

協調ワークスペースドライバと 協調動作フレームワークのプロトタイプ 操作説明書

2015 年 3 月 26 日

株式会社イマジカ デジタルスケープ

目次

| | | |
|-------|---------------------------------------|----|
| 第 1 章 | はじめに | 2 |
| 1.1 | 動作環境とインストール | 2 |
| 第 2 章 | アプリケーションの展開方法 | 3 |
| 第 3 章 | アプリケーションのインストール方法 | 4 |
| 3.1 | インストール | 4 |
| 3.2 | インストールスクリプトの実行 | 5 |
| 第 4 章 | アプリケーションの起動方法 | 6 |
| 4.1 | 起動確認 | 7 |
| 4.2 | コントローラへアクセス | 7 |
| 第 5 章 | アプリケーションの終了方法 | 8 |
| 第 6 章 | TiledDisplayDriver のホーム画面 | 9 |
| 6.1 | ホーム画面説明 | 9 |
| 第 7 章 | コントローラ画面の操作 | 10 |
| 7.1 | 概要 | 10 |
| 7.2 | コントローラの操作 : VirtualDisplayScreen について | 11 |
| 7.3 | コントローラの操作 : Contents タブ (Display タブ) | 12 |
| 7.4 | コントローラの操作 : 左 (contents タブ) | 15 |
| 第 8 章 | コントローラの操作 : property ウィンドウ | 19 |
| 第 9 章 | コントローラの操作 : 上 | 20 |

第 1 章

はじめに

本書では協調ワークスペースドライバと協調動作フレームワークのプロトタイプの操作方法について解説します.

1.1 動作環境とインストール

以下の環境で動作確認を行っております.

OS : Linux, Windows(Vista,7,8), MacOSX

Web ブラウザ : Mozilla Firefox 15.x, Google Chrome 21.x, Apple Safari 6.x, Windows Internet Explorer 10.x

第 2 章

アプリケーションの展開方法

2.0.1 Mac/Linux の場合

以下のコマンドを実行し解凍してください。

```
$unzip XXXXXX.zip
```

2.0.2 Windows の場合

ダウンロードしたファイルを右クリックから、解凍を行ってください。

※他アーカイブ制御アプリケーションから解凍にても大丈夫です。

2.0.3 解凍後の構成

解凍すると、以下の構成でファイルが作成されます。

| | |
|--------------|--------------------------|
| bin | : 実行スクリプトフォルダ |
| client | : TDD クライアントアプリケーションフォルダ |
| doc | : ドキュメントフォルダ |
| redis | : redis アプリケーションフォルダ |
| server | : TDD サーバーアプリケーションフォルダ |
| package.json | |

