

明治大学大学院 理工学研究科

2023 年度修士学位請求論文

遅延聴覚フィードバックがもたらす  
影響の客観的な評価方法の検討と年  
齢による影響の変化の分析

2024 年 2 月

指導教員 村上隆啓

専攻 電気工学専攻

研究室名 知能信号処理研究室

学位請求者 山下 一樹

# 目次

<b>第 1 章</b>	<b>序論</b>	4
1.1	背景 . . . . .	4
1.2	目的 . . . . .	5
<b>第 2 章</b>	<b>先行研究</b>	7
2.1	遅延聴覚フィードバックが発話に与える影響の調査 . . . . .	7
2.2	遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の調査 . . . . .	9
<b>第 3 章</b>	<b>主観評価実験におけるアプリケーション開発</b>	10
3.1	アプリケーションの概要 . . . . .	11
3.1.1	ユーザー情報の取得 . . . . .	13
3.1.2	画像の取り込みおよび保存 . . . . .	14
3.1.3	評価結果の入力と出力 . . . . .	15
<b>第 4 章</b>	<b>ボタン押し課題のシステム</b>	17
4.1	ボタン押し課題 . . . . .	17
4.2	音響信号への遅延生成アプリケーション . . . . .	20
4.2.1	ASIO における音響信号の同時入出力 . . . . .	22
4.2.2	任意の遅延時間後にボタン押下の合図音を再生させる機能 . . . . .	24

## 目次

---

4.2.3 ボタンの押下時間間隔を記録する機能 . . . . .	25
4.3 生成する遅延時間の正確性の調査 . . . . .	26
4.3.1 遅延時間の測定方法 . . . . .	26
4.3.2 測定結果 . . . . .	28
<b>第 5 章 遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の評価方法</b>	<b>30</b>
5.1 分散 . . . . .	31
5.2 平均二乗誤差 . . . . .	32
<b>第 6 章 身体運動のばらつきを評価するための最適な実験条件</b>	<b>34</b>
6.1 ボタンを押下する間隔の最適な条件 . . . . .	35
6.2 ボタンを押下する回数の最適な条件 . . . . .	36
6.3 遅延を発生させる最適なタイミング . . . . .	36
6.3.1 調査方法 . . . . .	37
6.3.2 調査条件および調査対象 . . . . .	38
6.3.3 調査結果 . . . . .	39
<b>第 7 章 遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の調査</b>	<b>43</b>
7.1 調査方法 . . . . .	43
7.2 調査条件および調査対象 . . . . .	44
7.3 調査結果 . . . . .	46
7.3.1 観測値の分布 . . . . .	46
7.3.2 遅延時間と評価指標の関係 . . . . .	49
<b>第 8 章 結論</b>	<b>57</b>
8.1 まとめ . . . . .	57
8.2 今後の展望 . . . . .	58

## 目次

---

参考文献	60
発表論文	62
謝辞	63
付録 A 遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の調査の資料	64
付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム	73
付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム	196
付録 D 遅延時間の測定に用いたプログラム	287

# 第1章

## 序論

### 1.1 背景

本節では、現代における補聴器技術の主流であるディジタル補聴器に着目し、その進化と課題について述べる。ディジタル補聴器はディジタル信号処理技術を活用し、従来のアナログ補聴器に比べて高度な機能を実現していることが指摘されている [1][2]。具体的には、音声の增幅率を音圧レベルに応じて調整するノンリニア增幅機能や、雑音を低減しつつ目的の音声を強調するノイズリダクション機能などが挙げられる。しかしながら、補聴器の利用者からは、これらの機能にも関わらず十分な満足度が得られていないという問題が報告されている [3]。不満の一因として、ノンリニア增幅が不要な音まで增幅することに起因するという意見が存在する。このことは、ディジタル補聴器のさらなる性能改善への要求を示唆している。ディジタル補聴器の性能を向上させるためには、精緻なディジタル信号処理が必要であり、これには音声信号の周波数帯域を細分化することが求められる。しかしながら、周波数帯域の細分化は、処理に使用するフレーム長を増加させるという課題を伴う。ディジタル補聴器では、音声信号を数ミリ秒単位のフレームに分割して処理を行うため、入力から出力までにフレーム長に相当する時間の遅延が発生する。さらに、アナログ信号をディジタル信号に変換し、その後再びアナログに戻す AD/DA 変換プ

