

ソフトウェアエンジニアリング - 調査 #34

JavaFX SceneBuilderの内蔵JREを最新にアップデートする方法

2014/11/30 18:50 - 高橋 徹

ステータス:	終了	開始日:	2014/11/30
優先度:	通常	期日:	2015/01/04
担当者:	高橋 徹	進捗率:	100%
カテゴリ:		予定工数:	0.00時間
対象バージョン:			
説明			
SceneBuilder 2.0は、SceneBuilderと一緒にインストールされるJRE 8 (1.8.0_b132) の上で動きます。しかし、JDK 8はどんどんアップデートが進んでいるのでだんだん乖離しています。 そこで、SceneBuilder 2.0をJDK 8のアップデート版で動かす方法を探します。			

履歴

#1 - 2014/12/01 08:47 - 高橋 徹

- 説明 を更新
- ステータス を 新規 から 進行中 に変更
- 進捗率 を 0 から 50 に変更

まず、OpenJFX (JavaFXのオープンソースプロジェクト) からSceneBuilderのソースを入手する方法を調査します。
それをビルドして最新のJREを内蔵するようにバイナリを作成します。

OpenJFXのホームページを探したところ次のようです。
<https://wiki.openjdk.java.net/display/OpenJFX/Main>
このページに、マーキュリアル・リポジトリ (8u-dev) のURLが記載されています。
<http://hg.openjdk.java.net/openjfx/8u-dev/rt>

#2 - 2014/12/01 09:06 - 高橋 徹

さっそくりポジトリをクローン (けっこう時間がかかります)、Windows上でCygwinのマーキュリアルで実行しました。

```
$ hg clone http://hg.openjdk.java.net/openjfx/8u-dev/rt
複製先ディレクトリ: rt
全リビジョンを取得中
リビジョンを追加中
マニフェストを追加中
ファイルの変更を追加中
8448 個のリビジョン(81240 の変更を 41981 ファイルに適用)を追加
ブランチ default へ更新中
ファイルの更新数 20508、 マージ数 0、 削除数 0、 衝突未解消数 0
```

#3 - 2014/12/02 07:46 - 高橋 徹

ディレクトリ構成は次

```
rt/
|-- apps/
|   |-- build.xml
|   |-- experiments/
|   |-- performance/
|   |-- samples/
|   |-- scenebuilder/
|       |-- build.xml
|       |-- samples/
|       |-- SceneBuilderApp/
|           |-- build.xml
|           |-- manifest.mf
|           |-- nbproject/
|           |-- src/
|       |-- SceneBuilderKit/
|           |-- build.xml
|           |-- manifest.mf
```

```

|         |         |         +-- nbproject/
|         |         |         +-- src/
|         +-- toys/
+-- build.gradle
+-- build.properties
+-- buildSrc/
+-- doc-files/
+-- gradle.properties.template
+-- LICENSE
+-- modules/
+-- netbeans/
+-- README
+-- settings.gradle
+-- tests
+-- tools

```

- NetBeansで、rt/apps/scenebuilder/の下にあるSceneBuilderAppとSceneBuilderKitの2つのプロジェクトを開く
 - 「プロジェクトの問題」警告ダイアログが開きます。
- NetBeans のJavaプラットフォーム設定にJDK 8u40を足します。
- SceneBuilderAppとSceneBuilderKitのJavaを8u40に設定します。

#4 - 2014/12/02 08:23 - 高橋 徹

MSI形式でビルドすると、バージョン番号の付け方でエラーになることがある。

<http://msdn.microsoft.com/en-us/library/aa370859%28v=VS.85%29.aspx>

#5 - 2014/12/03 07:24 - 高橋 徹

ブログにここまでの経緯を書いた。

<http://d.hatena.ne.jp/toruik/20141203/p1>

#6 - 2014/12/04 00:19 - 高橋 徹

作成したEXEインストーラをインストールし、SceneBuilderAppを起動すると、エラーとなりました。「Failed due to exception from main class.」

インストーラがインストールした中にあるJREのjava.dllを右クリックしプロパティの詳細を見ると、ファイルバージョンに8.0.25.18とある。これは、Java 8u25のJREに相違ない。

そういえば、ビルドを見直すと次のメッセージが出ていた。

Launching <fx:deploy> in native packager mode...

ベースJDKがありません。パッケージはシステムJREを使用します。

Installer (.exe) saved to: C:/Users/toru/Documents/study/javaw/javafx/SceneBuilder/build-native/scenebuilder/SceneBuilderApp/dist/bundles

JDK 8u40をインストールした際に、public jreをインストールしなかったのが原因か？

#7 - 2014/12/05 07:58 - 高橋 徹

JDK 8u40をpublic jreを含めてインストールしたが問題は変わらず。

NetBeans をJDK 8u25で動かしているから、そのJREが適用されてしまうのではと推測。

build-native.xmlを調べてみる。

ターゲット"-build-native-impl"にいろいろありそうだ。

```
<!--<property name="runtime.jre.home" value="{platform.home}"/>-->
```

コメントアウトされているこれが該当するのかな？

コメントアウトを解除しても結果は変わらず。

なお、runtime.jre.home = C:/Program Files (x86)/Java/jdk1.8.0_40

#8 - 2015/05/24 16:09 - 高橋 徹

しばらく放置していたので最近の状況を記載します。

- GluonがJDK 8u40を内蔵するScene Builderを配布しています。
<http://gluonhq.com/products/downloads/>

#9 - 2015/11/29 13:28 - 高橋 徹

- ステータス を 進行中 から 解決 に変更

- 進捗率 を 50 から 80 に変更

【棚卸し】

- 自力でビルドする方法を確認した。
- GluonからJDK 8u40版のScene Builderがリリースされた。

以上をもって本チケットの目的は終わっている。

#10 - 2015/11/29 13:28 - 高橋 徹

- ステータス を 解決 から 終了 に変更

- 進捗率 を 80 から 100 に変更