

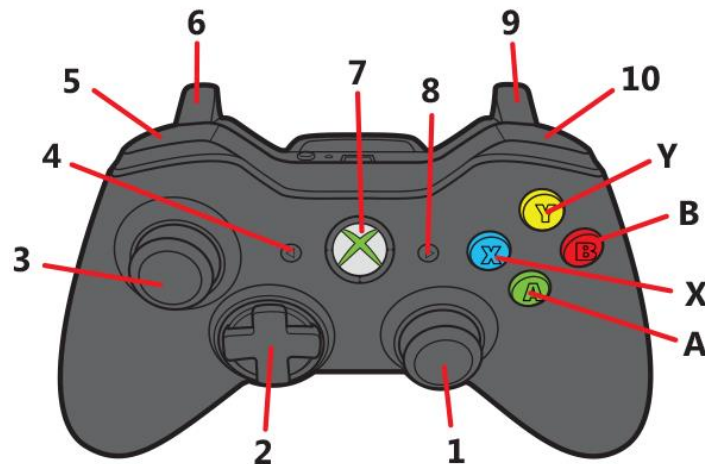
# AppExhibition 説明書（対象バージョン 2.6x）

アプリケーション内部バージョン 2.60 における操作説明になります。  
Windows 向けですが、理論上 MacOS 向けにもビルドできます。



## 1. 操作方法

### 1.1. コントローラでの操作



1. 使用しません
2. アプリケーションの選択や、メニューの操作に使用します
3. 使用しません
4. 使用しません
5. ホーム画面にて表示カテゴリの変更を行います
6. 使用しません
7. 使用しません
8. ホーム画面にて選択中のアプリケーションの詳細メニューを表示します(お客様は使用しないでください)
9. 使用しません
10. ホーム画面にて表示カテゴリの変更を行います(5 とは逆順)
- X. 使用しません
- Y. ホーム画面において設定メニューの表示をします(お客様は使用しないでください)
- B. 主に決定ボタンとして使用します。項目の選択などで使用します。
- A. 主にキャンセルボタンとして使用します。戻る際などに使用します。

### 1.2. キーボードでの操作

また、キーボード操作も可能です。ホーム画面であれば左右の矢印キー(← →)でアプリケーション選択, Enter でアプリケーション決定(起動)が可能です。そのほかのキーに関しては以下の通りです。