ロセスによっても遅延が生じる。このAD/DA変換とフレーム長に起因する遅延は、音声の入出力間で最低数ミリ秒のタイムラグを発生させる。したがって、ディジタル信号処理に用いるフレーム長が長くなると、補聴器における音声の入出力信号間の遅延時間も増大することになる。人間は能動的な活動を行う際、活動とそれに伴う感覚フィードバックを対応付けることで行動の調整を行っている。この中で、聴覚に関するフィードバックを聴覚フィードバックと呼んでいる[4]。聴覚フィードバックは、発話や身体運動において重要な役割を果たしている。例として、発話時に自身の声を聞くことにより、音声の高さや強さを調整する行為が挙げられる。遅延聴覚フィードバックは、発話者が自身の声を聞く際のタイミングが遅延することによって生じ、ディジタル補聴器における入出力信号間の遅延がこれに該当する。一般に、この遅延時間が10[ms]を超えると発話に違和感を覚えることが知られている[5]。そのため、ディジタル補聴器はこの遅延時間を超えないよう設計されている[1]。しかし、この設計制約がディジタル補聴器の性能向上における課題となっている。ディジタル信号処理の精度を高めるためにはフレーム長を長くする必要があり、これは必然的に入出力間の遅延時間を増加させる。そのため、ディジタル信号処理における高度な処理と遅延時間の短縮という二つの要求を両立させることが困難である。一方で、高齢者においては、遅延時間が10[ms]を超えても発話に違和感を覚えにくいことが示唆されている[8]。この知見を活用すれば、ディジタル補聴器の入出力信号間の遅延時間を増大させ、それに伴いフレーム長を長くすることが可能となる。これにより、周波数帯域の細分化を進め、より高度なディジタル信号処理を実装することが期待される。このアプローチは、特に高齢者における補聴器の性能向上に寄与する可能性がある。

### 1.2 目的

本研究では、若年者と高齢者における聴覚フィードバックの遅延時間の許容範囲の差について検討する。文献[7]では、遅延聴覚フィードバックが発話に与える影響の調査が行われたが、この調査は主観的な評価によるものであるため、個人差の影響を軽減する客観

## 第1章 序論

---

的な評価方法の必要性が指摘されている。そこで本研究では、文献[6]において、著者らが行った調査のシステムについて改良を行い、遅延聴覚フィードバックの身体運動への影響を調査することで、客観的な評価方法を開発することを目指す。ここでは、身体運動への影響を幅広い年代の被験者間で比較することを想定して、高齢者でも簡単に実験を行うことのできるボタン押し課題を採用する。本研究で行うボタン押し課題は、一定の時間間隔ごとにコントローラのボタンを押すという動作を一定の回数行う課題である。被験者がボタンを押下する一定の時間間隔は、ボタン押し課題を行っている間、電子メトロノームの合図音によって提示する。そして、被験者は聴覚フィードバックに遅延が発生している状態で本研究のボタン押し課題を行う。遅延聴覚フィードバックが身体運動に何らかの影響を与えていれば、被験者がボタンを押下する時間間隔にばらつきが発生すると考えられる。そこで、被験者がボタンを押下する時間間隔の全体の分散およびボタンの押下回数が4の倍数に到達する直前の押下時間間隔と4の倍数に到達した直後の押下時間間隔の平均二乗誤差を評価指標として用いる。また、遅延によるボタン押し課題への影響が大きく現れる最適な実験条件を探るために、ボタン押し課題における最適なボタンの押下時間間隔、ボタン押し課題の長さおよび最適な遅延のタイミングについて検討する。そして、決定した条件の下で、聴力が正常な若年者と高齢者を対象に遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響について調査を行う。本研究は、聴覚フィードバックの遅延が人の身体運動にどのような影響を与えるか、特に年齢差がその影響にどのようにして関わってくるかを明らかにすることに寄与することが期待される。加えて、主観的な評価方法に基づく遅延聴覚フィードバックが発話に与える影響の調査も継続するため、そのためのアプリケーションの改善も行う。本研究の成果は、高齢者向けの補聴器の設計において、重要な示唆を提供するものであると考えられる。

## 第2章

# 先行研究

本章では、過去に行われた遅延聴覚フィードバックの影響を調査する研究について紹介する。

### 2.1 遅延聴覚フィードバックが発話に与える影響の調査

先行研究 [7] では、主観評価による遅延聴覚フィードバックが発話に与える影響の調査が行われた。この主観評価は、耳介付近に伝達された音に一定の遅延を発生させて外耳道に出力する装置（以後、音響測定装置と呼ぶ）を装着した被験者が、発話時の違和感を主観的に評価するという内容のものである。人は、自身の発話音声を聴取するタイミングに遅延が生じると、違和感を覚えて発話が阻害されると考えられるため、このときの違和感を遅延時間ごとに主観的に評価することにより、音声における入出力信号間の遅延時間の許容範囲を検討することが可能になる。この調査では、被験者が原稿を読み上げているとき、発話音声が音響測定装置を通して耳に戻るまでの時間を変化させ、被験者が感じる違和感の程度を調査した。被験者は、「読み上げるときにしゃべりにくくないか」および「遅れが気にならないか」の2つについて「優(4点)」「良(3点)」「可(2点)」「不可(1点)」の4段階で評価する。評価基準は、表2.1および表2.2のとおりである。得られた

