



CSS niTE

in OKAYANNA

VOL.5



マルチデバイスサイト制作 の ディレクション術

まぼろし 小林信次
MABOROSHI Co., Ltd.



取締役副社長COO

1980.08.06

175.5cm / 71.5kg

茨城県古河市出身

専修大学経営学部卒

Twitter : @koba



レイアウトの最新トレンドは?

ターゲットブラウザはどう決める?

知らないで困るWebデザインの新ルール

モバイルファーストってなに?

HTML5とXHTMLどちらがよい?

最新のデザインが流行っている?

井村圭介 / 久保知己 / 酒井 優 / 前川昌幸 共著
株式会社まほろし 監修

いま、Webデザインの仕事の現場をにぎわしている新しい手法、ツール、トレンドをまとめて解説!!

HTML5・CSS3・マルチデバイス時代におけるWebデザインの手法と技術が、この1冊でわかります。

ブラウザ対応はどうすればよい?

新しい技術で使えるものは?

www.mdncn.jp
MdN

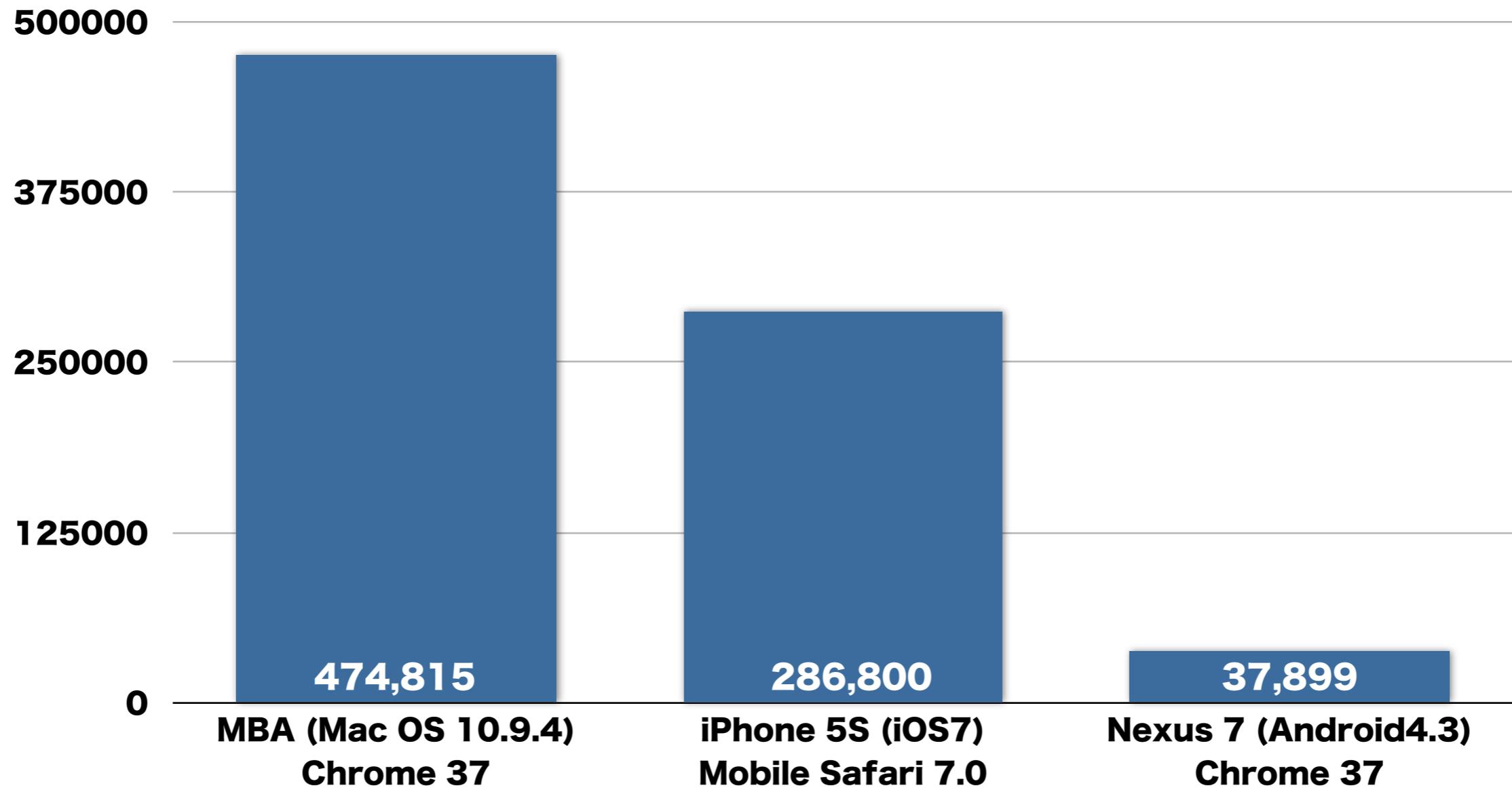
<http://amzn.to/1m38bXj>

本日の流れ

- **Androidはなぜバグるのか？**
- **制作手法別に考える対応ポイント**
- **メジャーなUI別に考える
対応ポイント**
- **ターゲット端末と検証**
- **見積もり**

**Androidは
なぜバグるのか？**

1.そもそもシヨボイ

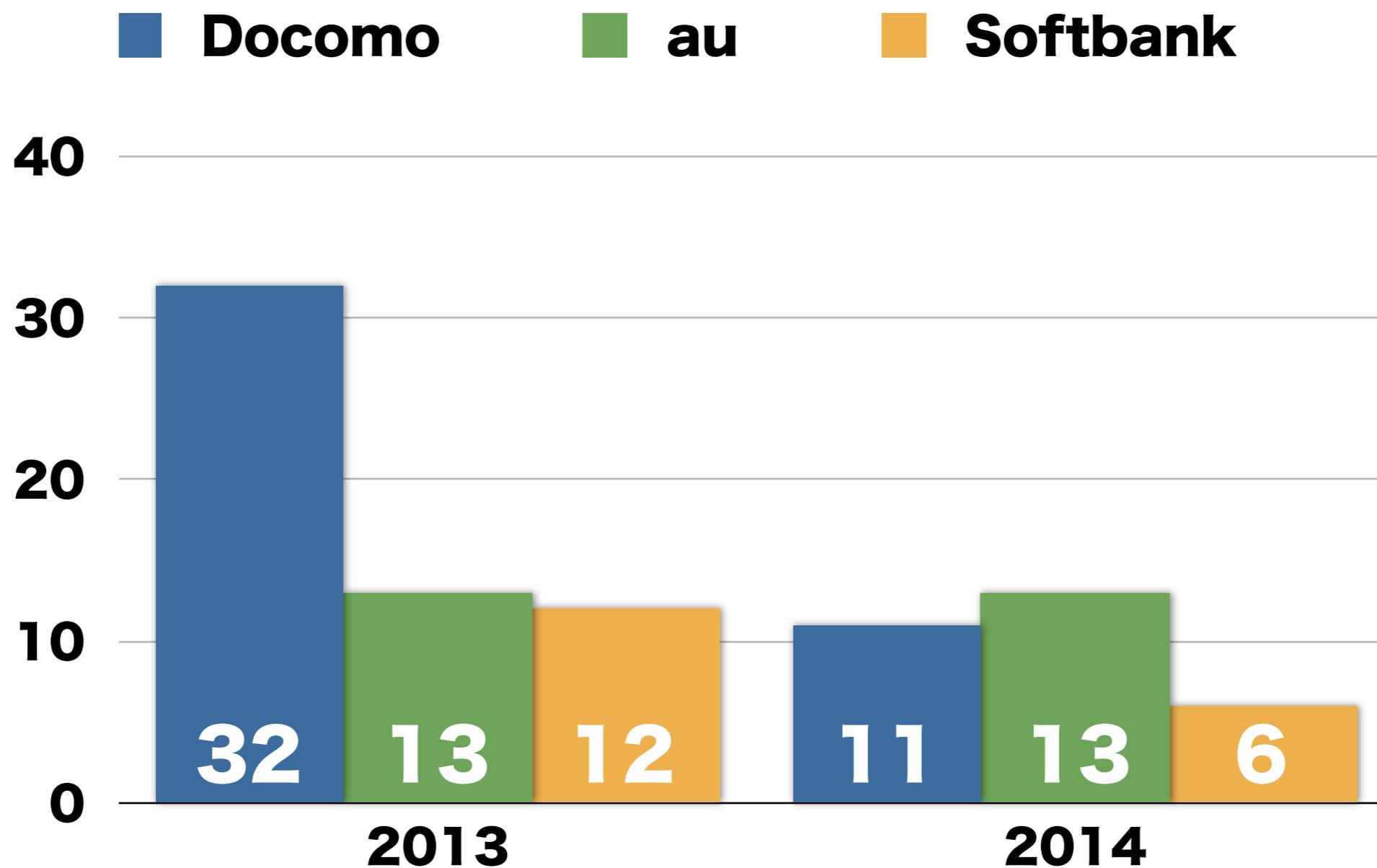


2.自由すぎるカスタマイズ



<http://bit.ly/1djJB75>

3.機種がメツチャある



ホーム > Android > Androidアプリの検証コストを最小化するテクニック

Android

2013年12月4日

▶ [Androidアプリセキュリティ ~ Webサイト閲覧でroot権限を取得されてしまう脆弱性\(2\)~](#)

2013年12月4日

▶ [Androidアプリセキュリティ~ WebViewの注意点\(2\)~](#)

2013年9月12日

▶ [Androidアプリ実装におけるセキュリティ\(2\) - ファイル編 -](#)

2013年9月6日

▶ [Androidアプリ実装におけるセキュリティ\(1\) - Androidコンポーネント編 -](#)

2013年8月19日

▶ [Androidアプリセキュリティ~ WebViewの注意点\(1\)~](#)

無料ユーザー登録

ログイン

高機能版

料金プラン

2013/02/22

Androidアプリの検証コストを最小化するテクニック

Androidアプリ開発において、みなさんは、開発端末と検証端末をどのような基準で選定していますでしょうか？ 個人開発者の多くの方は、ご自分で保有している端末のみで検証していると思います。一方、会社の…

Androidアプリ開発において、みなさんは、開発端末と検証端末をどのような基準で選定していますでしょうか？

個人開発者の多くの方は、ご自分で保有している端末のみで検証していると思います。一方、会社の業務としてアプリを開発している場合は、アプリを世に出す前に一定の基準をもって幅広く検証を行なっていると思います。