ESC: 1.1 の A に相当

Del: 1.1 の 8 キーに相当

Tab: 1.1 の Y に相当

Ctrl: 1.1 の 5 に相当

Alt: 1.1 の 10 に相当

## 2. 初期設定

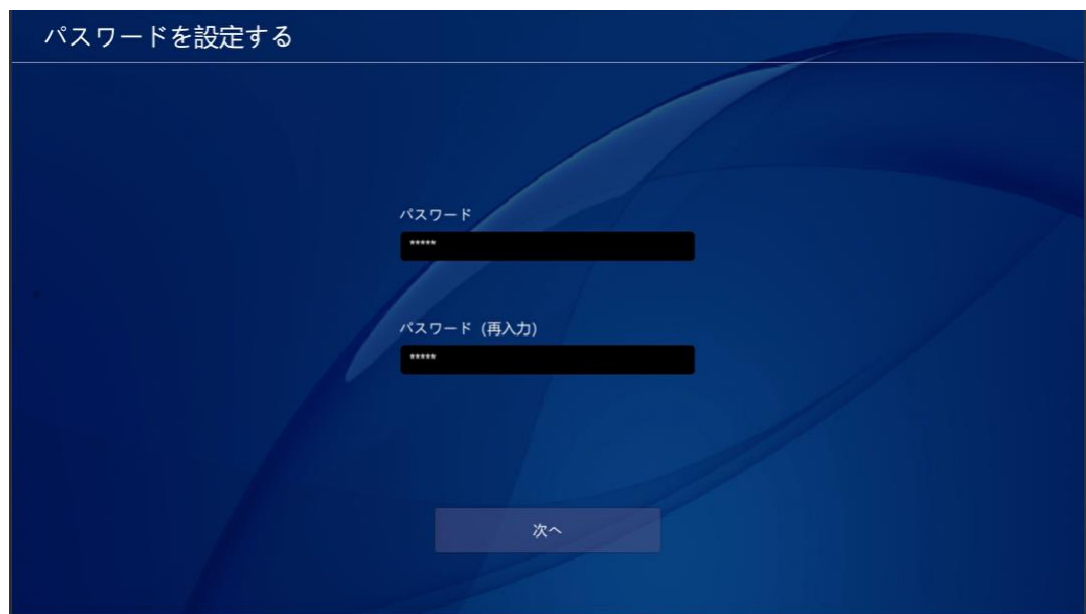
### 2.1. ウェルカムページ

「次へ」を選択し、決定します。



### 2.2. パスワードの設定

初期起動時にはパスワードの設定を求められます。設定しないと使用することはできません。現行版では再設定はできないので注意して設定してください。

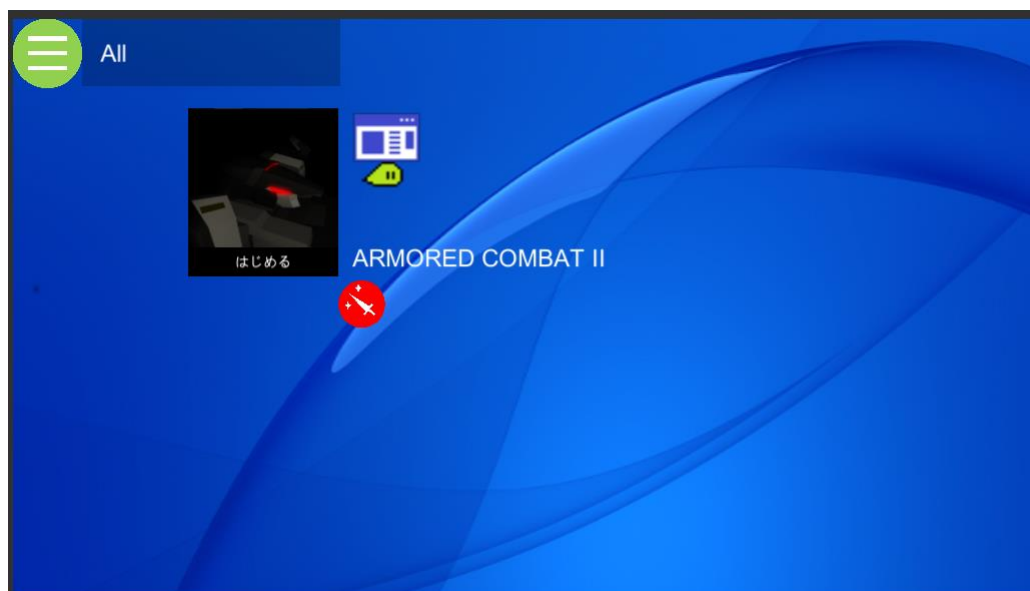


確認用の再入力パスワードとパスワードが一致した場合はホーム画面に遷移します。