表2.1 読み上げるときにしゃべりにくくないかの評価基準

評価	評価基準	評点
優	しゃべりにくくない	4
良	しゃべりにくいが気にならない	3
可	しゃべりにくい	2
不可	とてもしゃべりにくい	1

表2.2 遅れが気にならないかの評価基準

評価	評価基準	評点
優	遅れがまったくわからない	4
良	遅れが分かるが気にならない	3
可	遅れが気になる	2
不可	遅れがはっきり分かる	1

評価結果は被験者間で平均され、評点は、しゃべりやすさと遅延の気にならなさに比例する。若年者と高齢者の間で評点を比較することで、発話音声に発生させる遅延時間の大きさと違和感の程度が、若年者と高齢者の間でどのように異なるかを観察した。また、文献[8]での調査結果によると、若年者と高齢者の間で聴覚フィードバックの遅延時間の許容量には差異があったものの、両者で提示した遅延時間に違いがあったため、その差が統計的に有意であるかの分析が困難であった。そのため、文献[7]では両者の遅延時間を揃えるために高齢者に提示した遅延時間と同一の条件で若年者に対して主観評価実験を行った。遅延時間ごとに若年者と高齢者の結果の分布をコルモゴロフ・スミノルフ検定で比較したところ、90[ms]以上の遅延で若年者と高齢者の遅延の感じやすさに有意な差が存在することが示され、若年者は高齢者と比較して遅延の影響をより敏感に受けやすいという結果が得られた。一方で、この調査では主観評価による個人差が比較的大きくなることも明らかとなった。

## 2.2 遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の調査

文献 [7] では、遅延聴覚フィードバックが発話に与える影響を検討したが、その評価は主観的な手法によるものであるため、個人差の影響を軽減する客観的な評価方法の必要性が指摘されている。そこで、重松らによる研究 [6] では、遅延聴覚フィードバックの影響を客観的に評価するために、テンポの画面提示アプリケーション [9] を活用したボタン押し課題を通じて、遅延聴覚フィードバックが身体運動に及ぼす影響の調査が行われた。ボタン押し課題は、遅延聴覚フィードバックの下で、一定のテンポでボタンを押すことを被験者に要求する課題である。テンポの画面表示アプリケーションは、画面の上部に表示される短いバーが画面下部の長いバーへ向けて一定速度で移動し、両バーが重なるタイミングで被験者がボタンを押下するタイミングが示される仕組みである。また、長いバーの点滅もタイミングの指示に利用された。この課題では、指定された遅延時間を用いて若年者 8 名を対象に実験が実施された。結果として、この課題による遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の観察が可能であることが分かった。その一方で、被験者間で遅延時間への反応に差異が認められ、特定の被験者では遅延時間の増加がボタン押下時間間隔に及ぼす影響が限定的であることが確認された。これは、被験者が遅延時間に関わらず聴覚フィードバックとしてボタン押下時の音を認識せずに画面のみに従ってボタン押し課題を行ってしまった可能性を示唆している。したがって、被験者が一貫してヘッドホンからの音を聴覚フィードバックとして認識できるようにテンポの提示方法の改良が必要であることが明らかになった。本研究は、このボタン押し課題のシステムを改良し、遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響をより明確に観察することを目指している。

## 第 3 章

# 主観評価実験におけるアプリケーション開発

本章では、2.1 節で述べた主観評価実験で利用することを想定したアプリケーションの概要と機能について説明する。これまでの主観評価実験では、遅延聴覚フィードバック下での違和感を被験者に実験者が用意した用紙に記入させ、その後実験者が PC 上にデータを入力して結果の保存および分析を行っていた。このデータ入力には入力ミスのリスクがあり、注意深い作業が必要で研究にとって非効率であった。このアプリケーションはこの問題点を改善するために作成するもので、これを用いると被験者がアプリケーション上に直接評価結果を入力し、自動で外部ファイルに結果を出力できるようになる。これにより、実験者の負担が軽減され、効率的な実験および評価結果の分析が可能となり、短期間で多くの実験を実施することが期待できる。また、本節で述べる関数は、文献 [10] に基づいて利用した。

