

## 卒業研究（第2回）

### Flash ActionScript（携帯待ち受け画面）

平成 20 年 09 月 30 日

担当教員 浜崎 央

#### 後期のゼミ（卒業研究）は・・・

最終的に（年明けくらいに）、「卒業論文」を提出します。（提出がないと卒業できません。）

浜崎ゼミは、「オリジナルの Flash コンテンツ」を 1 つ作成して、それを元に、卒業論文を書きます。

しばらくは（学園祭と体育大会が終わるくらいまでは）、Flash の例を、一緒に作っていきますが、その後は、2 ヶ月ほどかけて、1 つの作品作りに取り組んでもらいます。

ということで、自分が何を作りたいかを考えておいて下さいね。

#### 今日は・・・

携帯電話で動く Flash コンテンツを作成してみます。

キャリア（docomo, au, Softbank）や機種によっても、やり方が違ったり、上手く動かなかったりする可能性があるのですが・・・。

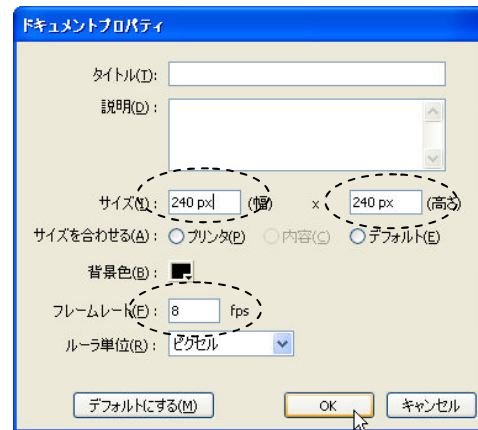
# 1. 設定

## 1-1. 画面サイズ設定

① <プロパティ>の【サイズ】のボタンをクリック。



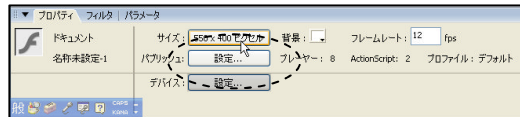
② 【サイズ】を 240px × 240px に設定。  
【フレームレート】を 8 fps に設定。



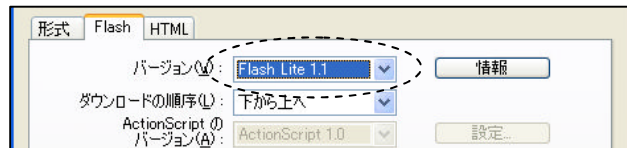
携帯電話は、性能が低いので、サイズを小さく、フレームレートも小さめに設定しておく  
と良いでしょう。

## 1-2. パブリッシュ設定

① <プロパティ>の【パブリッシュ】のボタンをクリック。



② 【バージョン(V)】を「Flash Lite 1.1」  
に設定。



### Flash Lite

携帯電話用の Flash は、Flash Lite を使って作ります。

基本は、今まで作ってきたホームページ用の Flash と同じなのですが、違いもたくさんあります。  
(使える命令が全然違いますし、大きさ等も制限があります。)

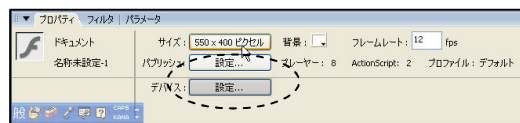
バージョンが、1.0, 1.1, 2.0, 2.1, 3.0 とありますが、1.1 が (たぶん) 一番多くの携帯電話で利用できると  
思います。

対応端末

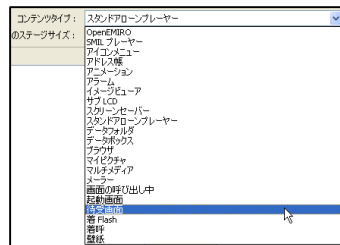
	Flash Lite	対応端末
ドコモ	1.0	505,506,900 シリーズ
	1.1	700,701,702,703,704,800,851,901,902,903,904 シリーズ
	3.0	705,706,905,906,884,
au	1.1	W41SH,W42CA,W42H,W44T/T II/T III,neon,W43T,W42S,W42K,W41K,W41SA,W41T,W41H,W41CA,W41S,PENCK,W33SA/SA II,W32T,W32SA,W32K,W32H,W32S,W31CA,W31T,W31S,W31K/K II,W31SA/SA II,W22SA,W22H,W21CA/CA II,W21T,W21SA,W21S,W21K,Sweets pure,G'zOne TYPE-R,Sweets,talby,A5527SA,A5522SA,A5521K,A5520SA/SA II,A5518SA,A5517T,A5516T,A5515K,A5514SA,A5512CA,A5511T,A5507SA,E03CA,E02CA
	2.0	W53S,W53CA,W53SA,W54T,W52SH,W52CA,W52P,W52S,W53T,W52SA,W52H,MEDIA,SKIN,W51SH,W51S,W52T,W51T,W51SA,W51H,W51CA,W51P,W51K,DRAPE,W47T,W44S,W44K/KII,W43SA,W45T,W43CA,W43H/HII,W43S,W43K,W42SA,Sweetscute,A5528K,A5526K,A5525SA,A5523T
ソフトバンク	1.0	706SC
	1.1	705NK 705SC,707SC,707SC II,708SC,709SC,804SS 703SH,703SHf,705SH,802SH,804SH,902SH,903SH,904SH,905SH,802SE
	2.0	810SH,811SH,812SH,812SHs,813SH,814SH,815SH,816SH,910SH,911SH,912SH,913SH,810T,811T,812T,813T,814T,815T,910T,911T,912T,
Willcom	Flash Player 7	W-ZERO3,W-ZERO3[es]

