

# きせかえツール UI クリエイター SH 端末 拡張機能説明書

Version 1.00

2007/09/26

シャープ株式会社

## 目 次

きせかえツール UI クリエイター SH 端末 拡張機能説明書	i
1 はじめに	1
1.1 注意事項 .....	1
1.2 参考文献 .....	1
2 拡張機能	2
2.1 「TOUCH CRUISER(タッチクルーザー)」 .....	2
2.1.1 概要 .....	2
2.1.2 使用方法 .....	2
2.1.3 補足 .....	6

### ● 商標について

- Macromedia、Flash、Macromedia Flash、Macromedia Flash Liteは、Adobe Systems Incorporated(アドビ システムズ社)の米国ならびに他の国における商標または登録商標です。  
この製品は、Apache Software Foundation (<http://www.apache.org/>)社のソフトウェアを搭載しています。
- 「TOUCH CRUISER」はシャープ株式会社の商標です。
- きせかえツール UI クリエイターは、(株)アクロディアの VIVID UI および VIVID UI Workshop を使用しています。
- VIVID UI およびこれらに関連する商標は、日本およびその他の国における株式会社アクロディアの商標または登録商標です。

Copyright Acrodea Corporation. All Rights Reserved.

# 1 はじめに

きせかえツール UI メニューコンテンツは、NTTドコモが提供する「きせかえツール UI クリエイター（以下、UI クリエイター）」上で作成します。

本書では、SH 端末の拡張機能について、UI クリエイターの対応方法および操作方法を解説します。拡張機能以外については、UI クリエイターに付属するマニュアルを参照してください。

## 1.1 注意事項

UI クリエイターで作成した UI メニューコンテンツ(vui ファイル)は、SH904i 系,SH903i 系の端末では動かすことはできません。

## 1.2 参考文献

- [1] 「きせかえツール UI クリエイター マニュアル」（NTTドコモより提供）  
UI クリエイターの基本的な使い方などを解説しています
- [2] 「きせかえツール コンテンツ作成ガイド」（NTTドコモより提供）  
コンテンツ作成のルールや注意事項を解説しています。
- [3] 「きせかえツールスタジオ ユーザーズマニュアル」（NTTドコモより提供）  
UI メニューコンテンツを作成した後のパッケージ方法とそのツールの使用方法を解説しています。

## 2 拡張機能

SH 端末で拡張されている機能、および対象機種は以下のとおりです。

拡張機能	対象機種
TOUCH CRUISER (タッチクルーザー)	SH905i

### 2.1 「TOUCH CRUISER (タッチクルーザー)」

#### 2.1.1 概要

TOUCH CRUISER を使用すると、ユーザーは端末画面上の任意の位置にポインタアイコンを移動して、その位置にあるオブジェクトをクリックするなどのユーザインタフェースが実現できます。UI クリエイターで TOUCH CRUISER 搭載端末のユーザインタフェースを作成し、エミュレータでエミュレーションを実行することができます。

#### 2.1.2 使用方法

TOUCH CRUISER を UI クリエイターおよび UI メニューコンテンツで使用するには、次の作業が必要です。

1. TOUCH CRUISER 用の拡張 dll ファイル:  
SH905i\_TouchCruiser.dll という名前の dll ファイルを UI クリエイターの profile フォルダの中に入れてください。profile フォルダは UI クリエイターのインストールフォルダの中にあります。  
なお、dll ファイルの名前に SH905i と記載されているのは便宜上のものであり、SH905i と同等の TOUCH CRUISER を搭載している端末では同じ dll ファイルを使用します。
2. プロファイルの拡張 dll ファイル定義:  
使用する機種のプロファイルの ini ファイルにおいて、TOUCH CRUISER 用の拡張 dll ファイル (SH905i\_TouchCruiser.dll) を次のように定義してください。

```
[general]
PointingDevice=SH905i_TouchCruiser.dll
```

3. スクリプトで、TOUCH CRUISER 使用のフラグを設定：

ページを新規作成して Window エlement に Script Element を追加し、「スクリプト編集ボックス」で次のように入力してください。

※// 行のコメント部分は、このままである必要はありません。

※exsystem.10.curPage については「2.1.3 補足」を参照してください。

※ページ毎に TOUCH CRUISER 対応/非対応の設定を変えると、クリアキーでページを戻ったりした後のページ遷移の際、TOUCH CRUISER の設定が正しく変更されません。

```
// page No
pn = system.getInfoInteger("exsystem.10.curPage");

// このページで PointingDevice を有効にするかどうか (1 が有効、0 が無効)
menu["pdta_PD_SUP_" + pn] = 1;
```

4. ポインタ用アイコン画像(周囲を透過色で塗りつぶしてあること)：

たとえば、次の画像を使用してペン先の画像をポインタにしてみます。

※周囲のピンクの部分は、下のレイヤーにある画像を表示させるための透過色として設定します。

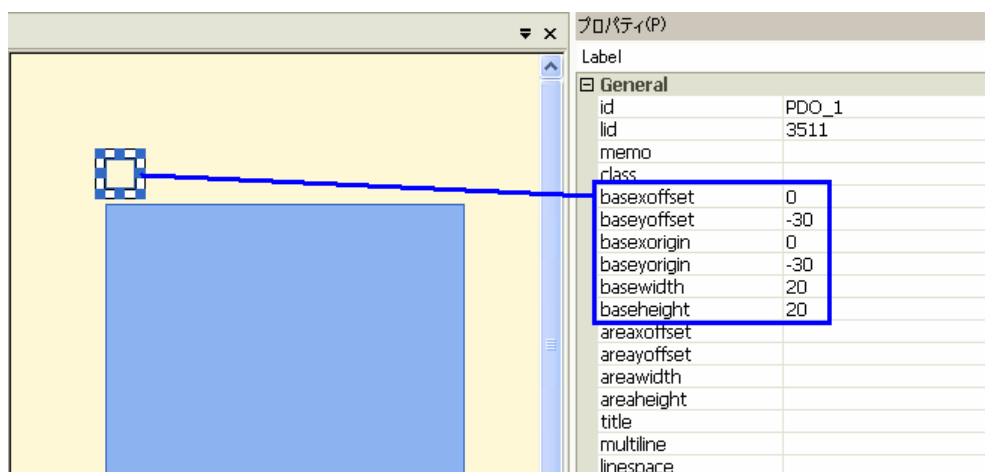


(図 1)