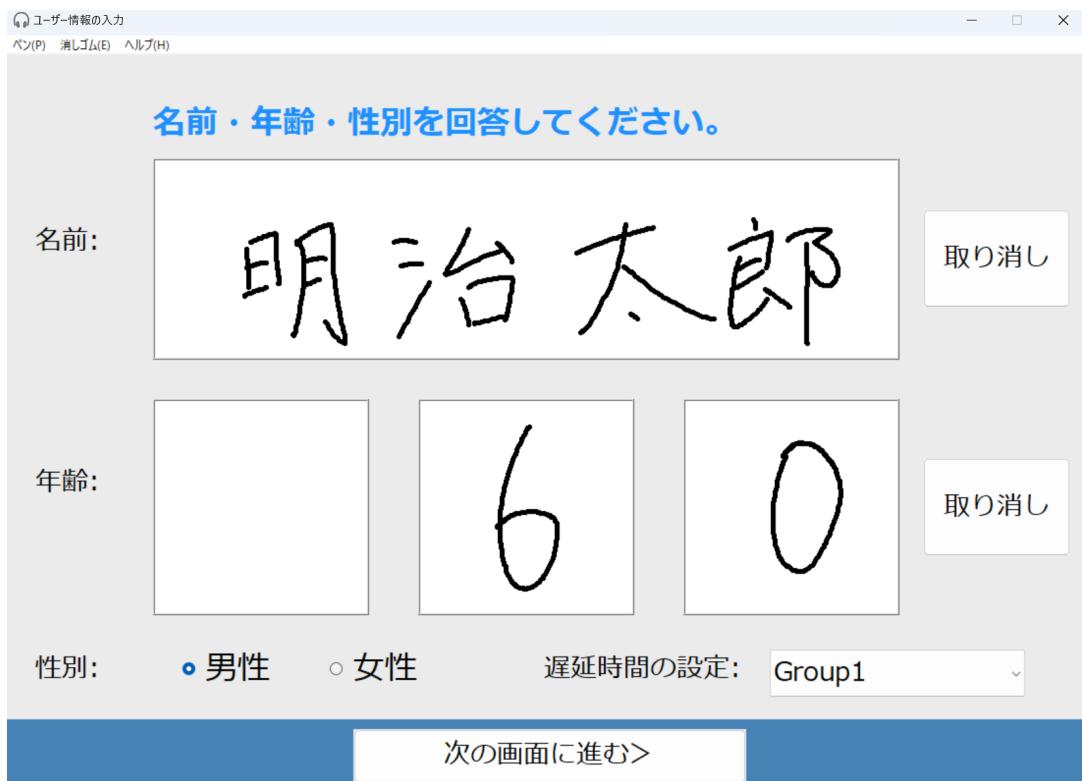


図 3.1 アプリケーション起動直後の画面

### 3.1 アプリケーションの概要

本研究では、Microsoft 社が提供する統合開発環境である Microsoft Visual Studio 2022 を使用し、C++ で開発した。アプリケーションの外観を図 3.1 および図 3.2 に示す。図 3.1 は、実験開始後に最初に表示されるアプリケーションの画面である。図 3.2 は、図 3.1 の画面で「次の画面に進む」ボタンを押下した後に表示される画面である。

また、開発したアプリケーションのプログラムを付録 B に掲載する。以下に、開発するアプリケーションの機能を示す。

- (1) 高齢者が使用することを想定し、タッチパネルのように名前と年齢を描画できる機能  
(3.1.1 項参照)

