

Windows Mobile アプリ開発実習

前編

2009年10月13日 1.0.3版

スタッフネット株式会社

目次

Windows ケータイ概要	[5]
・ Windows ケータイの特長	
・ アーキテクチャ	
・ 機種差分	
・ バージョンとエディション	
・ 各社の Windows ケータイ	
・ Windows ケータイ仕様	
Windows ケータイアプリ開発の考慮点	[26]
・ 画面サイズ	
・ Close と OK ボタン	
・ プロセス数、スレッド数の制限	
・ アプリ稼働の前提ソフト	
・ .NET Framework の Full 版と Compact 版	
技術情報	[35]
・ Windows Mobile 技術情報	
Windows ケータイの操作	[41]
・ Windows ケータイ基本操作	
開発環境の準備	[45]
・ PC 環境のインストール	
・ Windows ケータイ環境インストール	
サンプルアプリ紹介	[48]
・ 実習アプリのシナリオ(不動産物件報告)	
・ 実習パソコンの環境(フォルダ)	
・ 画面遷移	
・ 画面制御	
・ SIP 関連の制御	
メニュー	[55]
・ 処理内容	

課題 1. 実習 [57]
・ 課題 1. 実習手順	
・ 課題 1. 新規プロジェクト作成	
・ 課題 1. フォーム作成	
・ 課題 1. イベント処理コード	
・ 課題 1. ビルド	
・ 課題 1. 動作確認	
・ (参考)ヘルプファイル	
・ (参考)エミュレータのクレードル接続	
・ (参考)フォームの構成ファイル	
データベース機能 [83]
・ SQL Server Compact	
・ 実習用データベース	
・ データベース機能の実装	
・ 処理内容	
課題 2. 実習 [91]
・ 課題 2. データソース作成	
・ 課題 2. クエリ作成	
物件検索 [106]
・ 処理内容	
・ 処理フロー	
・ データベース検索の実装	
・ SIP 制御	
・ SIP の ON/OFF	
・ 入力検証	
・ フォーム間のデータ受渡し	
課題 3. 実習 [115]
・ 課題 3. 実習手順	
・ 課題 3. フォーム作成	
・ 課題 3. イベント処理コード	
・ 課題 3. デバッグ操作	
・ 課題 3. 動作確認	
報告入力・送信 [121]
・ 処理内容	
ファイル選択と表示 [123]
・ 写真ファイル読込、表示	

課題 4. 実習	[125]
・ 課題 4. フォーム作成	
・ 課題 4. イベント処理コード	
・ 課題 4. 動作確認	
動的レイアウト	[132]
・ 動的レイアウト処理概要	
・ Panel による動的レイアウト	
課題 5. 実習	[138]
・ 課題 5. イベント処理コード	
・ 課題 5. 動作確認	
HTTP 通信	[141]
・ HTTP 通信の処理概要	
・ HTTP 通信の実装	
・ (参考)文字列 HTTP フォーマット	
・ (参考)マルチパート HTTP フォーマット	
・ TCP モニタ	
・ メニュー復帰処理	
課題 6. 実習	[150]
・ 課題 6. イベント処理コード	
・ 課題 6. 動作確認	
報告履歴・報告明細	[156]
・ 処理内容	
・ コントロールの自動サイズ調整	
・ 処理フロー	
・ 報告明細の受信処理	
・ 報告明細の表示処理	
課題 7. 実習	[163]
・ 課題 7. 実習手順	
・ 課題 7. 実装 1-フォーム作成	
・ 課題 7. 実装 1-クエリ追加	
・ 課題 7. 実装 1-イベント処理コード	
・ 課題 7. 実装 1-動作確認	
・ 課題 7. 実装 2-フォーム作成	
・ 課題 7. 実装 2-イベント処理コード	
・ 課題 7. 実装 2-動作確認	

P/Invoke [178]
・ 処理内容	
・ P/Invoke 概要	
・ P/Invoke による SIP 制御	
課題 8. 実習 [182]
・ 課題 8. 実装手順	
・ 課題 8. 動作確認	
Windows Mobile Standard Edition について [185]
・ Standard Edition(Std 版)基本操作	
・ Std 版で利用できるコントロール部品	
・ Std 版のその他の考慮点	
テスト [189]
・ 実機でのデバッグ	
・ リモートツール	
・ 画面キャプチャ	
・ レジストリ編集	
・ Power Toys	
・ ログ取得	
・ パフォーマンスモニタ	
アプリ配布 [197]
・ アプリのインストール方法	
・ CAB プロジェクトの作成	
・ アプリのインストール・アンインストール	
付録 [206]
・ 実習環境のインストール	

Windows Mobile アプリ開発実習

後編

2009年10月15日 第1.0.1版

スタッフネット株式会社

目次

実習アプリ紹介	[5]
・ 待ち受け画面	
・ アプリランチャー画面	
・ 解像度・縦横比の異なるデバイス対応	
・ 90°回転対応	
Windows Mobile グラフィック概要	[10]
・ グラフィック描画手順	
・ 全画面表示設定	
・ グラフィック描画	
・ Graphics オブジェクトの取得	
・ ダブルバッファ	
・ Form 背景描画の抑制	
待ち受け画面	[18]
・ 画面レイアウト(QVGA)	
・ 処理フロー	
・ ソフトキーの実装	
・ 電池残量・電波強度の取得	
・ アルファブレンド	
課題 1. 実習	[30]
・ 課題 1. 実習内容	
・ 課題 1. 実習パソコンの環境(フォルダ)	
・ 課題 1. 実習プロジェクト(exam2)	
・ 課題 1. フォーム設定	
・ 課題 1. 処理コード	
・ 課題 1. 動作確認	
・ (参考)エミュレータの電池残量設定	
・ (参考)Cellular Emulator	

アプリランチャー画面	[41]
・ 画面レイアウト(QVGA)	
・ 処理フロー	
・ イメージボタンの描画	
・ イメージボタンのイベント	
・ アニメーション	
・ (参考) ボタンの作成	
・ (参考) UI 実装方法	
課題 2. 実習	[53]
・ 課題 2. 実習内容	
・ 課題 2. フォーム設定・処理コード	
・ 課題 2. 動作確認	
複数デバイス対応	[57]
・ VGA エミュレータでの表示	
・ QVGA エミュレータでの 90° 回転	
・ AutoScaleMode	
・ 縮尺倍率の取得	
・ DisplayLayout クラス	
・ 処理フロー	
課題 3. 実習	[64]
・ 課題 3. 実習内容(待ち受け)	
・ 課題 3. 実習内容(ランチャー)	
・ 課題 3. 実習手順	
・ 課題 3. 動作確認	
・ (参考) その他グラフィック UI	
Windows Mobile6.5 概要	[70]
・ Windows Mobile 6.5 SDK インストール	
・ Windows Mobile 6.5 の操作	
・ ジェスチャーイベントの種類	
・ ジェスチャーイベントの利用	