TiledDisplayDriver の起動には bin フォルダに格納されているスクリプトを使用します。

第 3 章

アプリケーションのインストール方法

3.1 インストール

3.1.1 Node.js のインストール

ポータル GUI の動作には Node.js のインストールが必要です。

Node.js の公式サイト (<http://nodejs.org/>) から Node.js 本体をダウンロードし、インストールします。

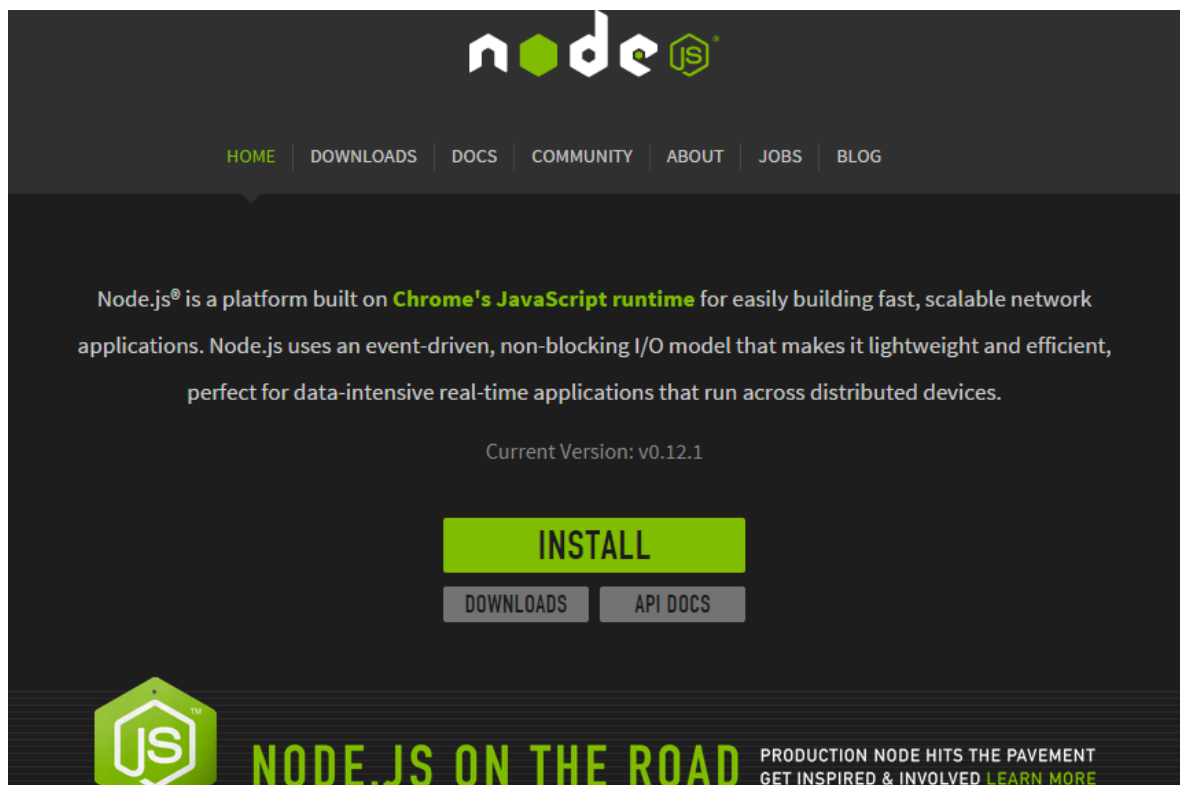


図 3.1 node.js の install 画面

3.1.2 Node.js サブモジュールのインストール

アプリケーションを展開したディレクトリに、ポータル GUI で利用している Node.js の必要なサードパーティモジュールのインストールを行います。

3.2 インストールスクリプトの実行

3.2.1 Mac/Linux の場合

bin 配下の以下のシェルスクリプトを実行します。

```
$cd bin  
$sh install.sh
```

3.2.2 Windows の場合

bin 配下の以下のファイルを実行します。

```
>cd bin  
>install.bat
```

第 4 章

アプリケーションの起動方法

4.0.3 Mac/Linux の場合

bin 配下の以下のシェルスクリプトを実行します。

```
./run.sh
```

4.0.4 Windows の場合

bin 配下の以下のファイルを実行します。

```
>cd bin  
>run.bat
```

※ Windows の場合、仮想メモリを 0KByte にしていると、redis が正常に起動しない場合があります。その場合は一時的に仮想メモリを有効にしてご利用ください。

4.1 起動確認

起動スクリプトを実行するとポータル GUI サーバーが起動します。

```
$sh run.sh
```

(Windows 版は run.bat)

4.2 コントローラへアクセス

TDD へのアクセスは、Web ブラウザのアドレス欄に「<http://localhost:8080>」と入力することでアクセス出来ます。
アクセスし、以下の画面が表示されたらインストールは完了となります。

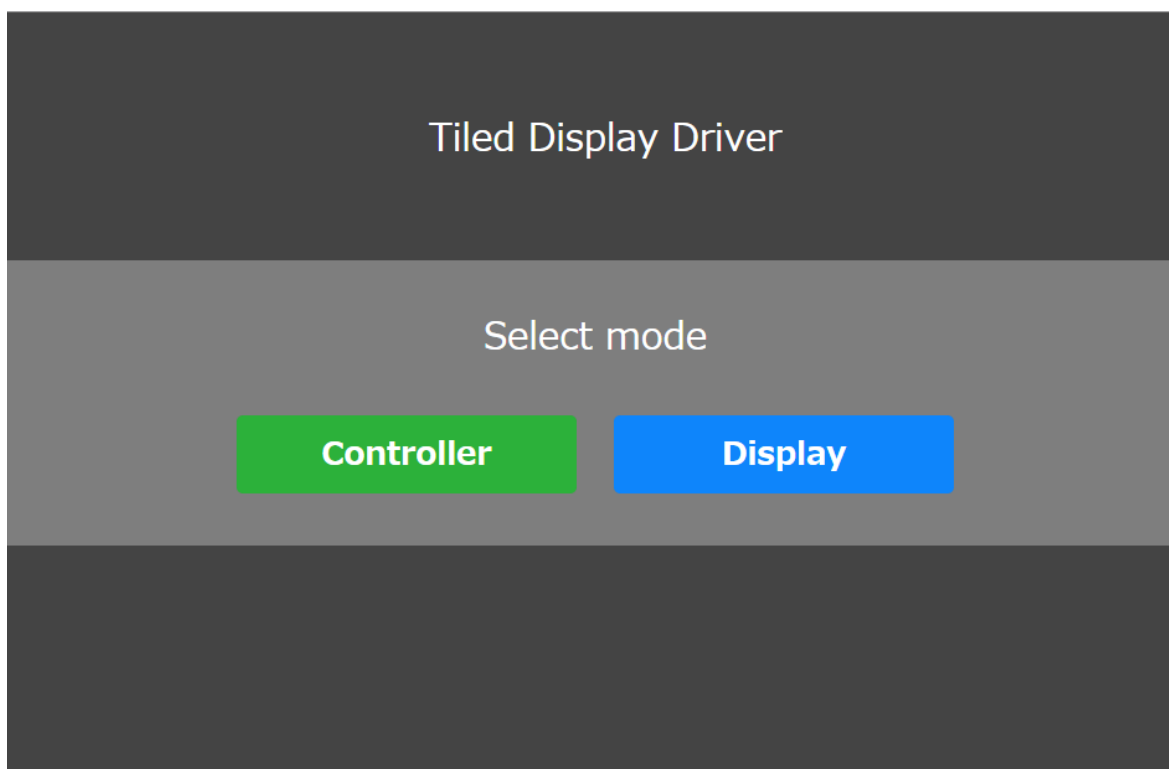


図 4.1 insall 終了後ホーム画面

第 5 章

アプリケーションの終了方法

以下 2 点の操作にて終了させます.

5.0.1 1. サーバープログラムの終了

run.sh(bat) を起動した terminal を CTRL+C で終了するか、server プログラムを kill します.

5.0.2 2.redis の終了

redis が起動している terminal を終了させます.

また、プロセスとして起動している場合は、プロセスを ps コマンドにて見つけて kill コマンドにて終了させます.

