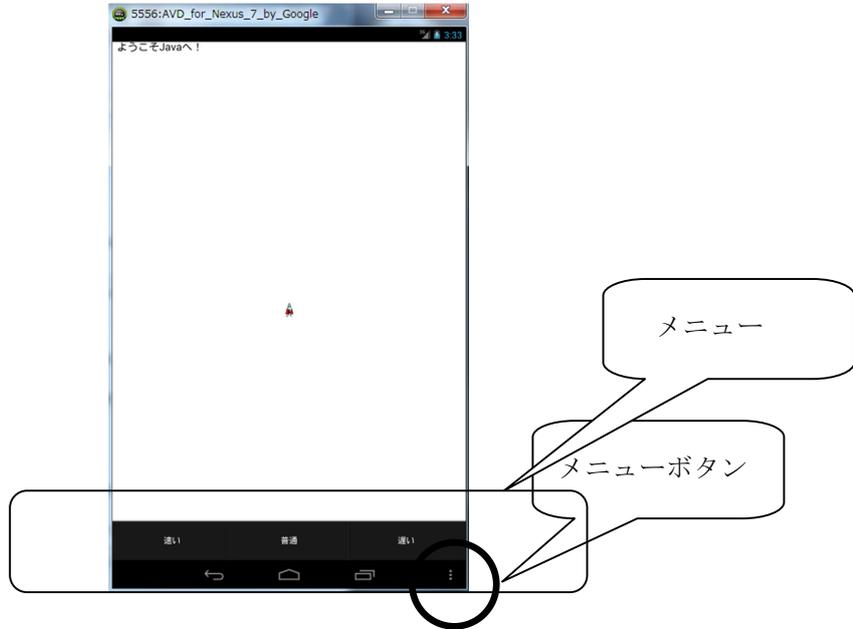
7 メニューによりロケットのスピードを変更する

メニューからスピードを変更する処理をして、Step060View を実行します。

1.1 ソースコード

次のアプリケーションを新規作成してください。

Step_をコピー&ペーストして、ファイル名を「StepAPP010」に変更してください。



プロジェクト名 : StepPro????(年組席) アプリケーション名 : StepAPP010

```

/* 年 組 席 名 前
 * StepAPP010
 */
package jp.edu.mie;
import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.view.Window;
import android.view.Menu;
import android.view.MenuItem;

public class StepAPP010 extends Activity
{
    private static final int MENU00 = 0;
    private static final int MENU01 = 1;
    private static final int MENU02 = 2;

    public void onCreate(Bundle bundle)
    {
        super.onCreate(bundle);
        requestWindowFeature(Window.FEATURE_NO_TITLE); //タイトルの非表示
        setContentView(new Step060View(this)); //実画面に表示するビューの指定
    }
    public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu)

```

```

    {
        menu.add(Menu.NONE, MENU00, Menu.NONE, "速い");
        menu.add(Menu.NONE, MENU01, Menu.NONE, "普通");
        menu.add(Menu.NONE, MENU02, Menu.NONE, "遅い");
        return true;
    }
    public boolean onOptionsItemSelected(int featureId, MenuItem item)
    {
        switch (item.getItemId())
        {
            case MENU00://速い
                Step060View.moveStepSize=50;
                break;
            case MENU01://普通
                Step060View.moveStepSize=5;
                break;
            case MENU02://遅い
                Step060View.moveStepSize=1;
                break;
        }
        return true;
    }
}

```

1.2 実行結果

オプションメニューによりロケットのスピードが変化します。

1.3 オプションメニューの生成

オプションメニューとは端末のメニューボタンを押すことによって表示されるメニューのことです。

オプションメニューを追加するには、ActivityクラスのonCreateOptionsMenu()メソッドをオーバーライドして、渡されるMenuオブジェクトにメニューアイテムを追加します。

```

@Override
public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu)
{
    menu.add(Menu.NONE, MENU00, Menu.NONE, "速い");
    menu.add(Menu.NONE, MENU01, Menu.NONE, "普通");
    menu.add(Menu.NONE, MENU02, Menu.NONE, "遅い");
    return true;
}

```

1.4 ニューアイテムの追加

メニューアイテムを追加するには、Menu クラスの add() メソッドを使います。

■文法

```
add(int groupId, int itemId, int order, CharSequence title)
```

groupId	...	メニューグループを識別するための ID
itemId	...	メニューアイテムを識別するための ID
order	...	メニューアイテムが多いときに優先して表示するかどうかを示す数値
title	...	表示する文字列

1.5 ニューアイテム選択イベントの処理

メニューアイテムを選択した時の処理は、Activity クラスの onOptionsItemSelected() メソッドをオーバーライドして記述します。

MenuItem クラスの getItemId() メソッドでメニューアイテムの ID を取得し、各種処理を行います。

```
@Override
public boolean onOptionsItemSelected(int featureId, MenuItem item)
{
    switch (item.getItemId())
    {
        case MENU00://速い
            命令文
        case MENU01://普通
            命令文
        case MENU02://遅い
            命令文
    }
    return true;
}
```

「速い」を選択すると、通常の 10 倍の速度でロケットが上昇します。（通常は 5 ドットの移動ですが 50 ドットになります）「普通」は 5 ドットの移動、「遅い」は 1 ドットの移動になります。

1.6 次のアプリケーションを更新してください。

プロジェクト名 : StepPro????(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=".Step"
            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=".StepAPP010"
        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。