ただ、幅広く検証を行うにあたり、実は中身が同じもしくは似通った端末を重複して、開発や検証を行っているとなれば、コスト的にはもったいない話です。

Android端末の内部構造に関して知ろう

まず、Android端末がどのような構成で成り立っているかご存知でしょうか？

ソフトウェア的観点から見た場合、Googleが提供しているコードのみで成り立っているわけではなく、三者のコードが合わさって1つの端末が成り立っています。

三者のコードとは下記の3つになります。

- Googleのコード
- チップメーカーのコード
- メーカーのコード

Googleのコードについて

一般的にAndroidのコードはOHA(Open Handset Alliance)からリリースされているコードを示しています。基本的にはオープンソースであり誰でもOHAのホームページからコードを取得することができるコードです。(※Android3.0のみ非

<http://bit.ly/104cbNB>

Androidの構成

1台の定義

- Googleのコード
- チップメーカーのコード
- メーカーのコード
- OS
- チップ
- メーカー

Android

2013年12月4日

Androidアプリセキュリティ〜

2013年9月20日

Androidアプリ実装におけるセキュ

2013年8月19日

Androidアプリセキュリティ〜

WebViewの注意点(1)〜

2013/02/22

Androidアプリの検証コストを最小化するテクニック

Androidアプリ開発において、みなさんは、開発端末と検証端末をどのような基準で選定してますでしょうか？ 個人開発者の多くの方は、ご自分で保有している端末のみで検証していると思います。一方、会社の…

個人開発者の多くの方は、ご自分で保有している端末のみで検証していると思います。一方、会社の業務として開発している場合は、世に出す前に一定の基準を広く検証する必要があるため、検証を行う際に、実機が同じもしくは似通った端末を重複して、開発・検証を行っている場合は、コスト的にはもったいない話です。

まず、Android端末がどのような構成で成り立っているかご存知でしょうか？ ソフトウェア的観点から見た場合、Googleが提供しているコードのみで成り立っているわけではなく、三者のコードが合わさって1つの端末が成り立っています。三者のコードとは下記の3つになります。

- Googleのコード
- チップメーカーのコード
- メーカーのコード

Googleのコードについて

無料ユーザー登録

ログイン

4.ブラウザがしょぼい



Android 4.2/4.3/4.4端末でのブラウザの搭載状況は以下のとおりです。

(調査対象：Android 4.2/4.3/4.4を初期搭載し、2014年5月までに国内で発売されたキャリアブランドおよびNexusブランドのスマホ・タブレット)

機種	機種数	標準ブラウザ	その他搭載ブラウザ
Nexus 10、Nexus 7(2013)、Nexus 4、Nexus 5(EM01L)	4	Chrome	なし
SO-01F	1	Chrome	(smallブラウザ)
SC-04E、SC-01F、SC-02F、SC-04F、SCL22、SCL23	6	Sブラウザ (※UserAgentに" Chrome" が含まれるがChromeではない)	Chrome
F-01F、SO-03F、LGL23、SOL25、202K、303SHなど	45	Androidブラウザ	Chrome
SH-04F、F-05F、304SH (2014年夏モデル以降増加見込み)	3	Androidブラウザ (※UserAgentに" Chrome" が含まれるがChromeではない)	Chrome

結局のところ、Chromeへの一本化は行われていません。

2013年10月にSO-01Fが発売された当時は、「国内キャリアブランドの端末もいよいよChromeへの一本化か?」と思われましたが、後に続く機種はありません。

Samsung端末のSブラウザや、2014年夏モデル以降のAndroidブラウザ(UAに" Chrome" が入るケ...

アーカイブ

- 2014年9月 (2)
- 2014年5月 (1)
- 2014年3月 (1)
- 2014年2月 (1)
- 2013年10月 (1)
- 2013年5月 (1)
- 2013年4月 (2)
- 2013年3月 (1)
- 2013年1月 (1)
- 2012年12月 (2)
- 2012年11月 (1)
- 2012年10月 (2)
- 2012年9月 (3)
- 2012年8月 (2)
- 2012年6月 (1)
- 2012年5月 (1)
- 2012年3月 (1)
- 2012年1月 (1)
- 2011年6月 (2)
- 2010年11月 (1)
- 2010年8月 (1)
- 2010年6月 (2)
- 2010年3月 (2)
- 2009年10月 (3)
- 2009年7月 (2)
- 2009年6月 (1)
- 2009年5月 (3)
- 2009年4月 (3)
- 2009年3月 (5)
- 2009年1月 (5)
- 2008年12月 (5)
- 2008年11月 (5)

カテゴリー

<http://goo.gl/fTny2q>

5.よく落とす



Androidはなぜバグるのか？

- 1.そもそもシヨボイ
- 2.自由奔放なカスタマイズ
- 3.端末の違いによる動作の差がすごい
- 4.Chromeが救世主じゃなかった
- 5.1度でも落としたりしたら別もの

“

**1つの端末でバグるときと
バグらないときがある**

”

**リフロー、リペイントを
理解しておきましょう**

ブラウザのレンダリングプロセス

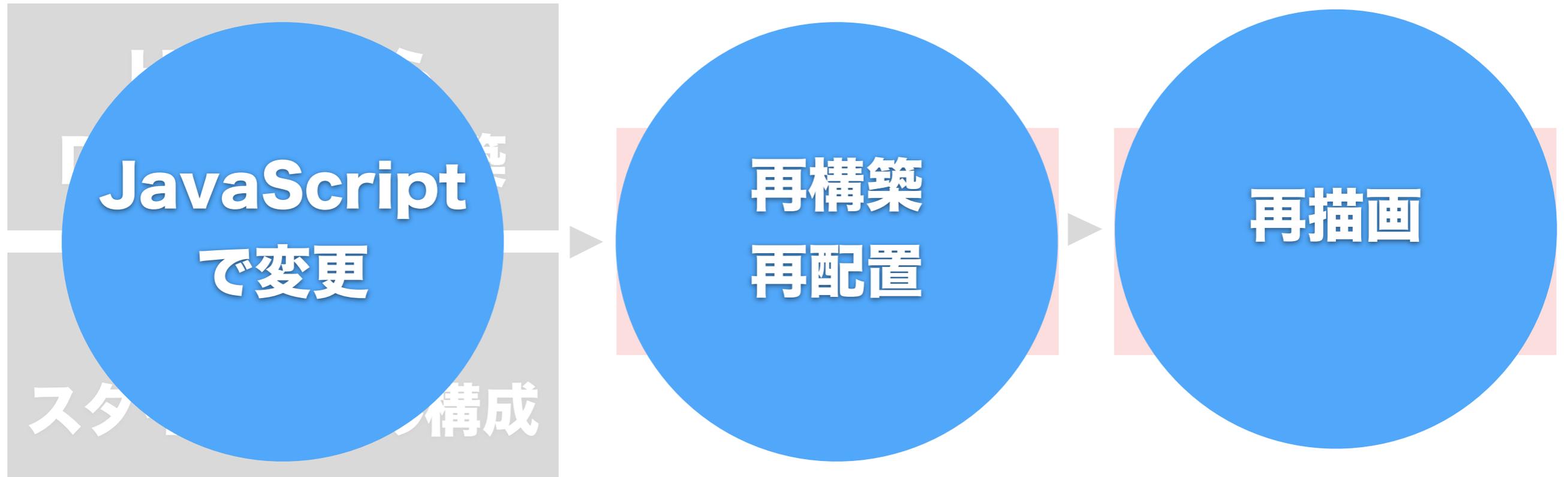
HTMLから
DOMツリー構築

CSSから
スタイルルール構成

レンダーツリー
構築・配置

描画

リフロー、リペイント





Gecko Reflow Visualization - mozilla.org

gyuque · 16本の動画
チャンネル登録 29

30,861

グッド! 概要 共有 追加

アップロード日: 2009/03/17
Gecko Reflow Visualization - mozilla.org

もっと見る

すべてのコメント (36)

コメント入力欄: 思いついたことを書いてみましょう

Project Code Rush - The Beginnings of Netscape / Mozilla Documentary
作成者: The Documentary Network
再生回数 6,752 回

Richard Dawkins & Ricky Gervais on Religion
作成者: adf1994
再生回数 762,964 回

Firefox Source Code Cartography [Mozilla Intern Presentation 2011]
作成者: MozillaStudents
再生回数 9,522 回

XBox 360 GPU permanent reflow
作成者: Joe Howard
再生回数 130,121 回

Firefox OS : Why Should I Care?
作成者: Nixie Pixel
再生回数 144,122 回

有心論 - ap bank fes 10 - Bank Band LIVE
作成者: yoshimi1978ana2
あなたへのおすすめ

Gecko Reflow (Firefox 3.1 version)
作成者: gyuque
再生回数 6,585 回

Gecko Reflow Visualization - Wikipedia
作成者: gyuque
再生回数 7,932 回

偷看 B2G 進度 (1) 用 JavaScript 打電話
作成者: Mozilla Taiwan
再生回数 1,615 回

Minecraft Scientific/Graphing calculator - Sin Cos Tan Log Square root
作成者: sgrubbswordswater
再生回数 1,440,507 回

