Eclipseの操作 (Windows 10 (64 bit))

「見ひらきで学べるJavaプログラミング」補足資料 (C) 2019 古井陽之助, 神屋郁子, 下川俊彦, 合志和晃. <u>https://mihirakijava.github.io/support/</u>

2022/03版

この資料の使用について

- 本資料は下記書籍の補足資料です。
 –「見ひらきで学べるJavaプログラミング」,近代科学社, (2019).
- 本資料の著作権は著者が所有します。
 ただし、引用されている著作物の著作権はその著作権者のものです。
- 本資料の改変・配布は、学校・企業等の団体内部での利用に限り 可能です。

- ただし、団体外部への配布は禁止します。

改版履歴

- 2019/09/30: 2019/09版
- 2022/02/11: 2022/02版
 - Eclipse 2021-12 を使用してスクリーンショットを差し替え。 - これに伴い全面的に体裁や文言を調整。
- 2022/03/14: 2022/03版
 - 軽微な修正。

はじめに この資料の概要

- Eclipse (Pleiades All in One Eclipse)の操作方法
 Javaプログラミングのための統合開発環境
- 前提
 - オペレーティングシステムとしてWindows (64 bit)を使用
 - Pleiades All in One Eclipseがインストール済みであること
 - インストール手順については別資料を参照
- 注意事項
 - この資料中の画面は Windows 10 Home (64 bit) のもの
 - ソフトウェアのアップデート等に伴い手順や画面は変わることがある

Eclipseの起動

Eclipseの起動 (1) eclipse.exeを実行

タスクバーなどに
 アイコンがあればそれをクリック



 または C:¥pleiades¥eclipse の eclipse.exe をダブルクリック • しばらく待つ



Eclipseのスプラッシュ画面 (バージョンにより異なる)

Eclipseの起動 (2) ワークスペースの選択



プロジェクトの作成

プロジェクトの作成 (1) 先にプロジェクトの名前を決めておく

- 章ごとに入れ物(プロジェクト)を 作ること
 - 各章のサンプル 】 プロジェクトに - 章末問題の解答 】 まとめる
- プロジェクト名の例
 - 第3章 ... Chap03
 - 第4章 ... Chap04
 - — 第12章 ... <mark>C</mark>hap12

先頭の文字は英大文字に

・ (例) 第3章用のプロジェクト



(例) テスト用のプロジェクト



プロジェクトの作成 (2) 新規Javaプロジェクト

- [ファイル]-[新規]-[Javaプロジェクト]
- 新規Javaプロジェクトを作成

\odot	C:¥pleiades¥work	space - Eclip	se IDE							
ファイ	ル(F) 編集(E)	ソース(S)	リファクタリング(T)	ナビゲート	•(N)	検索(A)	プロジェクト(P)	実行(R		
	新規(N)		Alt+	Shift+N >	 *	Gradleプロ	ジェクト			
	7ァ\ ๋▦<(.)				1	Maven プロ	ジェクト			
		ァイル			a	Spring スタ-	-ター・プロジェクト ((Spring Ir		
				<u>i</u>	Spring 入門	-ト				
	(2) [新	担 1		Ctrl+W	1	動的 Web 🤇	プロジェクト			
		ואני	Ctrl+9	Shift+W	鬯	Java プロジェ	:クト			
	(3) [lay	ィップロ	ジェクト1	<u></u>	プロジェクト(R)				
					 *	パッケージ				
	すべて保存(E)		Ctrl+		Ċ	クラス				
100	前回保存した状態	しに戻す(T)			1¢	インターフェース				
					¢,	列挙型				
	4沙围川(∨)				6	レコード				



プロジェクトの作成 (3) 新規Javaプロジェクト(続き)

 もし下のようなメッセージが 表示されたら[OK]をクリック (表示されなくても気にしない)