### 3. 画面遷移

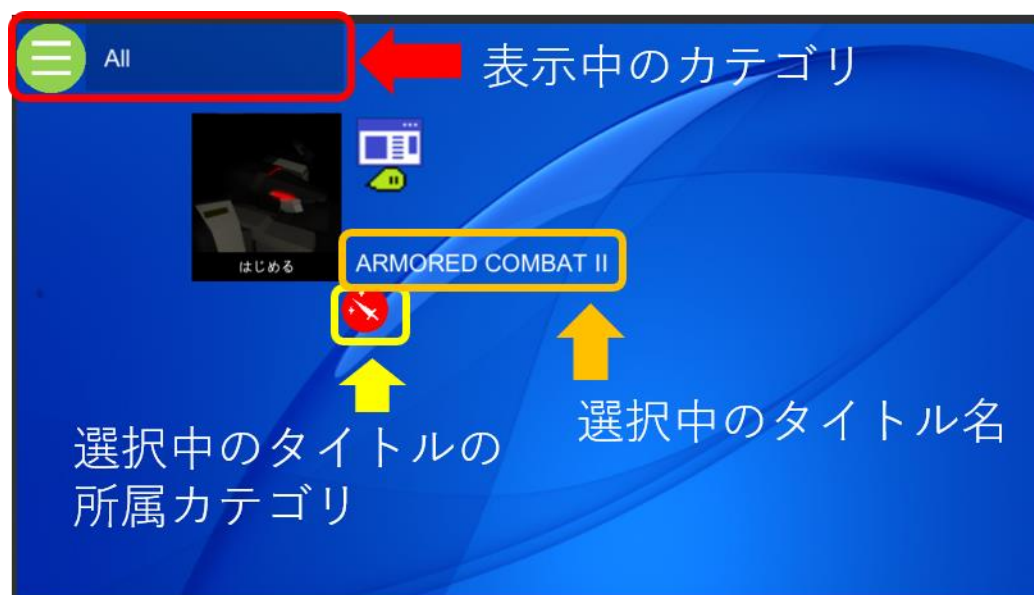
#### 3.1. ホーム画面

一番初めに表示される画面です。展示時はこの画面だけで完結します。



##### 3.1.1. ホーム画面の見方

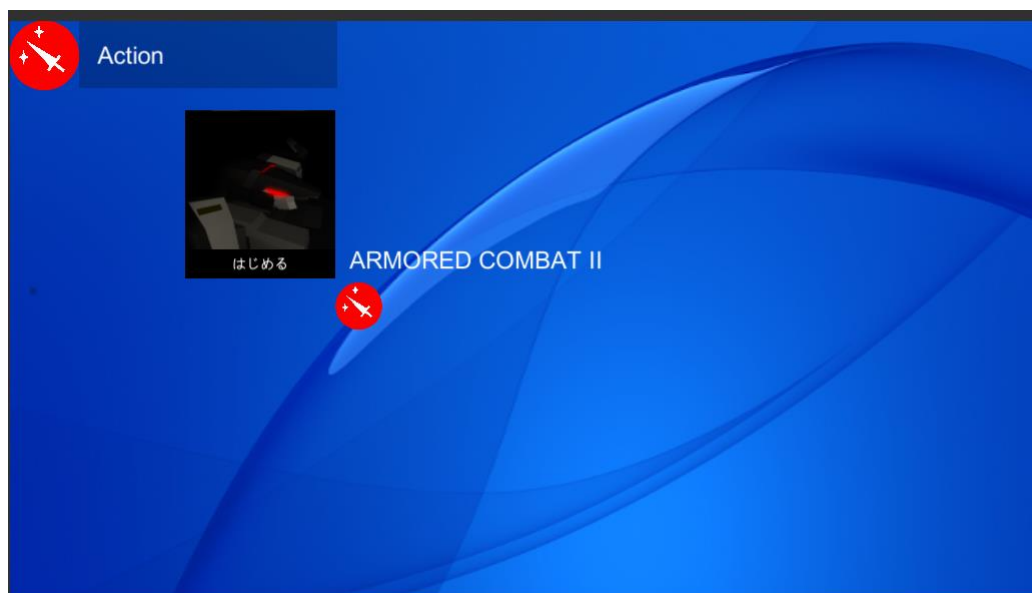
ホーム画面は以下のようになっています。



決定すれば選択中のアプリケーションが起動します(マシンスペックによっては極端に時間がかかる場合があります)。

### 3.1.2. カテゴリのチェンジ

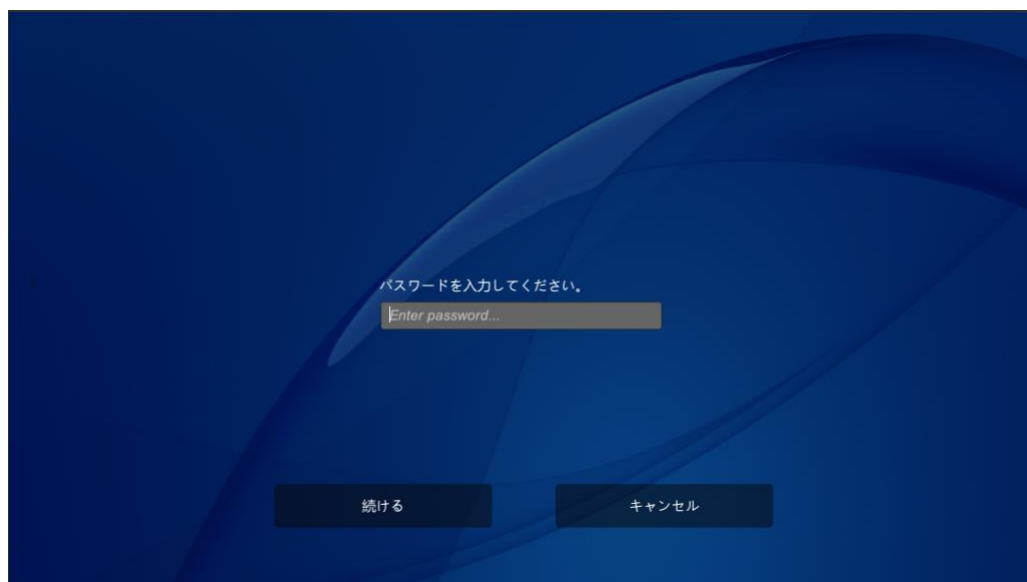
コントローラにてカテゴリチェンジが行えます。カテゴリの順番は 4 節の順に等しくなっています。カテゴリに関するの詳細は 4 節を参照してください。