11 More Things I Learned from the jQuery Source
作成者: Paul Irish
再生回数 22,437 回

http://bit.ly/1hBoVVh

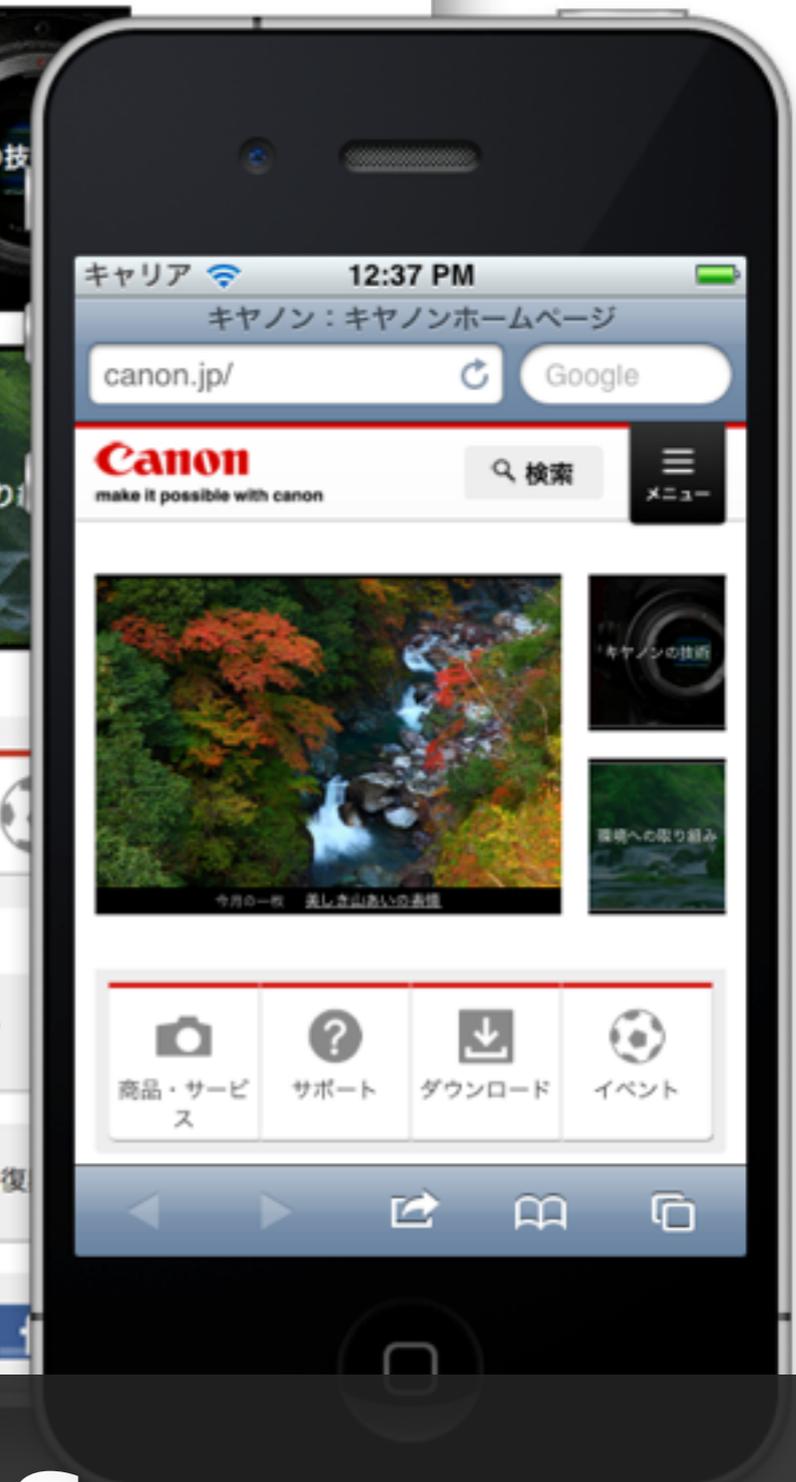
リフロー/リペイントが起きる時

- **DOMの追加、変更、削除**
- **スタイルの追加、変更、削除**
- **アニメーション**
- **フォームの文字入力**
- **画面の回転**
- **ウィンドウリサイズ**
- **スクロール**
- **...**

**いかにAndroidを
頑張らせないかがポイント**

制作手法別に考える 対応ポイント

作らない



<http://bit.ly/IIntSu>



業界初ラボ型モデルで全く新しい
オフショア開発ソリューションをご提案いたします。



注目: FACEBOOK ANDROID APPLE TWITTER GOOGLE

ニュース

コメント 0

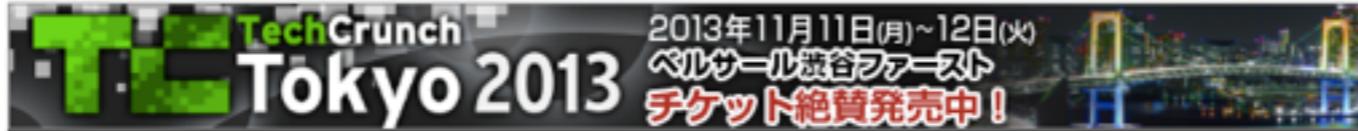
いいね! 402

ツイート 257

Share 2

+1 34

B! 55



TECHCRUNCHハッカソン参加者募集中!!

今やYouTubeトラフィックの40%がモバイル。 2012年は25%、2011年には6%だった

JOSH CONSTINE

2013年10月18日

コメント 0



何であれ人々をスマートフォンやタブレットに集中させるのは難しいものだが、どうやらYouTubeは例外らしい。このビデオサービスは、逸早くモバイルに侵入し、今やトラフィックの40%が小さな画面によるものであり、昨年の25%から大きく伸びていると、今日の決算会見でGoogleは語った。2011年には、YouTubeトラフィックのわずか6%がモバイルだった。



アップル10月22日イベント
直前予測：新 iPad / iPad mini、MacBook Pro、Mac ProとMavericks、サ

タレコミ・寄稿お待ちしております!

アップル10月22日イベント
直前予測：新 iPad / iPad mini、MacBook Pro、Mac ProとMavericks、サ

10億人以上のユーザーベースを急速にモバイルへ移行させているのはGoogleだけではない。

比較してみると、Facebookはモバイルユーザーが全体の51.9% (人々) ...
モバイルだったと言った。2012年Q2は9.55億人中5.43億人 (56%)、2011年Q2は7.39億

<http://bit.ly/1i2fABl>



- **モバイルファーストで作成すれば
いろいろと楽**
- **タッチデバイスを無視している
というわけではない**

jQuery Mobileなど



Home

Introduction

Buttons

Button widget

Checkboxradio widget

Collapsible (set) widget

Controlgroup widget

Datepicker

Events

Filterable widget

Flipswitch widget

Forms

Transitions

The jQuery Mobile framework includes a set of CSS-based transition effects that can be applied to any page link or form submission with Ajax navigation.

Quick Links <

Page transitions

fade	dialog	page
pop	dialog	page
flip	dialog	page

<http://goo.gl/bA5ItA>

- **がんばらないのが基本コンセプト**
- **既存ライブラリに機能を追加するのはチョー大変**
- **デザインのフルカスタマイズもかなり大変**
- **これで良いからという場合はメツチャ便利**

Responsive Web Design

※以下RWD

こういうのはNG

- **めっちゃウオーターフォール**
- **今のHTMLは変更せずに対応**
- **情報の順番やデザインが全然違う**
- **まずはスマホだけを公開して…**
- **決済者がPC脳から脱していない**
- **画像化テキスト使いまくり**
- **…**

従来のワークフロー

企画



設計

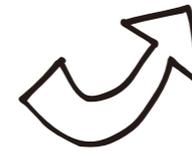


ワイヤー
フレーム



ビジュアル
デザイン

公開



テスト



コーディング



RWDのワークフロー

企画



設計



ラフスケッチ



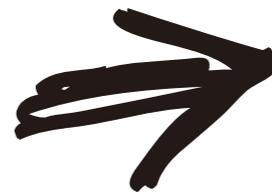
ワイヤフレーム



プロトタイプ

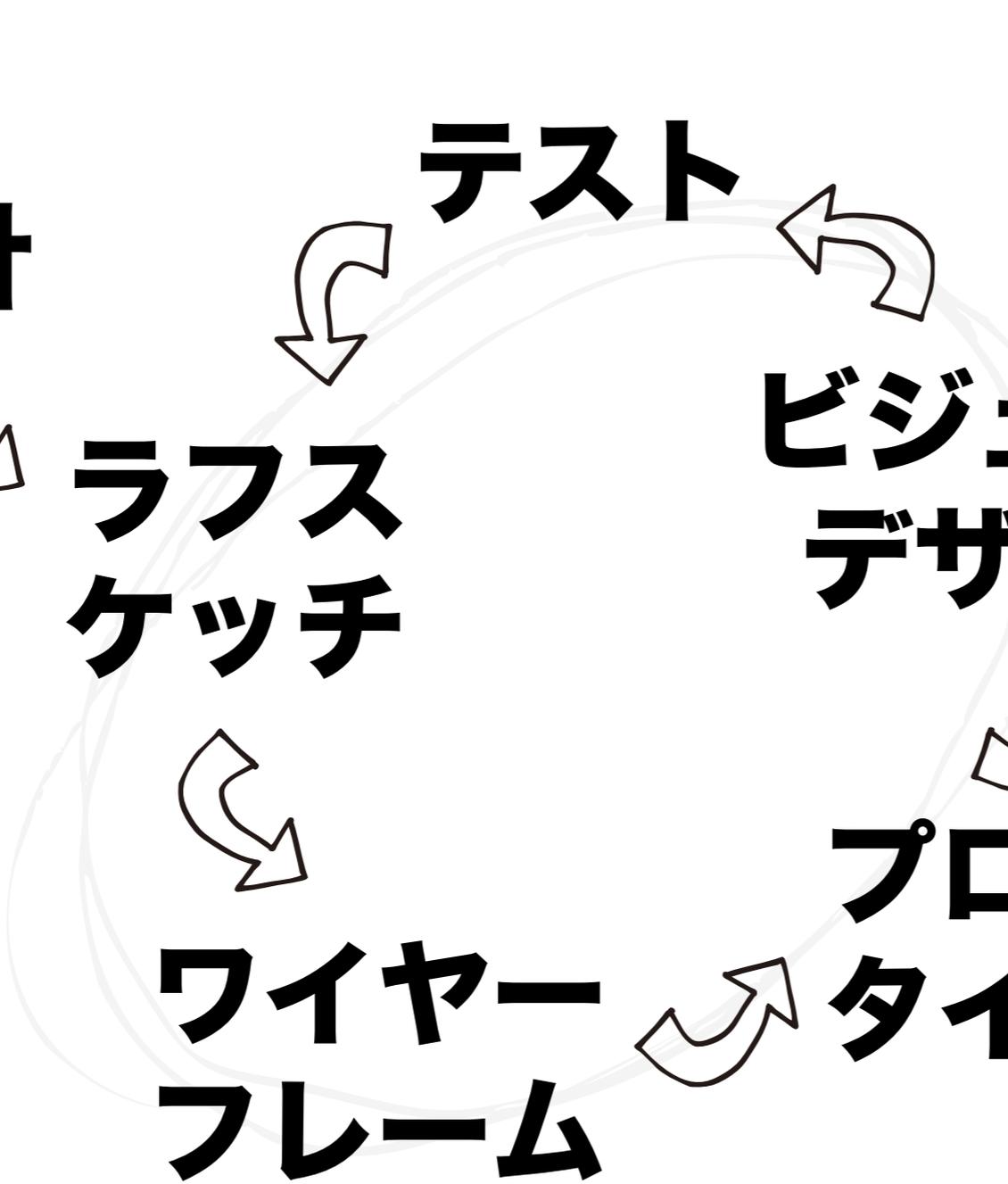


ビジュアルデザイン



公開

テスト



RWDのワークフロー

- モバイルファースト
- HTMLベースのテキスト管理
- ペーパープロトタイプ
- CSSフレームワーク
- CSSプリプロセッサ
- デザイニングインブラウザ
- スタイルガイド
- アジャイル開発
- ...