第 6 章

TiledDisplayDriver のホーム画面

6.1 ホーム画面説明

TDD は、以下の 2 つのコントローラ (Display, Controller 制御) 側か、Display 側かを決定します。
TDD へのアクセスは、前述のアプリケーション起動を行った後、Web ブラウザのアドレス欄に「<http://localhost:8080>」と入力することでアクセス出来ます。

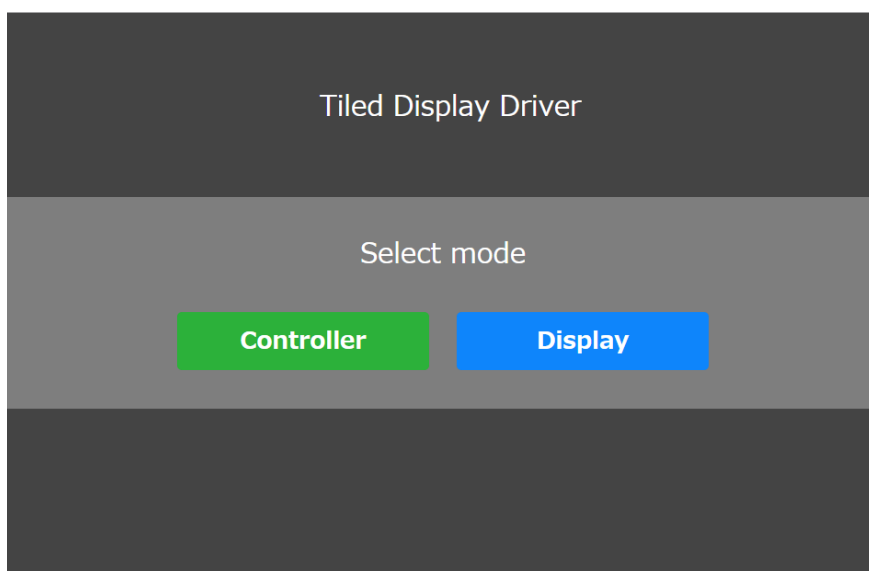


図 6.1 ホーム画面

- **Controller:** コントローラ画面へと遷移します。
- **Display :** ディスプレイ画面へと遷移します。

上記の通り、アクセスした PC を「コントローラ」として使用するか、「ディスプレイ」として使用するかを選択することができます。

第 7 章

コントローラ画面の操作

7.1 概要

コントローラは以下の通りとなっております.

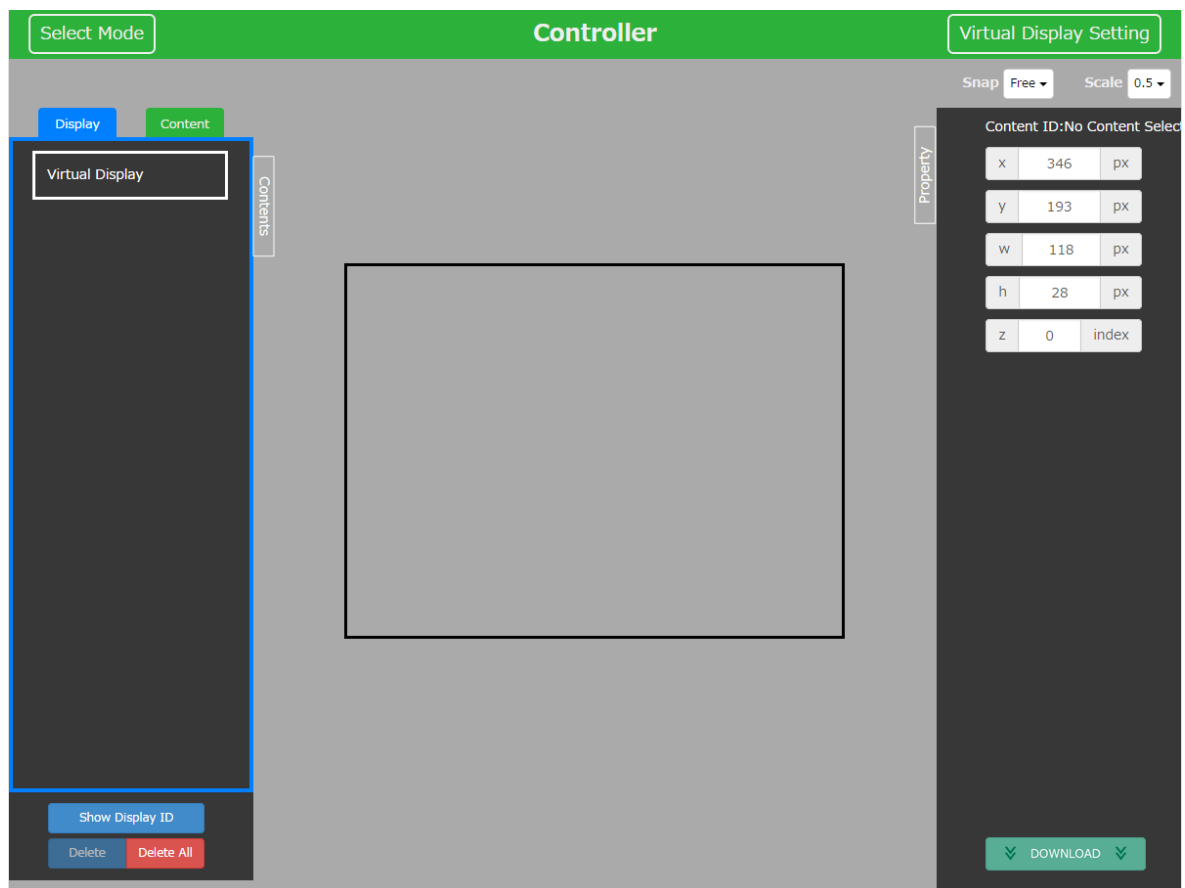


図 7.1 dummy

それぞれのタブ、ウィンドウ等、機能について解説します.