パッケージ・エクスプローラに
 プロジェクトが現れる

C:¥pleiades¥workspace - Eclipse IDE									
ファイル(F) 編集(E) ソース(S) リファクタリン	ノグ(T)	ナビゲー	ŀ(N)	検索(A)	プロジ	፲/፲/E	実行(R		
i 📑 - 🔡 🐚 i 🛤 i 🔕 i 🛛 i 🗞 - 👂 -	° % -	•	• •	12 C	- 🚚 I	😂 😕	🥖 – 🛛 🖸		
🕌 パッケージ 🗙 🍡 プロジェク 😑 🗖	🗄 75	ウトライン	×	laz 📬	: =	' 🗆			
E \$ 1 € :	アウトラ せん。	インを提	供するアク	フティブなエ	ディターガ	ばありま			
新しいプロジェクト									
	🜔 起	×	🔊 Gr	🚜 サ-		' 🗖			
						:			

クラスの作成と プログラムの入力・実行

クラスの作成とプログラムの入力・実行 (1) 先にJavaクラス名を決めておく

- サンプルプログラムの場合
 - サンプルのクラス名を確認して 新規Javaクラスを作成、

リスト 3.8 変数宣言と値の代入を行う Sample03_02_Variable.java



System.out.println(score);

6

新規Javaクラスを作成するときの クラス名は Sample03_02_Variable ※後ろに「.java」は付けない

- 章末問題の解答の場合
 - 問題文中に指定があれば そのクラス名を採用
 - (例) 第3章の問1 → Sample03_04_Input
 - 特に指定がなければ 他と重複しないクラス名にする
 - (例) 第3章の問3 → Pr03_03
 - (例) 第4章の問2 → Pr04_02

クラスの作成とプログラムの入力・実行 (2) 新規Javaクラス

プロジェクトを右クリックして
 [新規]-[クラス] を選択



新規Javaクラスを作成



クラスの作成とプログラムの入力・実行 (3) Javaソースファイルとエディタ

- ・ Javaソースファイルが 現れる
 - ファイル名は クラス名+「.java」
- エディタが表示されて
 いることを確認

〇 Chap03/Sample03 ファイル(F) 編集(E)	_02_Variable.java - C:¥pleiada ソース(S) リファクタリング(1	es¥workspace - Ec) ナピゲート(N)	lipse IDE 検索(A) プロジェクト(P)	実行(R) ウィンドウ(W)	へルプ(H)	– 🗆 X
📑 - 🖪 🖷 i 🕫 🛛	🇾 📚 🖻 🔲 📊 🗏 ! (0 0 % - I	> < % + ■ + ■ + ■ +	i 😰 🔮 🥶 🥶	🖋 - i 🐼 🛠 🛃 i 🛃 -	₩ - `+ + * + - + - * <u></u> <u></u> <u></u> <u></u> <u></u>
🛚 パッケージ × 📭	jušiju – 🗆 🚦	アウトライン ×		Sample03_02_Variable.	java X	
✓ 🗾 Chap03 > ➡ JRE システム・・	ー ー ー ー ー ・ ライブラリー [JavaSE-17]	Sample03_0	2_Variable	2 public cla		Variable {↓
 ▼ # (77πl/k-)./(%) ▼ ■ 3 Sample03 	yf9) 02. Variablejava			4	: <mark>static void mai</mark> ' TODO 自動生成さ	n(String[] args) れたメソッド・ス
		E × ₩G	· ** + P 🗆 	10		
Java	ノースノア	イル			_	_
※俊ク	[_].java]	かめる			エディタ	
						-
? マーカー × 項目			▼ 🗣 ፤ 😐 🗖			-
~ 説明 、 lava タフク (1 項日)		リソース	パス			
/ Java / // (1 ⁄2 🗆 /						
			-			
		L				

クラスの作成とプログラムの入力・実行 (4) Javaプログラムの入力

Javaプログラムを • エディタに入力

🔘 コンテンツ・アシスト問題

ことをお奨めします。

フォルトの復元'をクリックしてください。

このメッセージを再び表示しない(M)

 もし下のメッセージが 表示されたら [閉じる]