公開

- **新たなノウハウの習得**
- **ワークフローの変化**
- **中間成果物の変化**
- **予算／スケジュールの確保**

イイ感じにしておく
Responsive Web Design

従来のワークフロー

企画



設計



ワイヤー
フレーム



ビジュアル
デザイン

公開



テスト



コーディング



いい感じにしておくRWDのワークフロー

企画



設計



ワイヤー
フレーム



ビジュアル
デザイン

公開



テスト



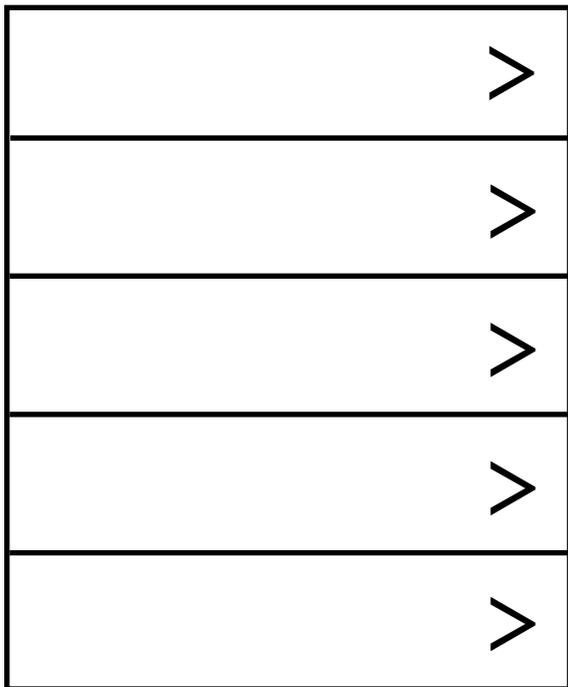
いい感じにコーディング



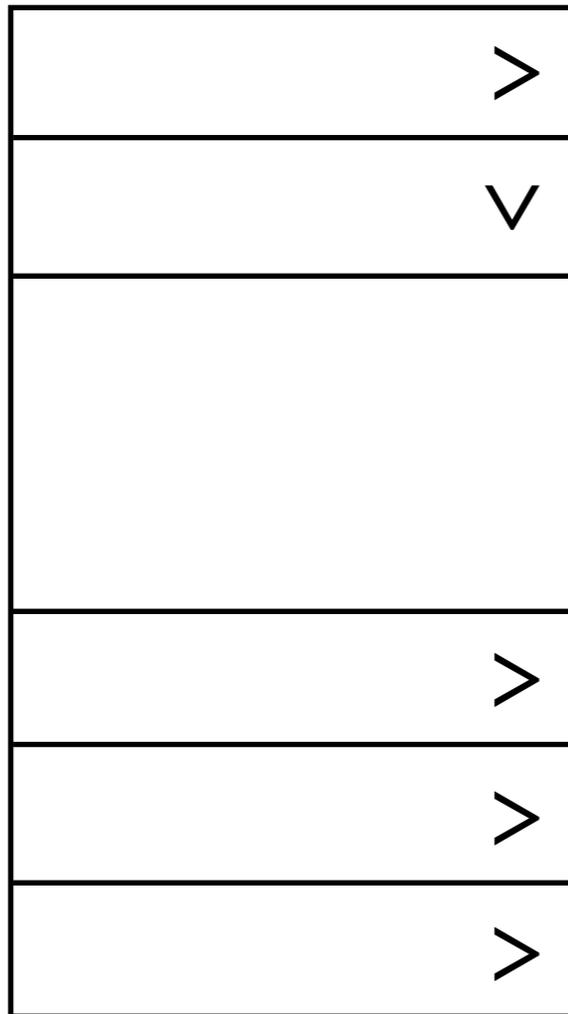
- **タブレットはPCと一緒に**
- **ブレイクポイントは少なめで**
- **デザインキャンプはPCと
スマホ版トツプくらい**
- **スマホの見た目はよくあるもので**

スマホのナビゲーションパターン

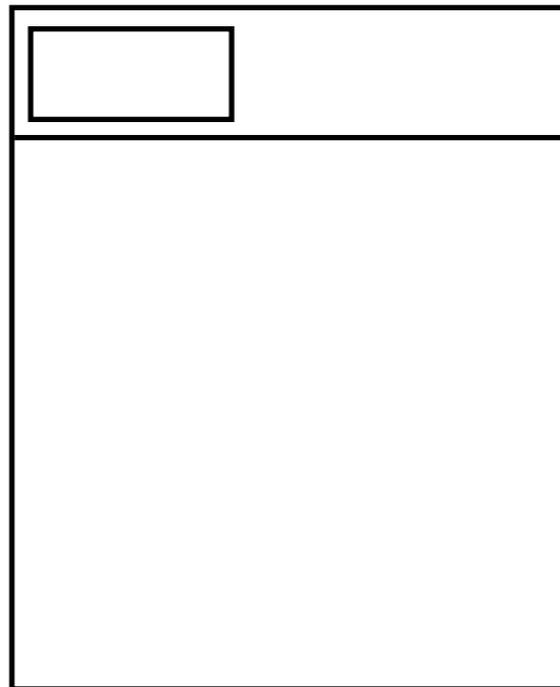
①



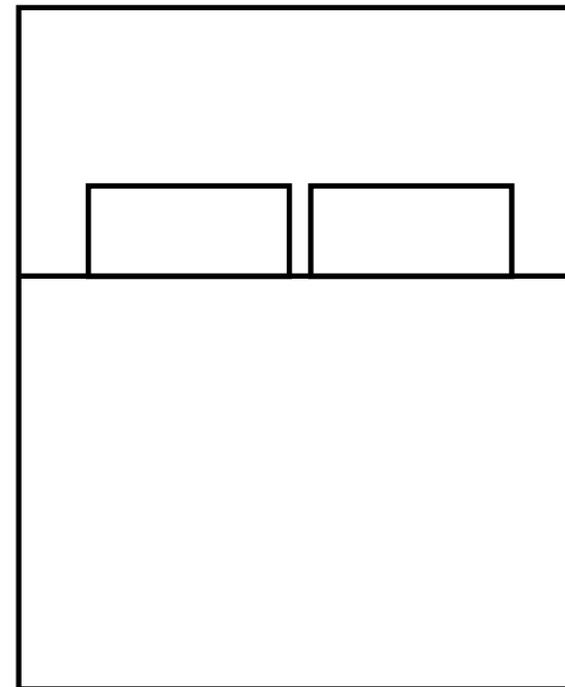
②



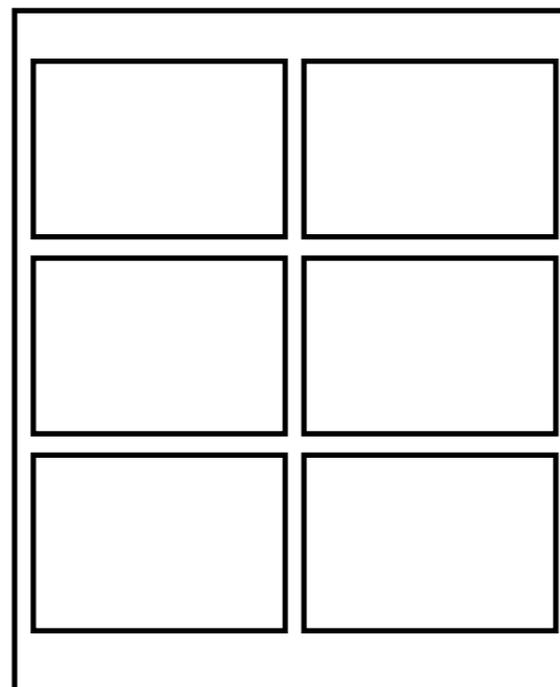
③



⑤



④



- **厳密にはRWDではない**
- **イイ感じにしておくRWDも
デザインインクインブラウザの一種**
- **LINEさんとかで採用**



“

**IE6からスマホまで
1ソースでと言われてつらい”**

※ 『CSS Nite LP, Disk 27「スマートフォン対応サイト制作(3)」事前登録コメントから

Graceful Degradation

はあたりまえ

Progressive Enhancement

モダンブラウザでは
いい感じ



ベースは最低限で

Graceful Degradation

ベースがいい感じで



古い環境は
それなりに

**“ イイ感じに角角で
シンプルな見た目になります ”**

- **RWDにこだわる必要があるのか検討**
- **設計フェーズがチヨー大切**
- **ワークフローも新しいものに**

外資系企業重要ポジション特集 - 世界に挑戦できるグローバル企業で、自らの実力を試してみませんか？

Email Like Save Embed

NTTデータグループウェブサイトのマルチデバイス対応

伊原 カ也



1 / 67



NTTデータグループウェブサイトのマルチデバイス対応

by Rikiya Ihara, Information Architect / Markup Design Engineer at Business Architects on Jan 27, 2014

CSS Nite LP, Disk 27 「スマートフォン対応サイト制作 (3)」にて。一部増補改訂。

74 views

More...

No comments yet



Shinji Kobayashi

<http://slidesha.re/1flokNv>



Top-Ranked Global MBA

Gain hard skills in international finance, marketing, and strategy!



Free Data Security eBook

Get "Network Security in Virtualized Data Centers for Dummies"



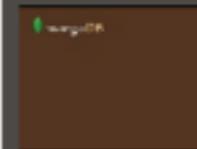
M2M & American Football?

What does American Football and M2M have in common?

Ads by LinkedIn

Related

More



MongoDBアプリの実例

3666 views



Global Competitiveness Report 2012-2013

3037 views



第1回PHP拡張勉強会

14438 views



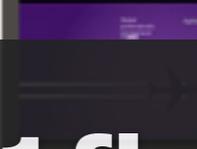
2012 cities-of-opportunity

478 views



Global Mobility Report 2012

891 views



Global Mobility Report 2012

891 views

May 2012



CSSだけでなく、Web制作全般に関するトピックを取り上げるセミナーイベント。2005年にスタート。都内だけでなく、全国でも展開。

- 開催情報 新着エントリー アーカイブ CSS Niteの本 プレゼント CSS Niteについて

CSS Nite LP35フォローアップ (4) 松田 直樹さん (まぼろし)

ツイート 0 いいね! 0

2014年6月14日 (土) ベルサール九段 イベントホールで開催したCSS Nite LP, Disk 35「マルチデバイス対応2014」のフォローアップとして、松田 直樹さん (まぼろし) の『マルチデバイス対応な実案件で使う、Bootstrap のすゝめ』セッションのスライドなどをシェアします。

スライド



フォローアップ

BootstrapをはじめとしたCSSフレームワークをプロジェクト内でどう活用するか、というテーマでお話させていただきました。アンケートにて「使ってみたくなった」という反応も多くいただきました。大変うれしく思っております。

コンポーネントデザイン・設計ルールとしての重要性をお伝えしましたが、実装におけるCSSフレー

ブログ内を検索

検索入力欄

オススメのイベント

Event poster for 'after DARK' featuring CPI, CSSnite, and a speaker. Title: "クラウドソーシング" という働き方. Date: 2014.9.18. Location: KDDIウェブコミュニケーションズ(麹町).