7.2 コントローラの操作 : VirtualDisplayScreen について

中央は VirtualDisplayScreen と呼ばれ、TiledDisplayServer に接続されたディスプレイの操作、コンテンツの移動、操作、削除等を行う汎用スペースとなっております。

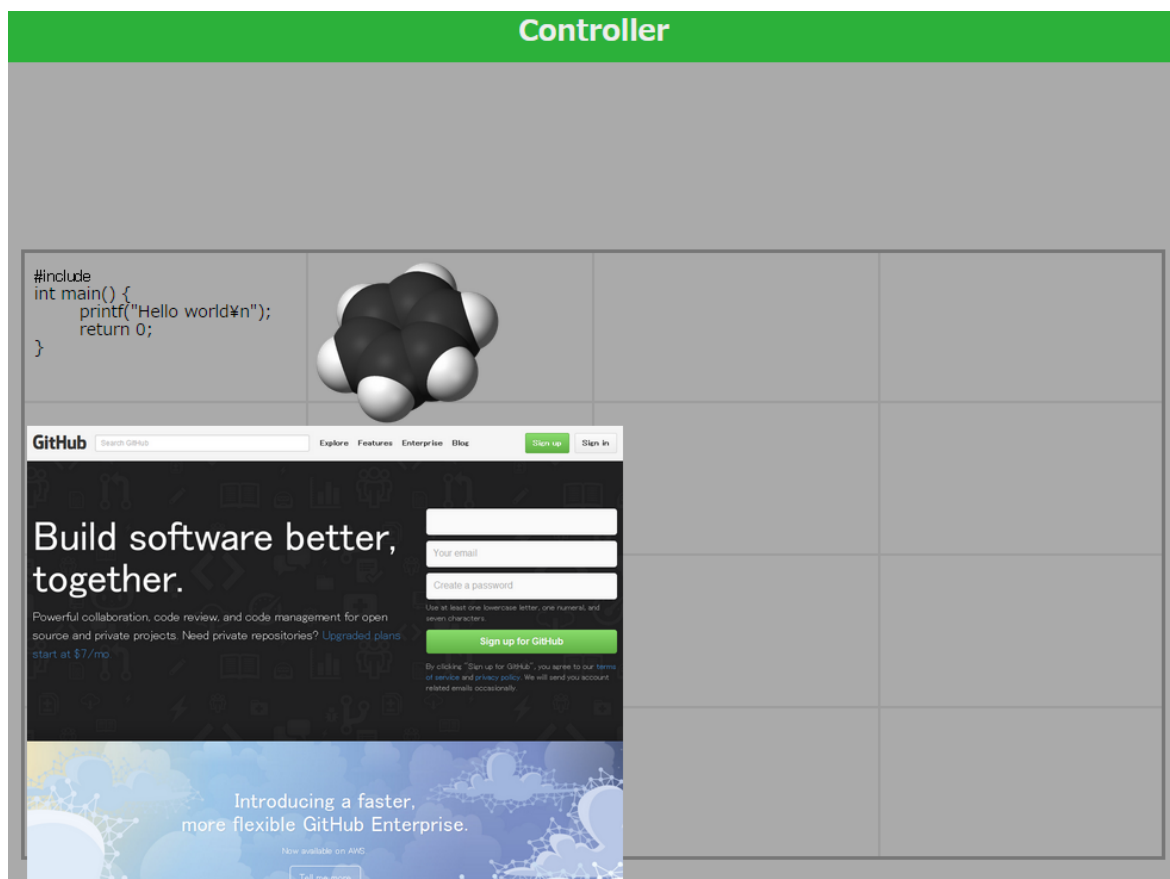


図 7.2 VirtualDisplayScreen の凡例

7.3 コントローラの操作 : Contents タブ (Display タブ)

VirtualDisplay と、TDD サーバーに接続されている Display の一覧を表示します。

コントローラは、この Display を VirtualDisplay 上に配置することができます。

配置した Display 上にコンテンツを追加することによってコンテンツを共有するワークスペースを実現します。

Display はマウスドラッグドロップにより、VirtualDisplaySpace に配置することができます。

右図は、2 クライアントが接続された環境の例となります。

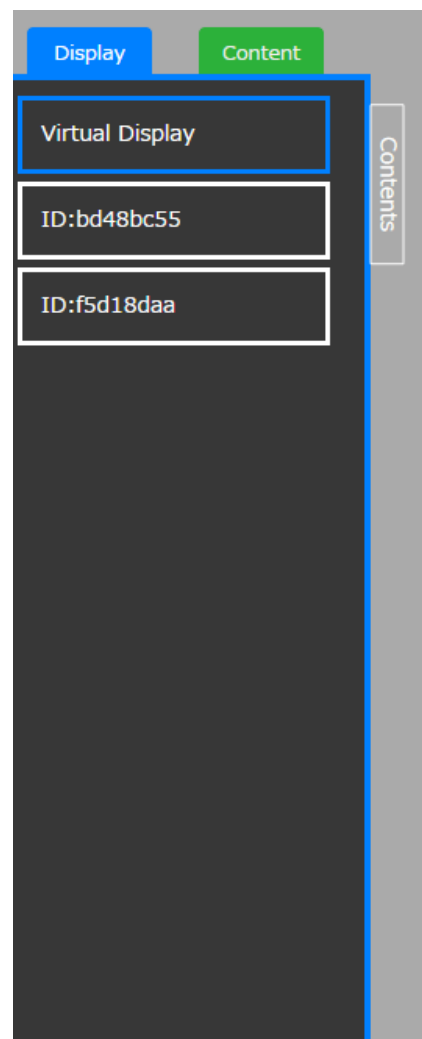


図 7.3 Contents タブ (Display タブ)

7.3.1 snap 機能

Display を正確に区画に配置するための機能として「snap 機能」があります。
画面右側の以下のボタンとなります。

Free : 自由配置となります。

Display : 分割した区画に沿って Display がスナップするようになります。

以下に snap 機能を用いて配置する凡例を示します。.

