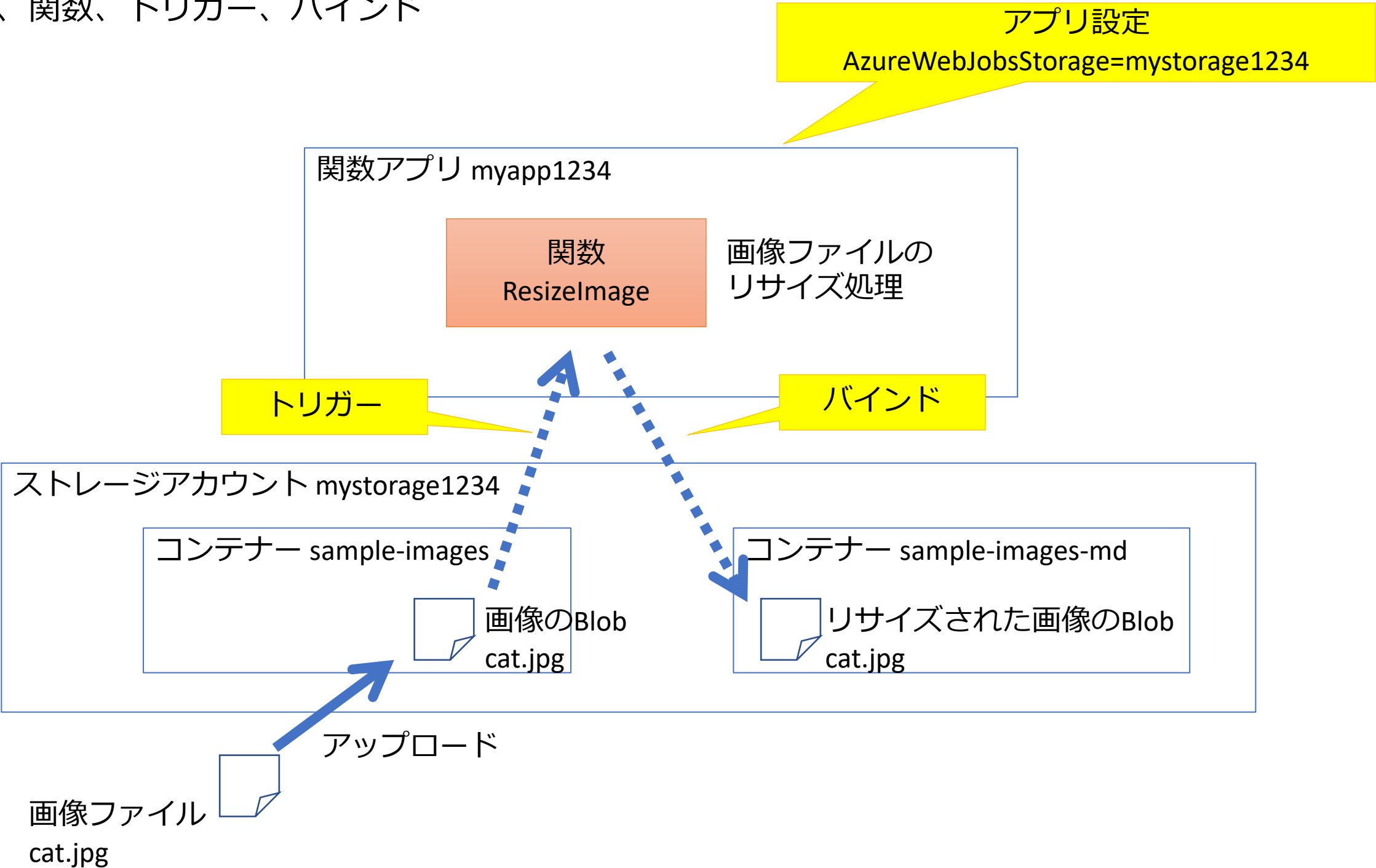


# 関数アプリ、関数、トリガー、バインド



関数名：この関数は  
ResizeImageという名前になります。

C#のこのような記述を  
「属性」といいます。

```
[FunctionName("ResizeImage")]  
public static void Run(  
    [BlobTrigger("sample-images/{name}")] Stream image,  
    [Blob("sample-images-md/{name}", FileAccess.Write)] Stream imageSmall)  
{  
    ....  
}
```

トリガー：ストレージアカウントのsample-images  
コンテナにBlobがアップロードされた場合にこ  
の関数を起動します

```
[FunctionName("ResizeImage")]  
public static void Run(  
    [BlobTrigger("sample-images/{name}")] Stream image,  
    [Blob("sample-images-md/{name}", FileAccess.Write)] Stream imageSmall)  
{  
    ....  
}
```

Stream型  
ストリームの抽象化  
ファイル、メモリ、Blobなど

バインド：imageSmallに対して書き込みを行うと、sample-images-mdコンテナ内の対応するBlobが作成されます。

```
[FunctionName("ResizeImage")]  
public static void Run(  
    [BlobTrigger("sample-images/{name}")] Stream image,  
    [Blob("sample-images-md/{name}", FileAccess.Write)] Stream imageSmall)  
{  
    ....  
}
```

## C#以外の言語（JavaScript等） を使用する場合

ソースコード（関数の定義）

+

```
{  
  "disabled": false,  
  "bindings": [  
    {  
      "authLevel": "function",  
      "name": "req",  
      "type": "httpTrigger",  
      "direction": "in",  
      "methods": [  
        "get",  
        "post"  
      ]  
    },  
    {  
      "name": "$return",  
      "type": "http",  
      "direction": "out"  
    }  
  ]  
}
```

function.json

ソースコードとは別に  
function.jsonファイルでトリ  
ガー・バインド等を指定する

## C#を使用する場合

ソースコード ～.cs

```
class AAA {  
  属性  
  public static void Run( 属性 属性 ) {  
  
    ...関数の定義...  
  }  
}
```

ソースコードに埋め込まれ  
た「属性」で、トリガー・  
バインド等を指定できる