実際にクラウドソーシングを利用して仕事をされている方2組をお呼びし、活用法などについて伺います。

http://goo.gl/dOU1IH

UA判定

サーバーサイド or クライアントサイト
Cookie or localStorage
同URL or 別URL

サーバーサイド or クライアントサイド

- クライアントサイドで行うのは大変
- UA判別はなるべくサーバーサイドで

Cookie or localStorage

- PC / スマホ切り替えボタン
- CookieだとAndroidでモメるかも
- localStorageの方が安全
- localStorageは
JavaScript以外からアクセス不可

同URL or 別URL

- **mod_rewrite** での書き換え
- **PHP** で読み込み、出力
- **PHP** や **SSI** でコンテンツの出し分け

```
<!--#if expr="{HTTP_USER_AGENT} = /(iPhone)|(iPod)|(Android)|(Windows Phone)/  
&& {HTTP_COOKIE} != /sp_pc=1;/" ->
```

スマホ用のコード

```
<!--#else -->
```

スマホ外のコード

```
<!--#endif -->
```

1.作らない

2.jQuery Mobaile など

3.RWD

4.UA判定



**下にいくほど
自由度・要望
ともにアップ**

メジャーなUI別に考える 対応ポイント

カルーセル



固定配置



モーダル ウィンドウ



- **縦から横にしたときどうするの？**
- **参考サイトがあれば
検証機すべてでチェック**
- **今回あげた3つのUIに関しては
すべての端末で理想的な動きを
することはない**

カルーセル



- **そもそも使われないですよ**
Should I Use A Carousel? 日本語訳
- **ガタガタしたり、**
チラついたり

固定配置



- **CSS対応が一番容易**
- **期待の場所に表示されない**
- **レイヤー順序のバグ**
- **画面の1番上をタップすると画面の一番下に固定しているリンクが反応する**
- **フォームパーツのバグ**
- **バグの総合商社です**

モーダルウィンドウ



- **Androidのオーバーレイ**
(<http://bit.ly/1elxrwH>)
- **画像を表示するくらいなら
たぶんOK**
- **コンテンツ量が多いと
トラブルのもと**
- **フォームパーツがあったら
アウトです**

動画配信



地獄のvideo / audio要素

06 Feb 2013 | [COMMENTS](#)

[[JavaScript](#)] [[video](#)] [[audio](#)] [[media](#)]

video / audioにハマりまくったメモ。作ってたのは、Flashでやってたような、複数の動画ファイルを、途中の選択肢によって色々変えながら見せるというようなインタラクティブムービーみたいな。なので、ハードにvideoを使いまくるという意味で、普通に一本動画を見せるという用途よりももっと色々する必要があったわけだけれども、そうでない場合でも、videoが色々厄介であるということは知っておく必要があると思う。

とりあえず、videoやaudioを使いたい人は、以下の2ページを熟読せよ。

- [プラグインは要らない！音声 / 動画対応したHTML5 - audio / video要素 | Think IT](#)
- [Video - Dive Into HTML5](#)

videoのイベントは [HTML5 Video](#) を眺めてるとなんとなく分かる。

audioライブラリ試してうまくいったやつはこれ。

- [SoundJS](#)

videoのライブラリ、使っていないけど良さげなのはこれ。自分の場合、こまごまとしたかったので、これじゃなくてもるもる自分で書いた。

- [MediaElement.js](#)

以下メモ

Recent Posts

[Grunt v0.4.0 での変更点](#)

[地獄のvideo / audio要素](#)

[OOCSSとSass](#)

[jQuery.ImgLoader has XHR2 feature now](#)

[grunt loadNpmTasks](#)

[Compiling CoffeeScript with grunt](#)

[This blog is powered by Jekyll](#)

GitHub Repos

[jQuery.LazyJaxDavis](#)

[jQuery.ui.domwindow](#)

[jQuery.ImgLoader](#)

[jQuery.tinyscroller](#)

[jQuery.PresetPreloader](#)

[jQuery.TmplDeck](#)

[BackboneTwitterExample](#)

<http://bit.ly/16lqq4r>

- **ダウンロードはさせないように**
- **常にブラウザ内で再生してね**
- **シークバー操作、
音量変更も自由自在に**

You  **Tube**

ターゲット端末と検証

- **iOS 6～、Android 4～が一般的**
- **Androidは自社で確認できる端末でというのが一般的**
- **Windows Phone(´・ω・`)**

cssnite-okayama.jp

1

2

Elements Network Sources Timeline

```
<!-- InstanceBegin template="/Templates/common.dwt"
codeOutsideHTMLIsLocked="false" -->
<head>_</head>
<body id="home" data-twttr-rendered="true">
  <div id="fb-root" class=" fb_reset">_</div>
```

html body#home

Styles Event Listeners DOM Breakpoints Properties

```
element.style {
}
body {
  background-color: #ffffff;
  color: #333;
  text-align: center;
  margin: 0px;
  padding: 0px;
  width: 100%;
  min-width: 1000px;
  font-size: 15px;
  font-family: "メイリオ", "Meiryo", "MS Pゴシック", "Hiragino Kaku Gothic Pro", "ヒラギノ角ゴ Pro W3", sans-serif;
```

margin - border 3 padding - 1000 x 1775

Find in Styles Filter

Console Search Emulation Rendering

Device ✓ Model: Apple iPhone 5

Media Resolution: 320 568

Network ✓ Device pixel ratio: 2

Sensors ✓

Reset

Emulate mobile

Enable text autosizing

Shrink to fit

[More information about screen emulation](#)

▲ You might need to reload the page for proper user agent spoofing and viewport rendering.



CSSnITE VOL.5 in OKAYAMA

マルチデバイス対応の最新事情

2014/10/4(Sat) 岡山国際交流センター2F



早期割引 早期割引終了

9/5(金) 24:00 までのお申し込みで
参加費が1,000円OFF!

開催まで

あと 24 日

10/4(土)に開催決定!
多数の参加をお待ちしております!

更新情報

- 2014/08/05...Vol.5のイベント情報をアップしました!
- 2013/11/06...Vol.4の音声・スライド・メッセージをアップしました!
- 2013/09/04...Vol.4のフォトギャラリーをアップしました!
- 2013/09/02...Vol.4の終了エントリーをアップしました!

イベント情報

イベント名	CSS Nite in OKAYAMA, Vol.5 「マルチデバイス対応の最新事情」
概要	<p>Web制作を行う人の多くはマウスとキーボードを通してパソコンを操作し、Webを閲覧しています。その一方で、若年層を筆頭とした一般的なユーザーはここ近年のスマートフォンやタブレットの普及で「Webはパソコンで見るもの」という感覚ではなくなりつつあります。また、ビジネスシーンでもマウスとキーボードを一般の人が利用する場面も同様に減少している傾向があります。</p> <p>今後普及が見込まれるスマートフォッチなどのデバイスからテレビ・カーナビなどのデバイスにもブラウザが搭載され、あらゆるものにディスプレイがついてくる時代が来るでしょう。</p> <p>このセミナーでは、現在Web制作に関わっている人たちや、関心のある人たちに向けて、マルチデバイスに向かう際の基本的なアプローチからパソコン前提ではないデザインの基本、ディレクション、実際の制作手法などについて紹介しています。</p>
開催日	2014年10月4日 (土) 13:30~18:00 (13:00受付開始)
会場	岡山国際交流センター 2F 国際会議場



【あと10日!】CSS Nite in OKAYAMA, Vol.5 「マルチデバイス対応の最新事情」2014年10月4日 (土) 13:30~ 早期割引は本日24:00までです! 早くお申し込みください!



Tweets

- CSS Nite in OKAYAMA

【あと10日!】CSS Nite in OKAYAMA, Vol.5 「マルチデバイス対応の最新事情」2014年10月4日 (土) 13:30~ 早期割引は本日24:00までです! 早くお申し込みください!
- CSS Nite in OKAYAMA

【あと10日!】CSS Nite in OKAYAMA, Vol.5 「マルチデバイス対応の最新事情」2014年10月4日 (土) 13:30~ 早期割引は本日24:00までです! 早くお申し込みください!
- CSS Nite in OKAYAMA

もうすぐ10月4日! 早くお申し込みください!

Download

Installing the SDK

Adding SDK Packages

Android Studio

Workflow

Support Library

Tools Help

Revisions

NDK

ADK

Get the Android SDK

The Android SDK provides you the API libraries and developer tools necessary to build, test, and debug apps for Android.

If you're a new Android developer, we recommend you download the ADT Bundle to quickly start developing apps. It includes the essential Android SDK components and a version of the Eclipse IDE with built-in **ADT (Android Developer Tools)** to streamline your Android app development.

[Download Eclipse ADT with the Android SDK for Mac](#)

With a single download, the Eclipse ADT bundle includes everything you need to begin developing apps:

- Eclipse + ADT plugin
- Android SDK
- Android Platform-tools
- A version of the Android platform



[Get Android Studio Beta](#)

Android Studio is a new IDE powered by IntelliJ that offers many features and improvements over ADT. It's currently in beta but will be the official Android IDE once it's ready.

<http://goo.gl/2qpr>

- Download
- Installing the SDK
- Adding SDK Packages
- Android Studio
- Workflow
- Support Library
- Tools Help
- Revisions
- NDK
- ADK

Get the Android SDK

重くて使いものになりません

If you're a new Android developer, we recommend you download the ADT Bundle to quickly start developing apps. It includes the essential Android SDK components and a version of the Eclipse IDE with built-in ADT (Android Developer Tools) to streamline your Android app development.