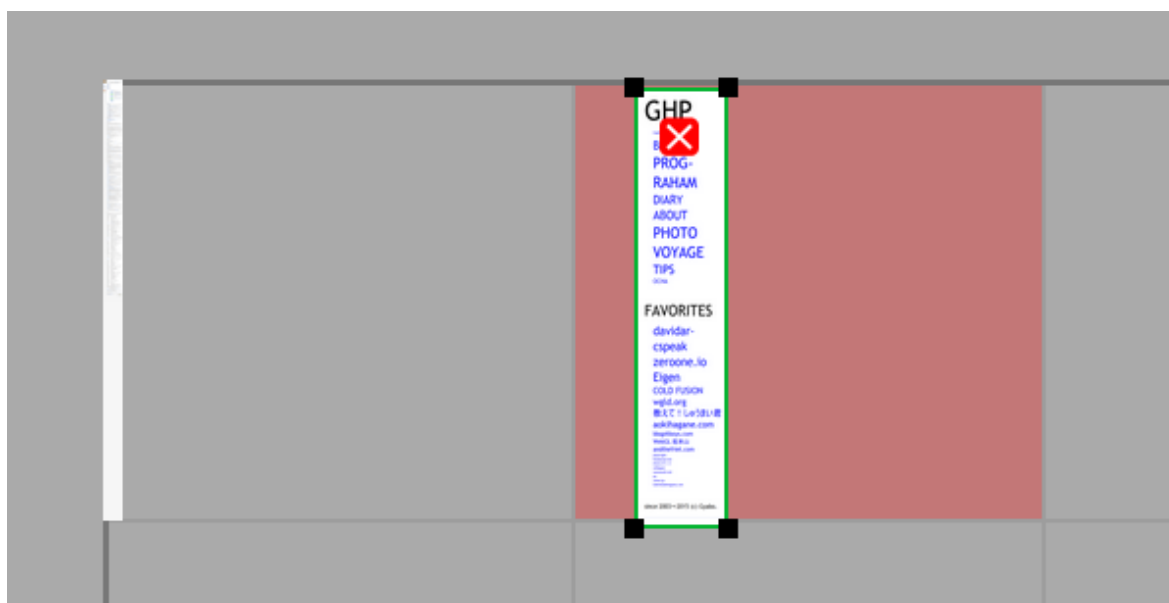


図 7.4 Snap 機能ドラッグ時凡例

また VirtualDisplaySpace の拡大縮小オプションとして、Scale 機能があります。図 7.5 のボタンとなります。

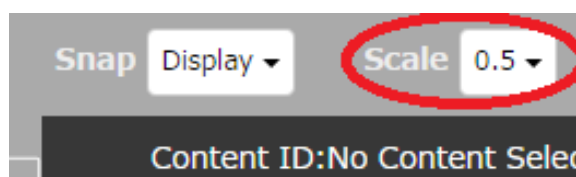


図 7.5 dummy

デフォルトは 0.5 となっております。

7.3.2 Show Display ID ボタン

接続された Display の ID を各接続された Display 上に表示し、識別できるようにします。
尚、ID は、接続された端末固有であり、1 端末につき 1ID が割り当てられます。

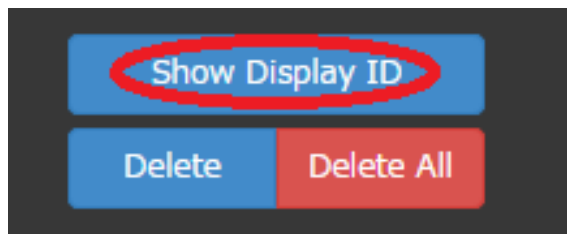


図 7.6 Show Display ID

7.3.3 Delete

選択した Display を削除 (TDD サーバーから切断) します。

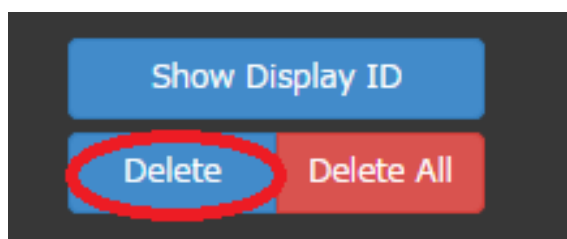


図 7.7 dummy

※尚、VirtualDisplay は削除することはできません。

7.3.4 DeleteAll ボタン

接続されている Display すべてを削除 (TDD サーバーから切断) します。

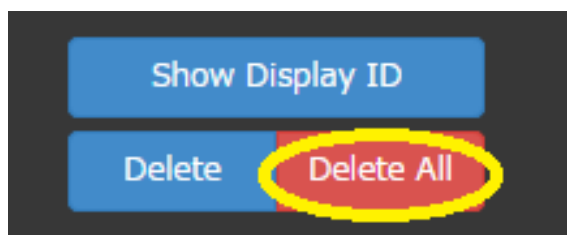


図 7.8 dummy

7.4 コントローラの操作：左 (contents タブ)