セレクトされているカテゴリの作品のみ表示します。

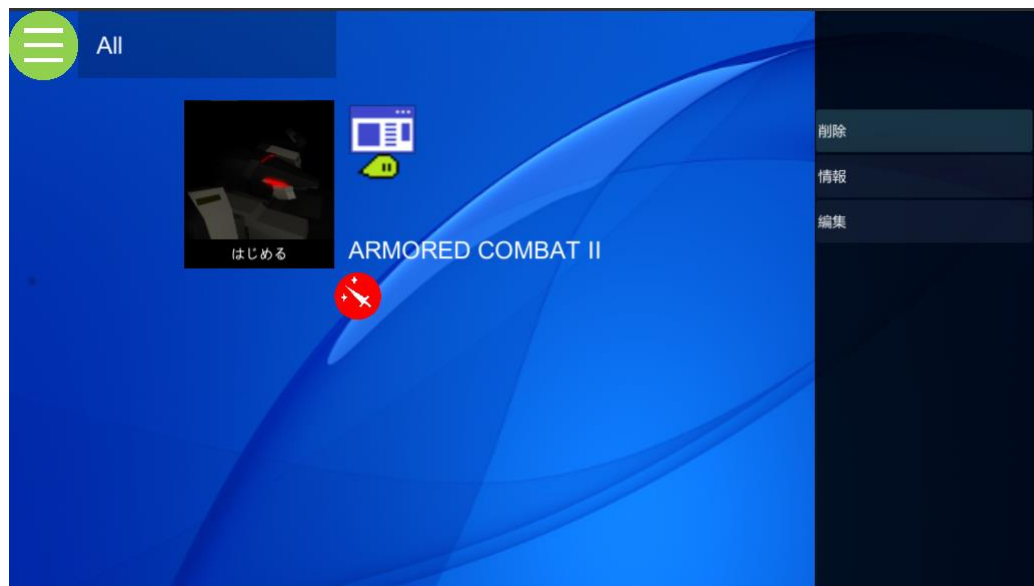
### 3.2. パスワード入力画面

実行するのにそれ相応の責任のある行動を行おうとする場合、パスワードを要求されます。初期設定時に設定したパスワードを入力し、「続ける」を選択して決定してください。間違っていた場合は遷移しません。