Download Eclipse ADT with the Android SDK for Mac

With a single download, the Eclipse ADT bundle includes everything you need to begin developing apps:

- Eclipse + ADT plugin
- Android SDK Tools
- Android Platform-tools
- A version of the Android platform



Get Android Studio Beta

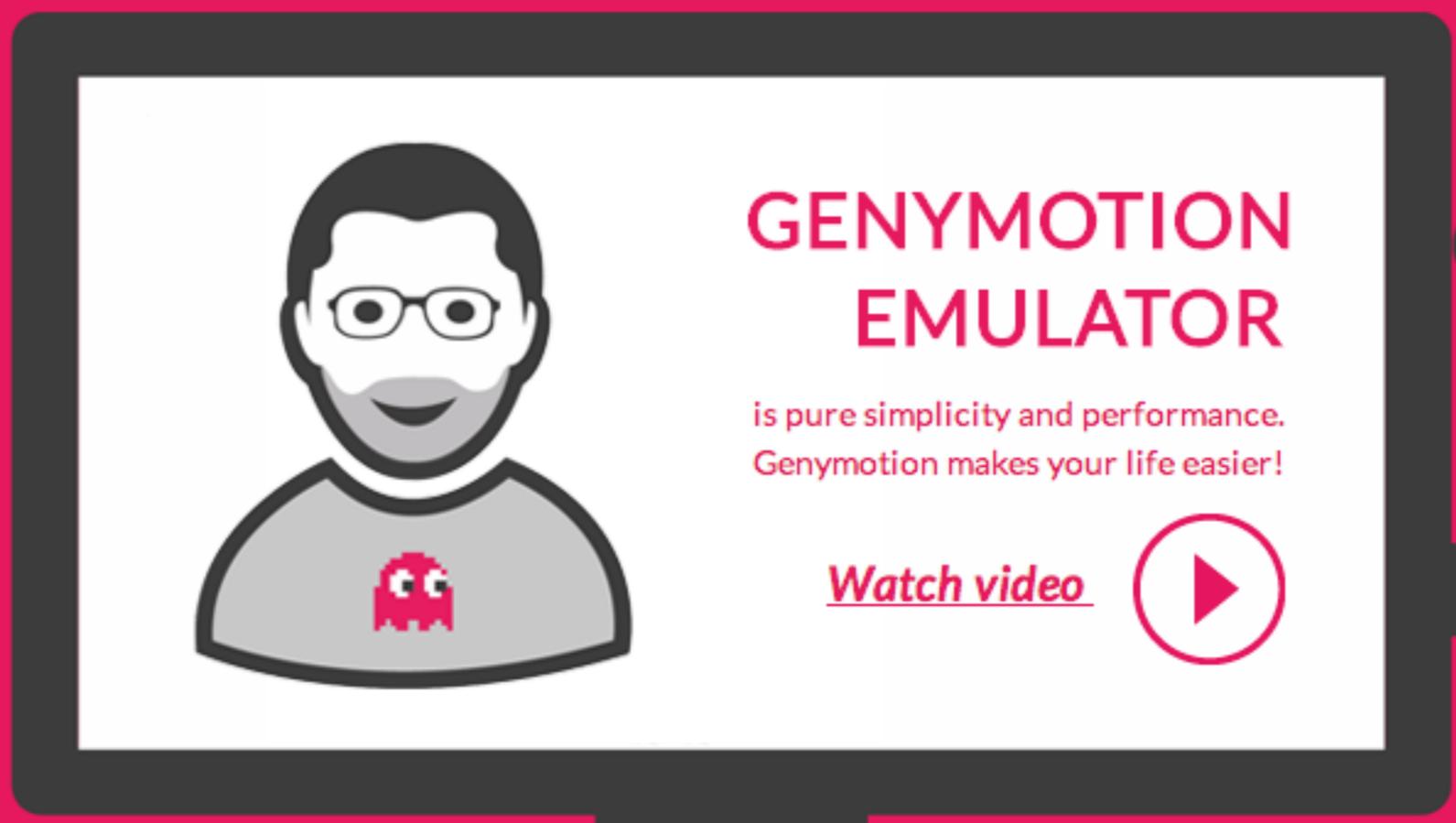
Android Studio is a new IDE powered by IntelliJ that provides new features and improvements over ADT. It's currently in beta but will be the official Android IDE once it's ready.

THE FASTER ANDROID EMULATOR

Produced by Genymobile, Genymotion is already trusted by 1 500 000 developers.

It's even easier to use and has lots more functionalities.

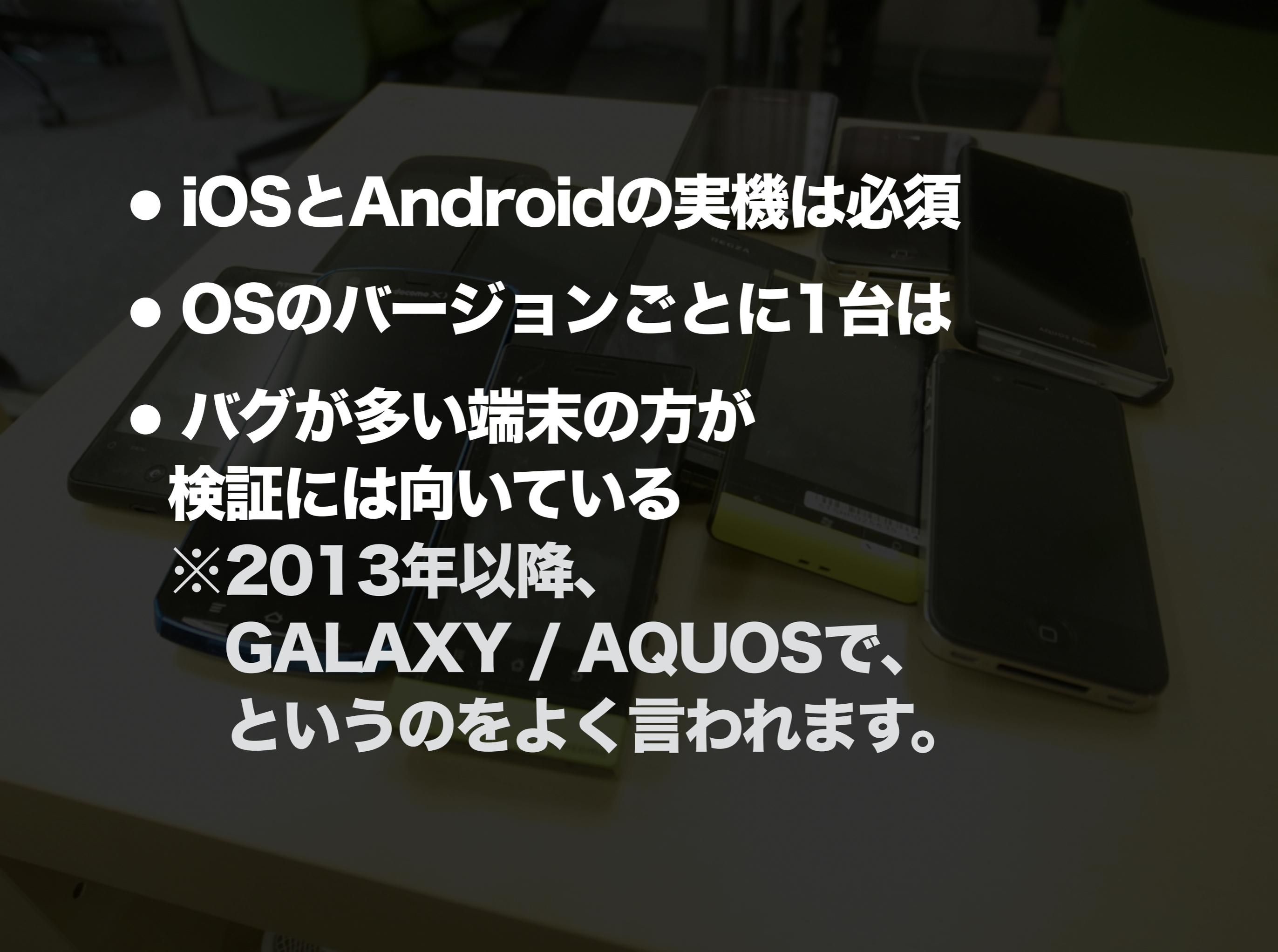
[GET GENYMOTION](#)



IN FEW WORDS

<http://goo.gl/doVMV5>



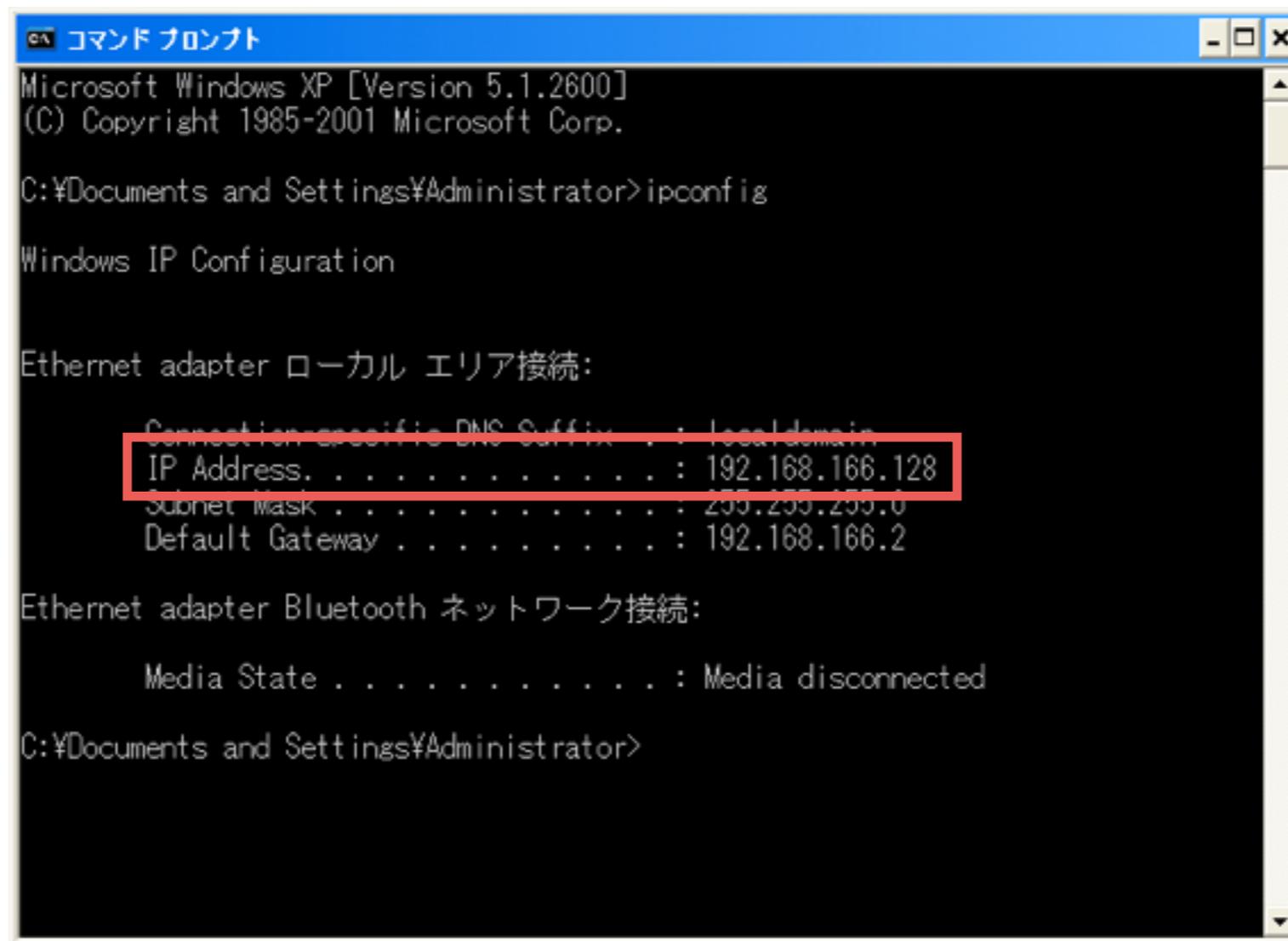
- 
- iOSとAndroidの実機は必須
 - OSのバージョンごとに1台は
 - バグが多い端末の方が
検証には向いている
- ※2013年以降、
GALAXY / AQUOSで、
というのをよく言われます。