各ボタンの機能は以下の通りとなります。

7.4.1 Add ボタン

コンテンツの追加を行います。

押下することで、AddContent ウィンドウを開きます

7.4.2 テキストファイルの追加

Content ポップアップからテキストファイルをコンテンツに追加します。

以下追加例となります。

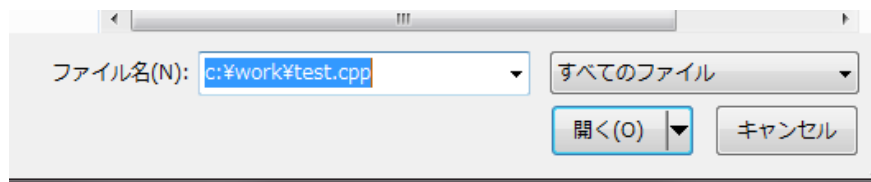


図 7.9 テキストファイルを選択

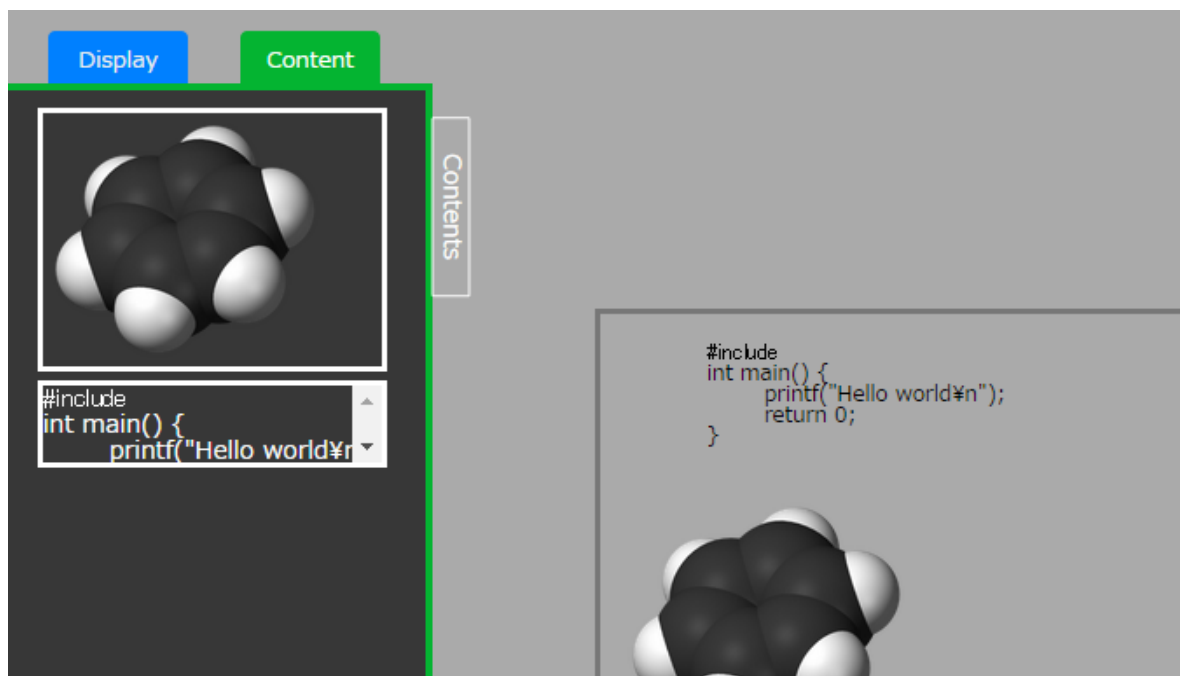


図 7.10 テキストファイルの VirtualScreen への追加

7.4.3 URL の送信

Content ポップアップから入力された URL のサイトの画像をコンテンツに追加します。
以下例となります。

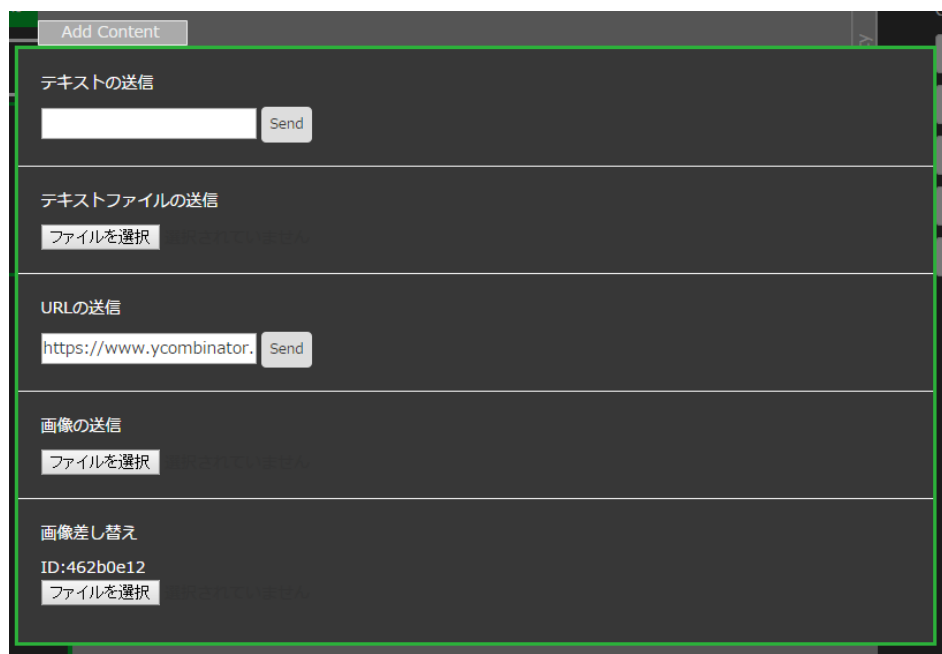


図 7.11 dummy

追加すると以下の通りとなります。

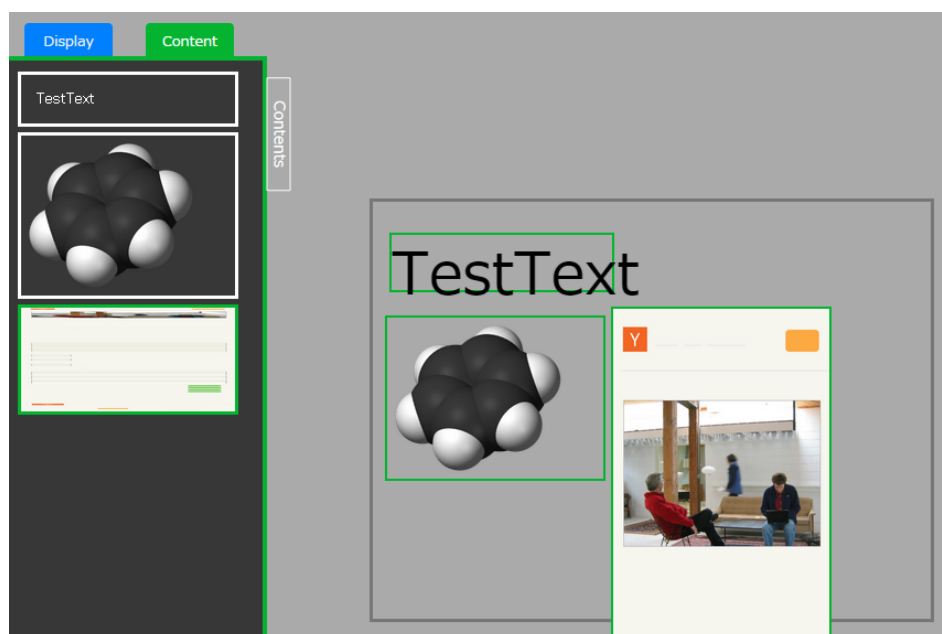


図 7.12 dummy

7.4.4 画像の送信

Content ポップアップから任意の画像ファイルをコンテンツに追加します。
対応している画像フォーマットは以下の通りです。

- PNG フォーマット形式.
- JPEG フォーマット形式.