Chap03/Sample03 02 Variable.java - C:¥pleiades¥workspace - Eclipse IDE ファイル(F) 編集(E) ソース(S) リファクタリング(T) ナビゲート(N) 検索(A) プロジェクト(P) 実行(R) ウィンドウ(W) ヘルプ(H) 📑 - 🗒 🍓 🕫 💋 😒 🗐 👘 💻 🔯 😻 👘 🐨 - 👂 - 🍡 - 📕 - 🛼 - 🔡 💣 - 🤩 😂 👙 🎸 🛱 パッケージ... 🗙 陷 プロジェク... 🖳 🗖 📑 アウトライン 🗙 🚺 *Sample03_02_Variable.java 🗙 📄 🔁 | 📚 🗄 🕞 👝 Sample03_02_Variable Chap03 S main(String[]) : void > 🛋 JRE システム・ライブラリー [JavaSE-17] public static void main (String[] args) → 冊 (デフォルト・パッケージ) // TODO 自動生成されたメソット > J Sample03_02_Variable.java int score System.out.println(score); 🜔 起... 🗙 🛹 Gr... 🤽 サー... プログラムを入力 🛨 お気に入り × いくつかのコンテンツ候補の種類はアンインストールされました。コンテンツ・アシスト設定を確認する 🍸 | 🐏 🗄 🗖 🗖 高度なコンテンツ・アシスト設定ページの設定を変更するか、デフォルトの動作を復元するために「デ [閉じる] デフォルトの復元(D) 閉じる(C)

書き込み可能

UTF-8

クラスの作成とプログラムの入力・実行 (5) エディタを大きく表示するには

- 通常状態
 - 表示領域が狭い場合がある

- エディタが最大化した状態
 - 表示領域が広い



クラスの作成とプログラムの入力・実行 (6) Javaプログラムの保存

- 入力が終わったら
 をクリックして保存
- ファイル名の頭から
 「*」が消えたのを確認



クラスの作成とプログラムの入力・実行 (7) プログラムの実行



操作のコツ

操作のコツ

もしパッケージ・エクスプローラーが表示されなくなったら

 「パースペクティブのリセット」を まず試してみる





・または「Java(デフォルト)」という パースペクティブを開いてみる

					—		\times		
ウイン	<mark>/ドウ(W)</mark> へルプ(H)								
	新規ウィンドウ(N)		11	a - 🌆 - 🍋	🔸 🔶 -	→ -	7		
	エディター				Q 11	1 J	Java		
3	外観	>							
	ビューの表示(V)						^		
	パースペクティブ(R)		R	パースペクティブを	開く(O)			5 1	Java
	ナビゲーション(G)	>	パースペクティブのカスタマイズ(Z)					*	デバッグ
	スパイ		パースペクティブの別名保存(A)						その他(O)
	設定(P)			パースペクティブの	リセット(R)				
	System.out	ŗ		パースペクティブを すべてのパースペク	閉じる(C) フティブを閉じ	ວ(L)			
- } .									



操作のコツ エディタでクラス名を変更するには

クラス名に(クリックなどで) カーソルを合わせる



② [Alt]+[Shift]+[R] キー

- [Alt]と[Shift]キーを押さえながら [R]キーを1回ポンと叩く
- ③ クラス名を書きかえ [Enter]キー



下のリストに示されている情報を確認してください。継続するには「続行」をクリックしてください。

検出された問題

▲ 型 Hello には main メソッドが含まれています - リファクタリングの後、いくつかのアプリケーション (スクリプトなど) が機能しない可能性があります。
 ▲ 影響を受けるリソース 'Test/Hello.java' にコンパイル・エラーがあるため、コード変更が正確ではない可能性があります。

🗾 Hello.java

public class Hello {
 public static void main(String[] args) {
 System.out.println("Hello, World!");



🕹 🕇

操作のコツ

パッケージ・エクスプローラーでクラス名を変更するには

① ファイルを選択し [F2] キー





③ ダイアログが表示されたら [完了] で変更完了





1) プロジェクトを選択して [F2]キー ③ ダイアログが表示されたら



プロジェクト名を書きかえ [OK]



[完了] で変更完了