実機でPC内のファイルを閲覧する

- MAMPとかでサーバーを立てて
- ターミナルとかでIPアドレス調べて
- PCと同じWi-FiにつなげばOK

Windows

コマンドプロンプト : ipconfig



```
コマンド プロンプト
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Administrator>ipconfig

Windows IP Configuration

Ethernet adapter ローカル エリア接続:

    Connection-specific DNS Suffix . : localdomain
    IP Address. . . . . : 192.168.166.128
    Subnet Mask . . . . . : 255.255.255.0
    Default Gateway . . . . . : 192.168.166.2

Ethernet adapter Bluetooth ネットワーク接続:

    Media State . . . . . : Media disconnected

C:\Documents and Settings\Administrator>
```

Mac

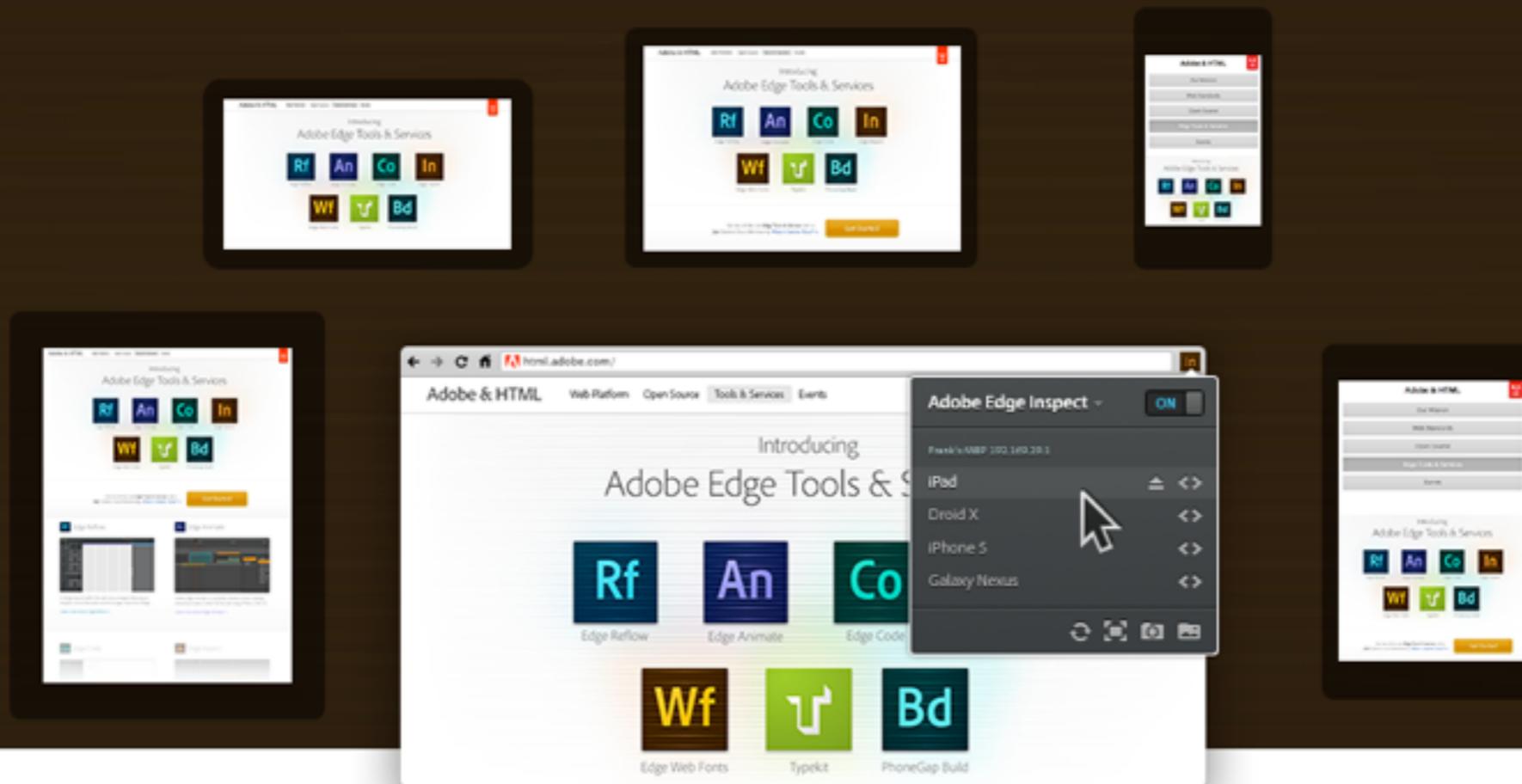
ターミナル : ifconfig

```
koba — bash — 102x33
inet6 ::1 prefixlen 128
inet 127.0.0.1 netmask 0xff000000
inet6 fe80::1%lo0 prefixlen 64 scopeid 0x1
nd6 options=1-<PERFORMNUD>
gif0: flags=8010-<POINTOPOINT,MULTICAST> mtu 1280
stf0: flags=0-<> mtu 1280
en0: flags=8863-<UP,BROADCAST,SMART,RUNNING,SIMPLEX,MULTICAST> mtu 1500
    ether 8c:29:37:f1:6a:fc
    inet6 fe80::8e29:37ff:fef1:6afc%en0 prefixlen 64 scopeid 0x4
    inet 192.168.1.15 netmask 0xfffff000 broadcast 192.168.1.255
    nd6 options=1-<PERFORMNUD>
    media: autoselect
    status: active
en1: flags=8963-<UP,BROADCAST,SMART,RUNNING,PROMISC,SIMPLEX,MULTICAST> mtu 1500
    options=60-<TS04,TS06>
    ether 32:00:12:de:40:00
    media: autoselect <full-duplex>
    status: inactive
bridge0: flags=8863-<UP,BROADCAST,SMART,RUNNING,SIMPLEX,MULTICAST> mtu 1500
    options=63-<RXCSUM,TXCSUM,TS04,TS06>
    ether 8e:29:37:1f:5a:00
    Configuration:
        id 0:0:0:0:0:0 priority 0 hellotime 0 fwddelay 0
        maxage 0 holdcnt 0 proto stp maxaddr 100 timeout 1200
        root id 0:0:0:0:0:0 priority 0 ifcost 0 port 0
        ipfilter disabled flags 0x2
    member: en1 flags=3-<LEARNING,DISCOVER>
        ifmaxaddr 0 port 5 priority 0 path cost 0
    nd6 options=1-<PERFORMNUD>
    media: <unknown type>
    status: inactive
p2p0: flags=8843-<UP,BROADCAST,RUNNING,SIMPLEX,MULTICAST> mtu 2304
    ether 0e:29:37:f1:6a:fc
```



Adobe Edge Inspect CC

モバイルデバイスでのWebデザインのプレビューと検証



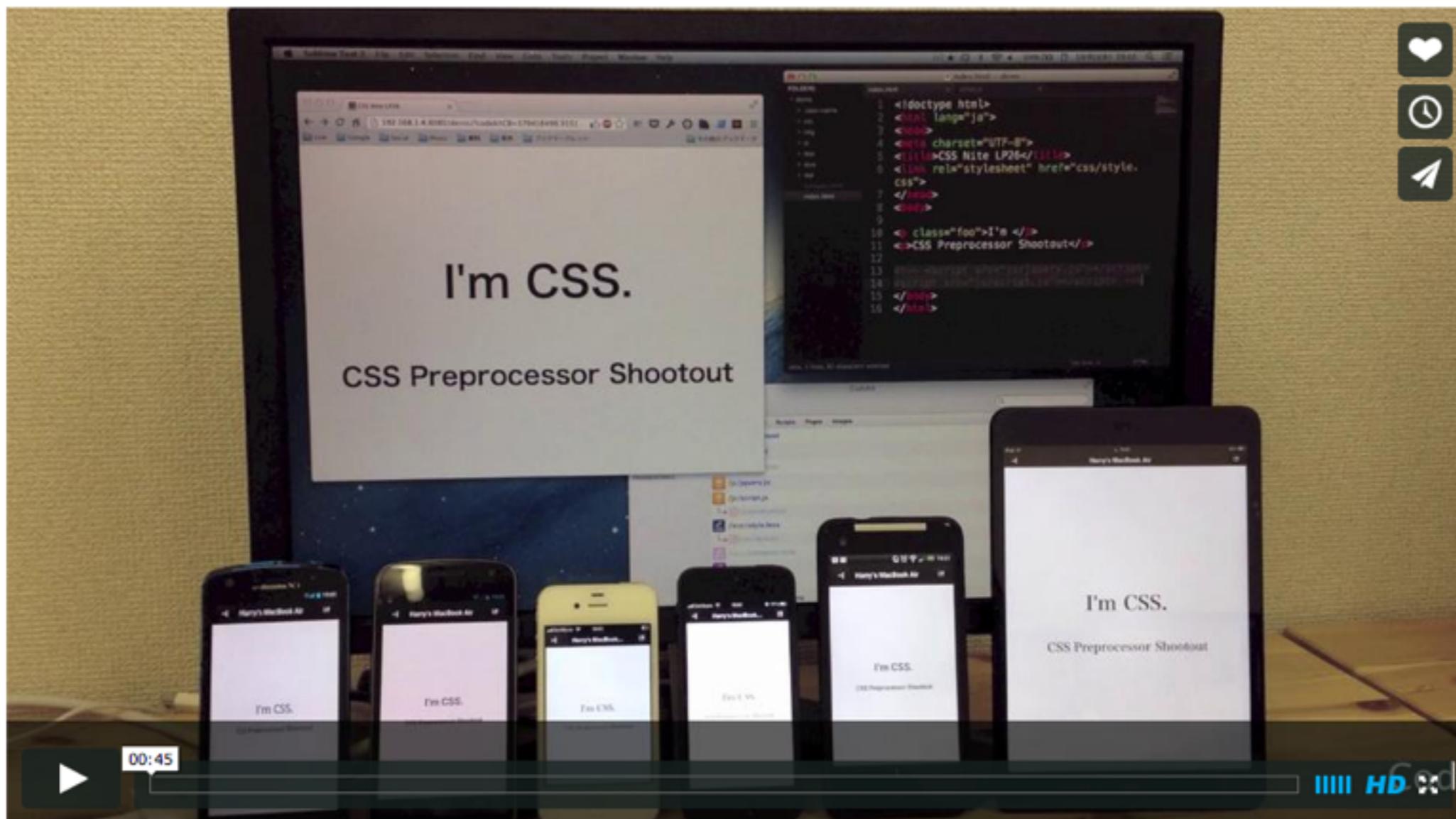
Edge Inspectとその他のEdgeツール&サービスは、Creative Cloudからご利用いただけます（無償メンバーシップも利用可）。
[Creative Cloudについて](#)