### 3.3. メニュー

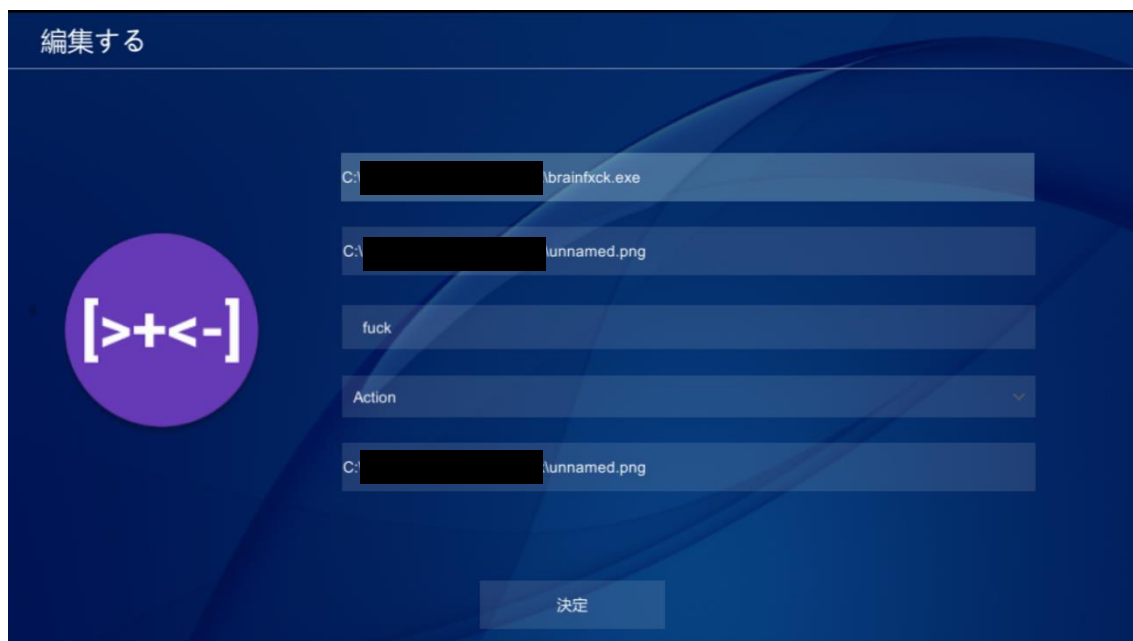
ホーム画面にて START ボタンを押すとメニューを表示できます。誤って登録した作品の登録削除やアイコン変更などの一部情報変更などの編集へアクセスできます。対象アプリケーションは選択中のアプリケーションになります。