5. ラベルを追加し、ポインタ用アイコン画像を定義：



ポインタ用アイコン画像を貼り付けるための Label Element を Window Element に追加してください。

Label Element は、ポインタ用アイコン画像と同じ大きさに設定し、Background Element の外に配置してください。



(図 2)

Label Element の image にポインタ用アイコン画像を設定し、color および bgcolor を設定してください。

Normal layout	
xoffset	
yoffset	
width	
height	
color	 #FFFF00FF
bgcolor	 #00FF00FF ▼
fontid	
nosync	false
image	/main/pointer.bmp
layer	500
mask(*)	
time	

(図 3)

#### 6. Background エlement:

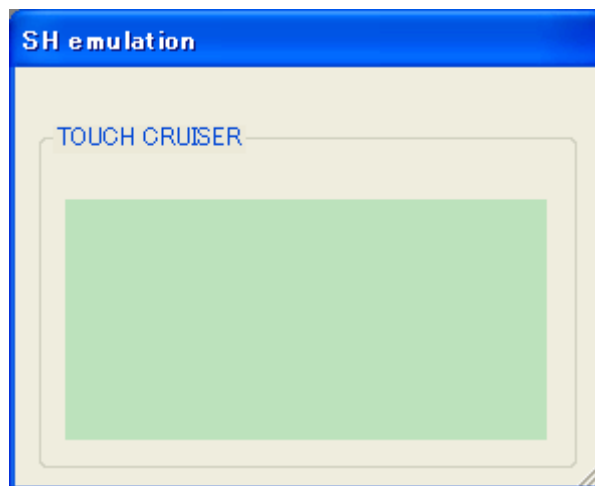
Window Elementに Background Elementを追加してください。Background Elementは端末画面のリフレッシュのために必要です。Background Elementを追加しないまま、TOUCH CRUISERを使用すると、ポインタの軌跡が画面上に重なって表示されます。

※Background Elementの追加と同時に、背景色設定 (color 属性) もしくは image 属性等の画像設定を行ってください。背景色のアルファブレンド値を 0 にして image 属性等の設定もしなかった場合、同様の現象が発生します。

#### 7. エミュレーターで模擬実行:

UIクリエイターの「プロジェクト」メニュー、または「プロジェクトツールバー」の「UIエミュレータ」を選ぶと、エミュレータが起動し、「SH emulation」ウィンドウが表示されます。このウィンドウの「TOUCH CRUISER」領域でマウスをドラッグ、クリック、ダブルクリックすることができます。

※「SH emulation」ウィンドウは、上記 1.2.3.の操作が行われている場合に表示されます。



(図 4)

マウスをドラッグすると、「エミュレータ」ウィンドウにペン先の画像が表示され、背景領域内を動かすことができます。

※端末画面の上端、下端それぞれに高さ 80pixel、幅 480pixel のピクエリア・ガイドキー領域があり、この領域内にポインタの先端を移動することはできません。



(図 5)

8. ポインタの起点座標を調整する方法:

4.のペン先画像自体には起点座標の指定はできません。この画像を表示する 5.のラベルの属性(basexorigin,baseyorigin)が起点座標となります。この座標を画像データの都合に合わせて画像領域内の任意の場所に変更することができます。

※起点座標とは、フォーカスやクリックが有効となる画像上の位置のことです。ただし、この値はラベルの原点座標であり、端末画面の左上隅を(0,0)とした場合のグローバル座標で表されていることにご注意ください。

値は次の計算式を満たすように調整してください。

ラベルの basexoffset = ラベルの basexorigin + 画像の xoffset

ラベルの baseyoffset = ラベルの baseyorigin + 画像の yoffset

例えば、ポインタの起点座標(0,-30)を、x、y方向に 10 ずらす場合は、

$0 = 0 + 0 \quad \rightarrow \quad 0 = 10 + (-10)$

$-30 = -30 + 0 \quad \rightarrow \quad -30 = -20 + (-10)$

と調整してください。

※上の式の左辺、ラベルの(basexoffset, baseyoffset)座標は、画像のクリップ領域の原点です。この点から(basewidth,baseheight)の領域内にある画像が表示されます。ポインタの起点座標を表すラベルの(basexorigin,baseyorigin)は画像の原点座標なので、この座標値を変更すると画像の位置も移動して一部がクリップ領域外に出てしまいます。この分をクリップ領域に戻すために、Scenario の image エレメントの属性(xoffset,yoffset)を、ポインタの起点座標の移動方向と逆方向に変更しています。この属性(xoffset,yoffset)は、ラベルの原点座標からの相対位置を表しています。

## 2.1.3 補足

・Flash データ(.swf)にポインタ位置など TOUCH CRUISER の情報を伝えることはできません。

・移動機情報(メーカー拡張情報)

情報名	name	備考
カレントページ番号	exsystem.10.curPage	コンテンツ中の各ページに内部的に振られたページ番号になります。TOUCH CRUISER を使用する際に使用します。