1-3. デバイス設定

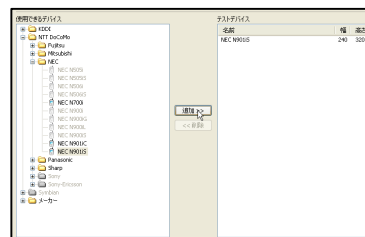
①<プロパティ>の【デバイス】のボタンをクリック。



②【コンテンツタイプ】を「待受画面」に設定。



③デバイスを選択する。



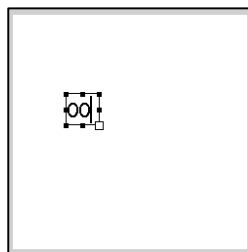
3

④Ctrl+Enterで動かしてみる。

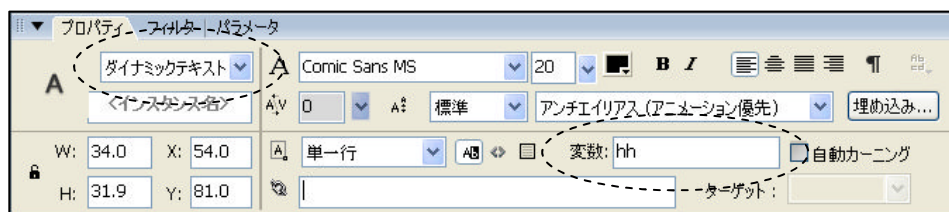
## 2. デジタル時計の作成

### 2-1. 表示画面の作成

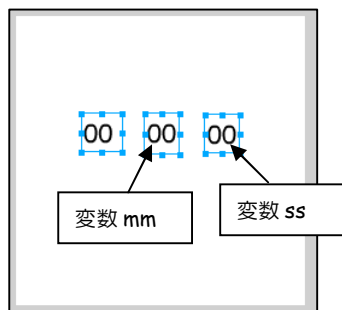
①テキストツールで数字を入力。



②<プロパティ>で【ダイナミックテキスト】にして、変数を「hh」



③同様に「分」と「秒」を作る。



④後は適当に見栄えを良くする。

## 2-2. プログラムの作成

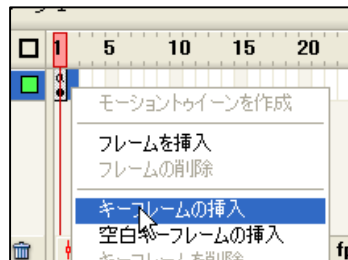
①フレームにアクションをつける。

```
1 hh = fscommand2("GetTimeHours");  
2
```