この場合は ARMORED COMBAT II が対象アプリケーションになります。

### 3.4. アプリケーション情報編集画面

登録済みのアプリケーションの情報を編集できます。



### 3.5. アプリケーション削除画面(単体)

削除を選択したうえで決定することで対象アプリケーションの登録情報を削除します。

※exe ファイル自体は消えません。

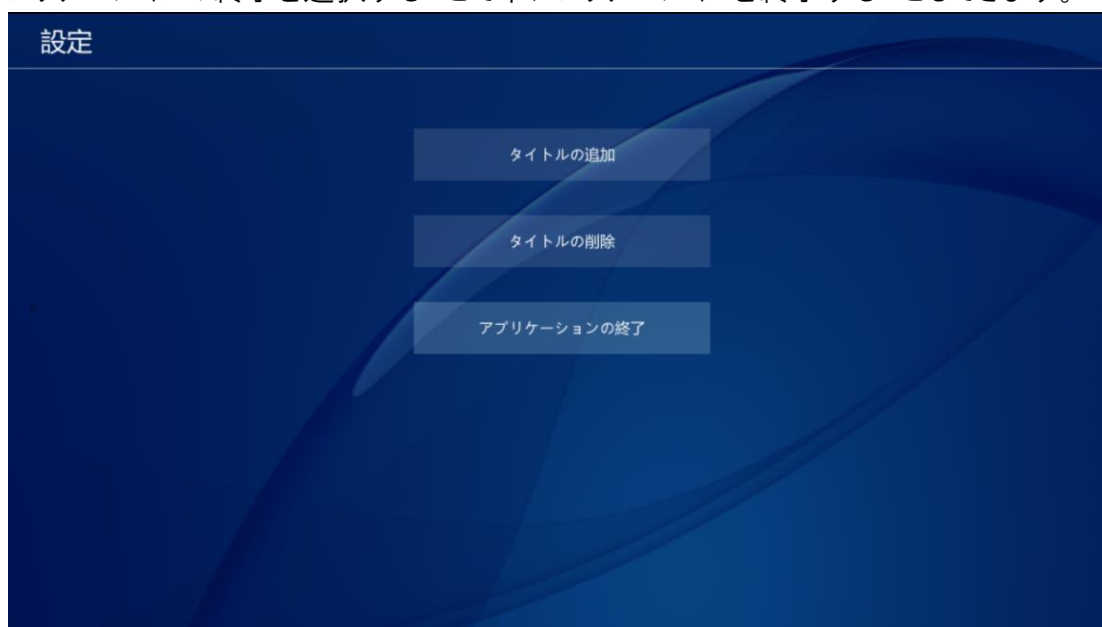


### 3.6. 設定画面

ホーム画面にて Y ボタンを押すことで表示されます。キャンセルでホーム画面に戻れます。

ここではタイトルの追加と登録されているタイトルの全削除が可能です。

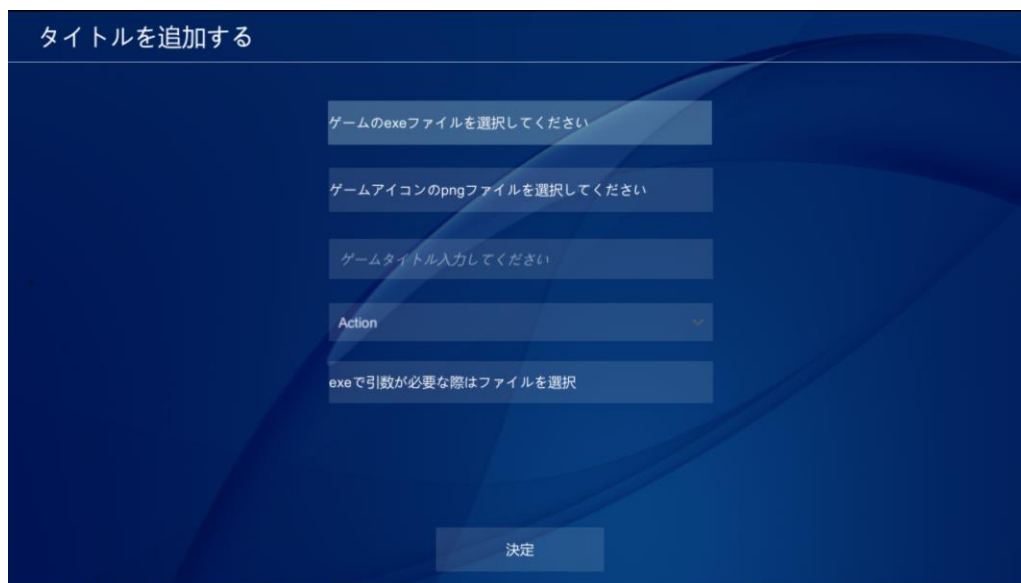
また、アプリケーションの終了を選択することで本アプリケーションを終了することもできます。



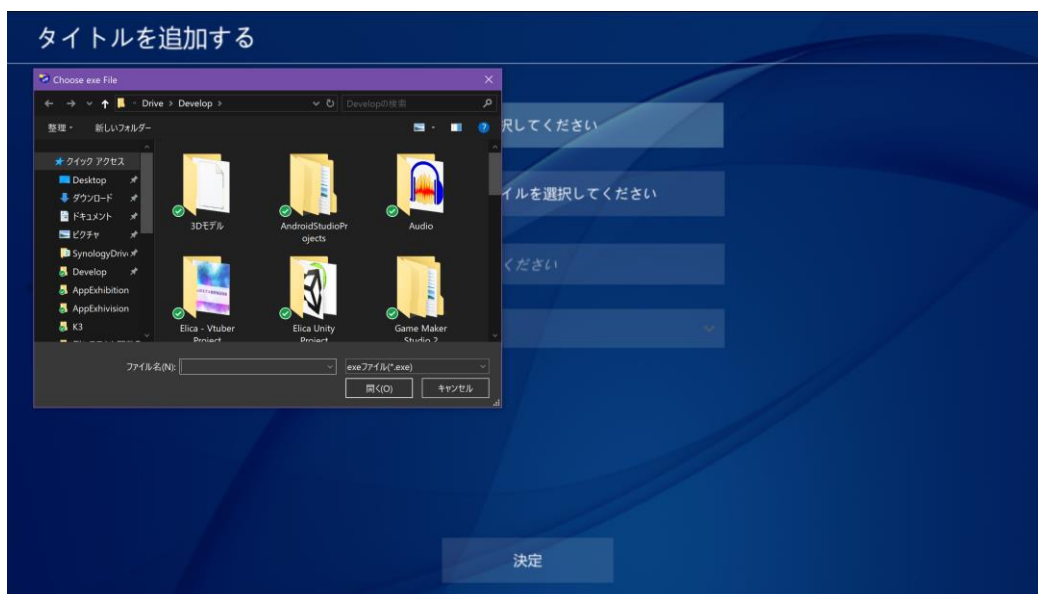
### 3.6.1. アプリケーション追加画面

設定画面＞タイトルの追加でアクセスできます。登録したいアプリケーションの exe ファイル、タイトルおよびカテゴリは必須です。アイコンに関しては必須ではありませんが、ホーム画面に表示される一番目立つ要素です。登録しておくことで、他を圧倒する魅力を発揮することでしょう。