体験版

プランオプション

<http://adobe.ly/1eIu0WY>

同期されたブラウジングと再読み込み



Auto Reload with Edge Inspect

from **haribote** 11 months ago / via **iMovie** NOT YET RATED

2013年1月12日にベルサー半蔵門で行われたCSS Nite Lp 26のなかでお話しさせていただいた、CodeKitとAdobe Edge Inspectをつかったマルチデバイスでの実機確認のデモ動画です。

 Follow

 Add to...

 Stats

 Download

Be the first to comment on this video.

This conversation is missing a few voices. Join the conversation.

<http://bit.ly/1eIvMaA>

JOIN VIMEO
FOR FREE

iOSシミュレータ+Safari

The image shows the Safari Web Inspector interface on an iPhone Simulator. The title bar reads "Web インスペクタ — iPhone Simulator — Safari — cssnite-okayama.jp". The top toolbar includes icons for Resources, Timeline, Debugger, Console, Search, Check, Style, Layers, Nodes, and Resources. The left sidebar shows the "リソースコンテンツを検索" (Search Resource Contents) section with a search bar and a tree view for "cssnite-okayama.jp" containing folders for Images, Scripts, Stylesheets, Frames, Cookies, Session Storage, and Local Storage. The main pane displays the DOM tree for "cssnite-okayama.jp" with the path "html > body#home". The selected node is the body element, and its HTML source code is shown below. The code includes a DOCTYPE declaration, a head section with meta tags for Open Graph (og:type, og:title, og:url, og:image, og:site_name, og:description), a title tag, and various script and style tags. The og:description tag contains the text: "CSS Nite in OKAYAMAは、Web制作に関わる方のためのセミナーイベント CSS Nite の岡山版です。".

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <!-- InstanceBegin template="/Templates/common.dwt" codeOutsideHTMLIsLocked="false" -->
  <head>...</head>
  <body id="home" data-twtr-rendered="true">
    <div id="fb-root" class=" fb_reset">...</div>
    <script type="text/javascript" src="_common/js/facebook.js"></script>
    <!--OGP -->
    <meta property="og:type" content="website">
    <meta property="og:title" content="CSS Nite in OKAYAMA">
    <meta property="og:url" content="http://cssnite-okayama.jp/">
    <meta property="og:image" content="http://cssnite-okayama.jp/_common/image/img_ogp-vol5.png">
    <meta property="og:site_name" content="CSS Nite in OKAYAMA">
    <meta property="og:description" content="CSS Nite in OKAYAMAは、Web制作に関わる方のためのセミナーイベント CSS Nite の岡山版です。">
    <!-- InstanceBeginEditable name="doctitle" -->
    <title>CSS Nite in OKAYAMA ~Web制作者のためのセミナーイベント CSS Nite の岡山県版</title>
    <!-- InstanceEndEditable -->
    <!-- tmp -->
    <!-- InstanceParam name="id" type="text" value="home" -->
    <!-- #Wrap start -->
    <div id="wrap">...</div>
    <!-- /#Pagetop end -->
    <!-- Google Analytics -->
    <script type="text/javascript">...</script>
    <!-- /Google Analytics -->
    <!-- InstanceEnd -->
    <div id="topcontrol" title="Scroll Back to Top" style="position: fixed; bottom: 0px; right: 10px; opacity: 0; cursor: pointer; display: none;">...</div>
    <iframe id="rufous-sandbox" scrolling="no" frameborder="0" allowtransparency="true" style="display: none;">...</iframe>
  </body>
</html>
```



スマートフォン実機をレンタルするなら
1時間900円～(税込972円)から利用できる
「RemoteTestKit」がオススメ!

今すぐ使ってみる (ユーザー登録無料)



無料ユーザー登録

ログイン

高機能版

料金プラン

端末一覧

マイページ

リモートテストキットとは



Tweets

Follow

AppKitBox 17 Mar

@AppKitBox

【Remote TestKitのお知らせ】
り自動テスト機能と端末返却機能
を強化し、今さら聞けない疑問を

実機検証の時間と手間を大幅カット！より簡単にスピーディに

<http://appkitbox.com/>

ホーム > 端末一覧

端末一覧

無料ユーザー登録

ログイン

高機能版

料金プラン

端末一覧

マイページ

Tweets

Follow

AppKitBox @AppKitBox 17 Mar
 【Remote TestKitのお知らせです】本日より自動テスト機能と端末返却機能の提供を開始し、今まで以上に便利にご利用いただけるようになりました。この機会に是非をお試しください。
appkitbox.com/testkit/notice...
 Expand

AppKitBox @AppKitBox 14 Mar

【Remote TestKitのお知らせです】2014年3月17日（月）システムメンテナンス実施のお知らせです。

端末一覧

端末リスト

ご利用いただける端末は、以下のとおりです。（2014年5月1日現在）
 端末は順次追加され、新発売機種については、原則2週間以内の追加を予定しております。

- ▶ [Android OS](#)
- ▶ [iOS](#)
- ▶ [タブレット](#)

Android OS

キャリア	機種	発売日	OS	画面解像度	CPU	GPU
AT&T	HTC First – English	2013-04-01	Android 4.1.2	720x1280	Krait (1.4GHz – Dual)	Adreno 305
AT&T	Huawei U8651T – English	2012-10-01	Android 2.3.6	320x480	MSM7225A-1-AA (800MHz)	Adreno 200
AT&T	LG Optimus G – English	2012-12-01	Android 4.1.2	768x1280	Qualcomm APQ8064 (1.5GHZ – Quad)	Adreno 320

ホーム > Android > Androidアプリの検証コストを最小化するテクニック

Android

2013年12月4日

▶ [Androidアプリセキュリティ ~ Webサイト閲覧でroot権限を取得されてしまう脆弱性\(2\)~](#)

2013年12月4日

▶ [Androidアプリセキュリティ~ WebViewの注意点\(2\)~](#)

2013年9月12日

▶ [Androidアプリ実装におけるセキュリティ\(2\) - ファイル編 -](#)

2013年9月6日

▶ [Androidアプリ実装におけるセキュリティ\(1\) - Androidコンポーネント編 -](#)

2013年8月19日

▶ [Androidアプリセキュリティ~ WebViewの注意点\(1\)~](#)

無料ユーザー登録

ログイン

高機能版

料金プラン

2013/02/22

Androidアプリの検証コストを最小化するテクニック

Androidアプリ開発において、みなさんは、開発端末と検証端末をどのような基準で選定してますでしょうか？ 個人開発者の多くの方は、ご自分で保有している端末のみで検証していると思います。一方、会社の…

Androidアプリ開発において、みなさんは、開発端末と検証端末をどのような基準で選定してますでしょうか？

個人開発者の多くの方は、ご自分で保有している端末のみで検証していると思います。一方、会社の業務としてアプリを開発している場合は、アプリを世に出す前に一定の基準をもって幅広く検証を行なっていると思います。

ただ、幅広く検証を行うにあたり、実は中身が同じもしくは似通った端末を重複して、開発や検証を行っているとなれば、コスト的にはもったいない話です。

Android端末の内部構造に関して知ろう

まず、Android端末がどのような構成で成り立っているかご存知でしょうか？

ソフトウェア的観点から見た場合、Googleが提供しているコードのみで成り立っているわけではなく、三者のコードが合わさって1つの端末が成り立っています。

三者のコードとは下記の3つになります。

- Googleのコード
- チップメーカーのコード
- メーカーのコード

Googleのコードについて

一般的にAndroidのコードはOHA(Open Handset Alliance)からリリースされているコードを示しています。基本的にはオープンソースであり誰でもOHAのホームページからコードを取得することができるコードです。(※Android3.0のみ非

<http://bit.ly/104cbNB>

見積もり

- **増え続けるターゲット端末**
- **未知のバグをかかえるAndroid**
- **動いて当たり前と思われている
JavaScript**
- **どしどし増えていく習得スキル**
- **ウォーターフォールの終焉**

進行ディレクション	実装期間(2か月)×30%	12人日
ビジュアルデザイン	新規UIパーツのデザイン	7人日
既存CSSの分析・置き換え	既存CSSの分析、 Sassを利用した記述への置き換え	5人日
新規UIコーディング	新規UIパーツのコーディング	2人日
新規ページコーディング	既存ページを流用したページ作成	87 x ¥7,500
改変ページコーディング	既存ページの修正、新規UI追加	57 x ¥4,000
ヘッダー/フッター差し替え	-	3 x ¥2,000
量産コーディング	類似ページからの文言差し替え	33 x ¥2,000
JavaScript実装	カルーセル実装、モーダル表示実装	13人日
検証/修正対応	-	15人日

**リスクや追加要件を考えると
どうしても高くなってしまおう**

- **類まれなる能力で最適に見積もる**
- **リスクを考えて高く見積もる**
- **リスクを考えず低く見積もる**
- **想定外は追加コストをもらう**
- **幅をもたせた見積もりにする**
- **見積もらない**

新規プロジェクトをBacklogで課題登録

開始日、期限日、案件詳細の記入

担当者の割り当て、予定時間の記入

予定時間 = ざっくりの見積もり

ファイルの展開、実績時間の記入

予定時間を一定以上超えそうな場合には事前にアラート

検証、修正、完了

引き続き実績時間は細かく記入

完了になっているものを毎月請求

まとめ

- **無理なものは無理**
- **対応するには時間とお金がかかります**
- **イイ感じの代替案を持ちましょう**
- **ワークフローを見直すチャンス**

ありがとうございました

<https://twitter.com/koba>