以下は表示例となります。

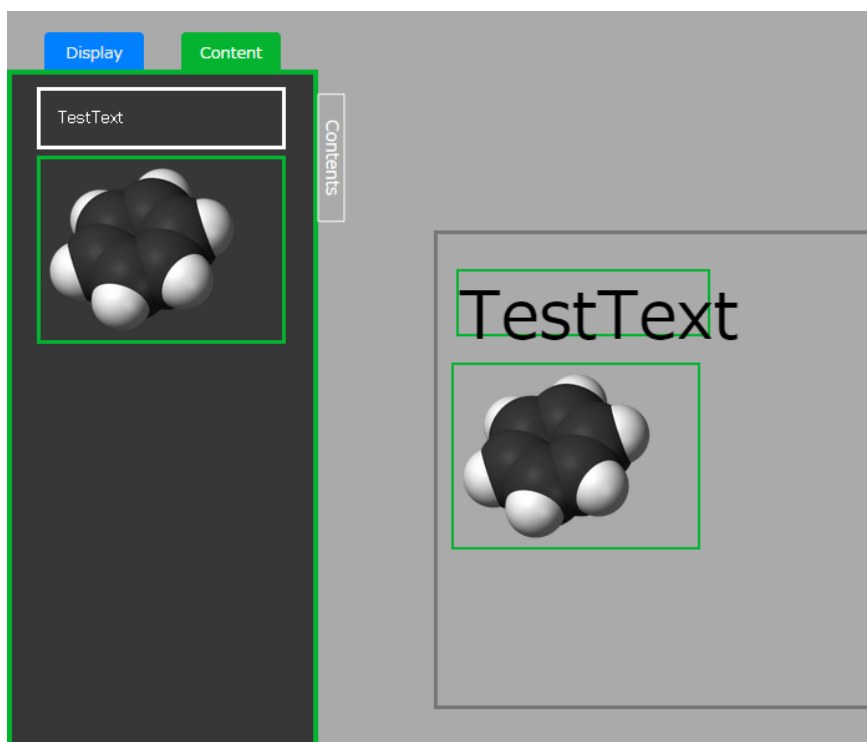


図 7.13 画像の追加凡例

7.4.5 画像の差し替え

contents タブにて選択している画像の差し替えを行います。

差し替え例を以下に示します。

★画面のスクリーンショット

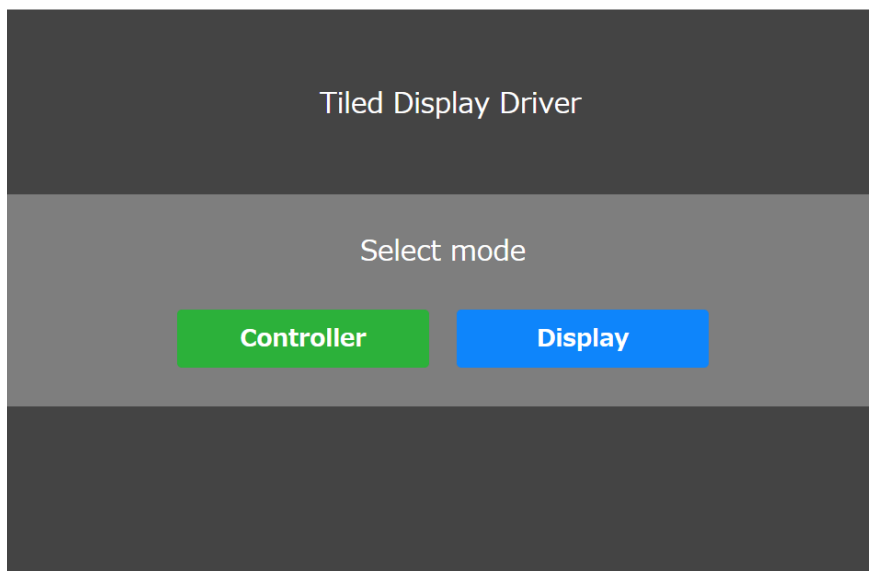


図 7.14 画像の差し替え凡例

第 8 章

コントローラの操作：property ウィンドウ

property ウィンドウは選択されたコンテンツ、Display、Contents の ID、およびそれぞれの property を表示します。

property は以下の通り ID 以外を編集し、座標、表示全面の優先順位 Zindex を指定することができます。

