



Android 構築ツール 「OESF Platform Builder」の使い方

大塚 一成

Embedded Master 3では、開発環境としてOESF Platform Builderが提供されている。パッケージ・システムの採用により、必要な機能だけをリンクした最小セットAndroidを構築できることが特徴だ。

ここではOESF Platform Builderを使ったビルドを行い、エミュレータで動作確認をするところまでを見てみる。
(編集部)

はじめに

OESFはEmbedded Master 3 (EM3) の開発環境として、OESF Platform Builder (OPB) を開発しました。ここでは、OPBを使ってEM3をビルドする手順について解説します。

今回は、OPBを用いたユーザ・ランドのビルドに焦点を絞って解説します。現在、EM3では表1のプラットフォームをサポートしていますが、カーネルのビルドや各プラットフォームで動作させる手順については、Embedded Master デベロッパ・サイト内の、それぞれのURLを参照してください。

EM3には、それぞれのプラットフォーム用のカーネルのソース・コードも収録されています。BeagleBoard-xM、PandaBoardのカーネルには、Linaro (ARM系CPUのLinuxカーネルなどを開発する非営利組織) の成果物を採用しています。

1. 開発環境の構築

まず、EM3をビルドするために開発環境を構築し、

EM3のソース・コードを取得します。EM3は、Android 2.2をベースに開発されています。したがって、Android 2.2をビルドできるLinux環境であればLinuxディストリビューションの種類は問いませんが、Android同様にUbuntu 10.04 LTSを推奨環境としています。

Ubuntu 10.04 LTS上に開発環境を構築する手順については、Embedded Master デベロッパ・サイト内の、下記URLを参考にしてください。

http://developer.oesf.biz/em/developer/release/DeveloperGuide_3.html

また、Windows上で手っ取り早くEM3を使ってみたいという方のために、アットマークテクノのATDE (Atmark Techno Development Environment) 上に、EM3の開発環境とソース・コードをセットアップした、VMware仮想マシンのデータ・イメージ (ATDE3 for EM3) を用意しています。こちらを使ってみる場合は、下記のWebサイトからダウンロードしてください。

<http://developer.oesf.biz/em/developer/sdk/ATDE.html>

ATDEについては、次のWebサイトを参照してください。

<http://armadillo.atmark-techno.com/atde/>

表1 Embedded Master 3が対応しているプラットフォーム

ボード	メーカー名	URL
Armadillo-440	アットマークテクノ	http://developer.oesf.biz/em/developer/release/Armadillo440_3.html
Armadillo-500FX	アットマークテクノ	http://developer.oesf.biz/em/developer/release/Armadillo500Fx_3.html
BeagleBoard	beagleboard.org	http://developer.oesf.biz/em/developer/release/BeagleBoard_3.html
BeagleBoard-xM	beagleboard.org	http://developer.oesf.biz/em/developer/release/BeagleBoardXm_3.html
PandaBoard	pandaboard.org	http://developer.oesf.biz/em/developer/release/PandaBoard_3.html