変数 hh に時間を入れる。

②同様に分・秒を入力する。

③2 フレーム目にキーフレームを挿入して、

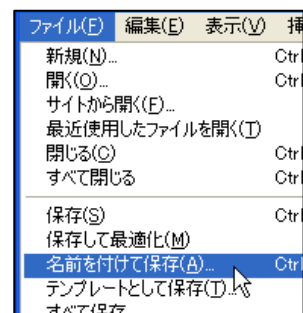


④1 フレーム目に戻る設定を。

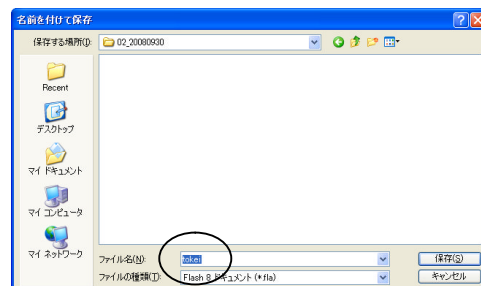
```
1 gotoAndPlay(1);  
2
```

## 3. 保存とパブリッシュ

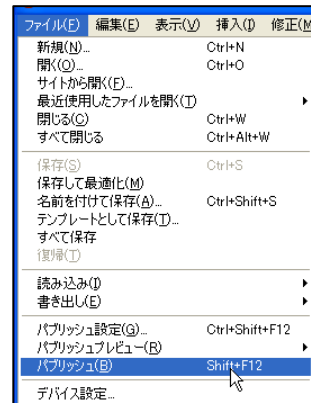
①メニューバーの【ファイル(F)】→【名前を付けて保存(A)...】



②【ファイル名(N)】は、半角の英数字で。



③ 【ファイル(F)】 → 【パブリッシュ(S)】



#### 4. HTML の作成 (docomo の人はこれ)

```
index.html - メモ帳
ファイル(F) 編集(E) 書式(O) 表示(V) ヘルプ(H)
<html>
<body>
<object declare id="swf1" data="./[_____]swf" type="application/x-shockwave-flash">
<param name="loop" value="on">
<param name="quality" value="medium">
</object>
<a iswf="#swf1" href="./[_____]swf">a</a>
</body>
</html>
```

## fscommand2 コマンド (Flash Lite 1.1)

### ■ バッテリー

**GetBatteryLevel**           現在のバッテリーレベルを取得。

次の例では、変数 `battLevel` を現在のバッテリーの容量に代入します。

```
battLevel = fscommand2("GetBatteryLevel");
```

**GetMaxBatteryLevel**       最大バッテリーレベルを取得。

次の例では、`maxBatt` 変数を最大バッテリーレベルに代入します。

```
maxBatt = fscommand2("GetMaxBatteryLevel");
```

**GetPowerSource**           現在、バッテリーを電源としているか、外部電源を使用しているかを取得。

次の例では、電源を示すように変数 `myPower` に代入します。

```
myPower = fscommand2("GetPowerSource");
```

(変数 `myPower` はバッテリーの場合:0、外部電源の場合:1、サポートされていない:-1)

### ■ 信号

**GetMaxSignalLevel**       現在の最大の信号の強さを数値として取得。

次の例では、最大信号強さを変数 `sigStrengthMax` に代入します。

```
sigStrengthMax = fscommand2("GetMaxSignalLevel");
```

**GetSignalLevel**           現在の信号の強さを数値で取得。

次の例では、信号レベルの値を変数 `sigLevel` に代入します。

```
sigLevel = fscommand2("GetSignalLevel");
```

### ■ 音量

**GetMaxVolumeLevel**       デバイスの最大音量レベルを数値で取得。

次の例では、変数 `maxvolume` をデバイスの最大音量レベルに代入します。

```
maxvolume = fscommand2("GetMaxVolumeLevel");
```

**GetVolumeLevel**           デバイスの現在の音量レベルを数値で取得。

次の例では、現在の音量レベルを変数 `volume` に代入します。

```
volume = fscommand2("GetVolumeLevel");
```

## ■ バイブレーション

**StartVibrate** 携帯端末のバイブレータ機能を作動させます。

`fscommand2("StartVibrate", オン(ミリ秒)(最大 5 秒), オフ(ミリ秒)(最大 5 秒),  
繰り返す回数(最大 3 回))`

次の例では、2.5 秒間オン、1 秒間オフのバイブレーションを開始して 2 回繰り返します。

```
fscommand2("StartVibrate", 2500, 1000, 2);
```

**StopVibrate** バイブレータが動作している場合に停止します。

次の例では、バイブレーションを呈しさせます。

```
fscommand2("StopVibrate");
```

## ■ その他

**ExtendBacklightDuration** バックライトの継続時間を指定した時間だけ延長。

次の例では、バックライトの継続時間を 45 秒間延長します。

```
fscommand2("ExtendBacklightDuration", 45);
```

**Quit** Flash Lite プレーヤーの再生を停止して終了します。

次の例では、スタンドアロンモードで実行中に Flash Lite の再生を停止して終了します。

```
fscommand2("Quit");
```

## ■ 日付・時間

**GetDateDay** 現在日付の日を数値として返します。

**GetDateMonth** 現在日付の月を数値として返します。

**GetDateWeekday** 現在の曜日の番号を数値として返します。

**GetDateYear** 現在の日付の年を表す 4 桁の数値を返します。

**GetTimeHours** 現在時刻を 24 時間形式で数値として返します。

**GetTimeMinutes** 現在時刻の分を数値として返します。

**GetTimeSeconds** 現在時刻の秒を数値として返します。