また、選択された Contents は property ウィンドウ左下のダウンロードボタンからダウンロードすることができます。

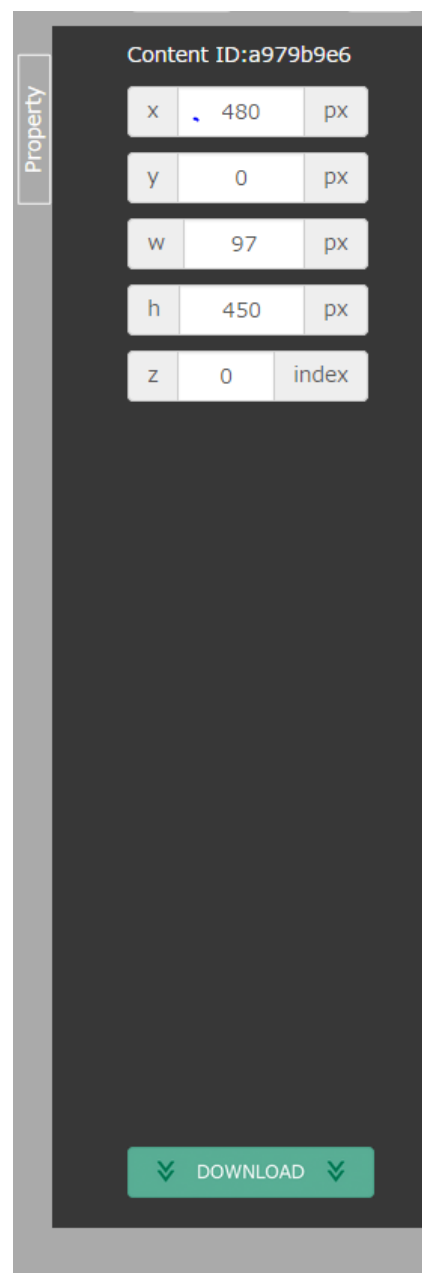


図 8.1 property ウィンドウ

第 9 章

コントローラの操作：上部表示領域

9.0.6 Controller ボタン

Display ウィンドウを表示します。
現状は押下しても特に意味を持ちません。

9.0.7 Display ボタン

Display ウィンドウを新しいタブで表示します。

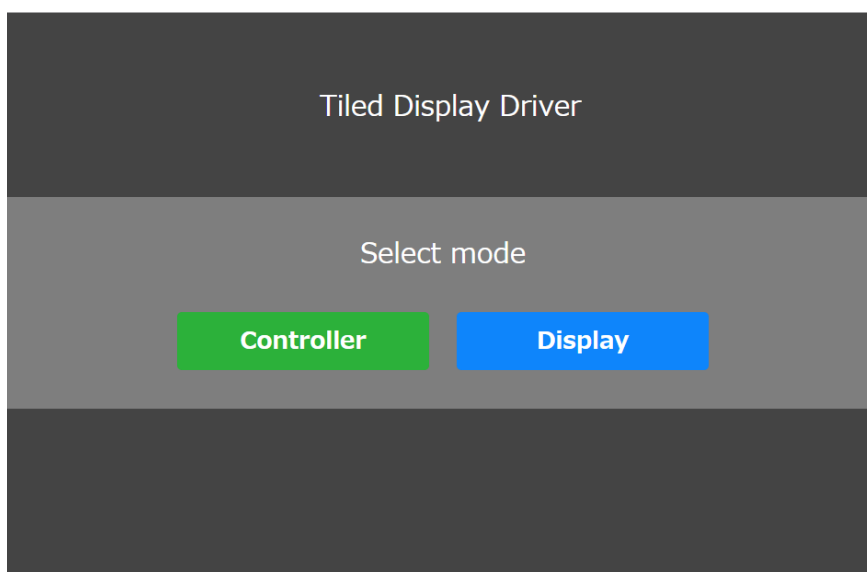


図 9.1 ホーム画面

9.0.8 Virtual Display Setting ボタン

Display タブに操作をフォーカスします。

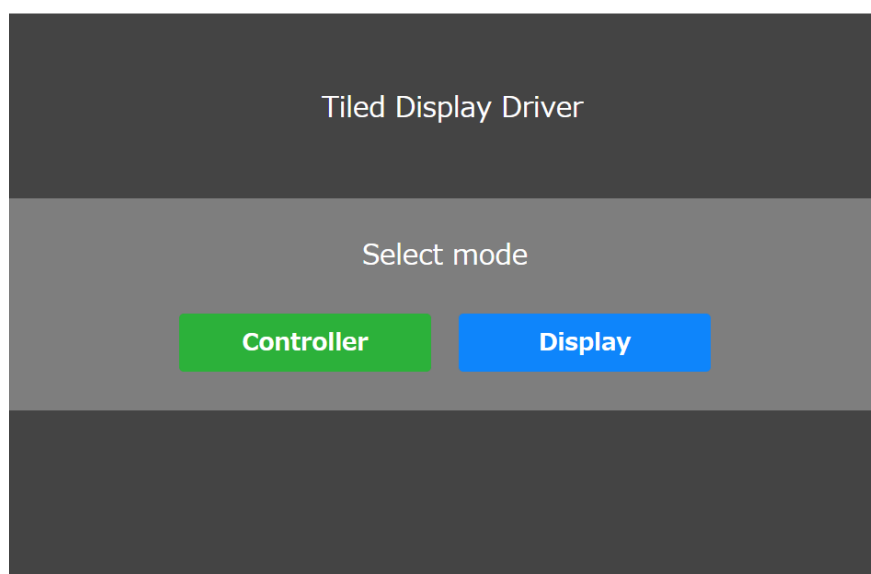


図 9.2 ホーム画面