また、登録するアプリによってはアプリケーション引数が必要な場合があります。その場合は 5 つめのアプリケーション引数として利用するファイルを選択してください。



各ファイル選択時は OS 標準のファイルブラウザが表示されます(下図は Windows)。アイコンは png および jpg に対応しています。



※タイトルは入力後 Enter キーを押してから移動しないと反映されないことがあります。

※カテゴリに関しては 4 節を参考にしてください。

### 3.6.2. 全アプリケーション削除画面

全ての登録済みアプリケーションを削除します。なお、パスワードは削除されません。  
※exe ファイルは削除されません。



## 4. カテゴリ

カテゴリは若干の曖昧性を持ちます。一番近いと製作者が思ったものを設定するのがよいでしょう。あまりにもよくわからない場合は Others がおすすめです。

### 4.1. All



全カテゴリ。全てのアプリケーションが属します。アプリケーション設定時の項目にはありません。ホーム画面デフォルト表示はこのカテゴリになっています。どのカテゴリに属しているか関係なく、登録済みの作品を一望したい場合に有用なカテゴリです。

### 4.2. Action



アクション。アクションゲームはこのカテゴリに属します。

### 4.3. Shooting



シューティング。シューティングゲームはこのカテゴリに属します。

### 4.4. RPG



RPG。ロールプレイングゲームはこのカテゴリに属します。



#### 4.5. Music



ミュージック。音ゲーがこのカテゴリに属します。

#### 4.6. Application



アプリケーション。ゲームではない作品のほとんどはこのカテゴリに属します。

#### 4.7. Others



その他。上記カテゴリに属さないアプリケーションはこのカテゴリに属します。

### 5. 登録したアプリケーションのパスを変更した場合

アプリケーションの登録情報を編集する必要があります。アプリケーション情報編集画面でファイルのパスを登録し直しましょう。

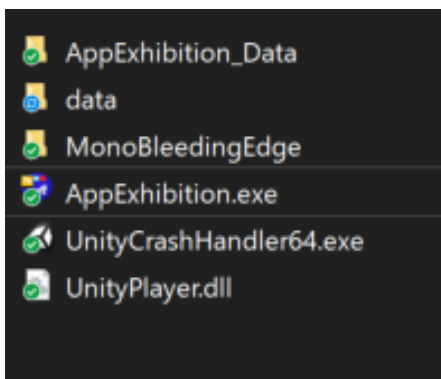
### 6. DX ライブラリを使用したアプリケーションを登録する際の注意点

images や sounds などのリソースは本アプリケーションの exe ファイルと同じディレクトリにおいてください。登録するアプリケーションの exe ファイルの位置は任意のディレクトリで構いません。他の人とファイル名が競合しないよう、固有の名称を png や wav などのネームに用いた方が安全です。

※enemy.png などのありきたりなネームは危険。

### 7. 登録情報の共有

登録情報は json 形式で保存されます。



(本アプリケーション.exe のあるディレクトリ)/data/AppEx.json

に保存されています。作品を登録した PC 以外でも同じ登録情報を使用したい場合は data フォルダを上記のディレクトリ構造を崩さないように張り付けましょう。もちろん、登録されている作品自体の絶対アドレスも同じでなくてはなりません。

この json ファイルを削除してもアプリケーション内部の登録情報は削除されません。登録情報を削除する際は本アプリケーション内で行うようにしてください。

## 8. 既知のバグ

8.1. All カテゴリ以外の状態で設定画面や編集画面に遷移したのちにホーム画面に戻ると、セレクトカテゴリにかかわらず全ての作品が表示される。

修正予定。

8.2. 全角の状態でパスワードを入力すると、パスワード入力が不能になる。

本アプリケーションを再起動することで治ります。要因を調査後修正予定。