### 第3章 主観評価実験におけるアプリケーション開発

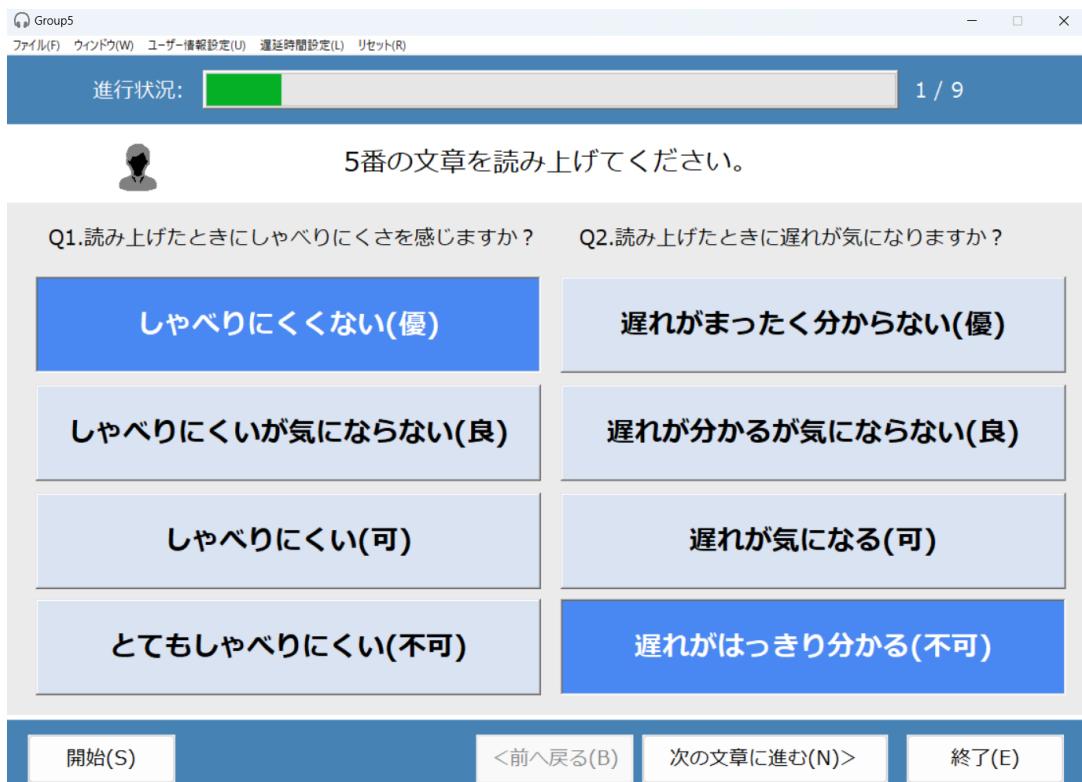


図 3.2 調査中の画面

- (2) 被験者の名前と年齢、性別、遅延時間の設定が書かれている画面をキャプチャすると同時にそれらを外部ファイルに書き込む機能（3.1.2 項参照）
- (3) 読み上げる文章の番号の順番をランダムに定義し、画面上に表示する機能
- (4) 2つの質問に対するそれぞれ4つの回答項目をプッシュボタンとして表示し、押下された結果を(1)と同じ外部ファイルに書き込む機能（3.1.3 項参照）

主観評価実験で被験者に読んでもらう文章の番号は、文献 [7] で使用された文章を使用することを想定し、10通り用意する。そのため、(3)では、1番から10番までの番号をランダムに並び替え、画面上に表示することで、被験者に提示する。

### 3.1.1 ユーザー情報の取得

指やペンなどの1つ以上のタッチポイントがタッチに依存するデジタイザーサーフェスに触れたときに、Windows API の「WM\_TOUCH」メッセージがウィンドウに通知される [10]。「WM\_TOUCH」メッセージは、タッチ入力に関する情報を含んでおり、アプリケーションはこのメッセージを処理して、タッチ操作に応じたアクションを実行することができる。このアクションには、例えばタッチするスクリーン上の位置、タッチの圧力、動きなどの情報が含まれる。このメッセージを取り扱うためには、ウィンドウ作成時に RegisterTouchWindow() 関数を使用してアプリケーションがタッチメッセージを受けとることができるようになる。その後、ウィンドウプロシージャで「WM\_TOUCH」メッセージ内の処理を行うことにより、タッチパネルとしての機能を実装する。「WM\_TOUCH」メッセージが通知されたら以下の処理を行うように設定する。

- (1) ウィンドウのデバイスコンテキストのハンドルを取得し、デバイスコンテキストに新しいペンのハンドルを割り当てる。
- (2) GetTouchInputInfo() 関数を使用して、各タッチメッセージの情報を取得する。
- (3) 取得したタッチメッセージの情報を基に、タッチポイントの座標を画面上の座標に変換し、タッチの位置がタッチパネル内にあるかどうかを確認する。タッチが続いている場合、以前のタッチポイントから現在のタッチポイントまで線を描画する。
- (4) 各タッチポイントについて、前回のタッチポイントの位置とタッチパネルの内か外かを記録する。これにより、タッチの移動を追跡し、描画を連続的に行うことができるようになる。
- (5) 描画が終わった後、使用したペンを削除し、デバイスコンテキストを解放する。

### 3.1.2 画像の取り込みおよび保存

図3.1に示したユーザーが手書きで入力した名前と年齢は、画面下部の「次の画面に進む」というプッシュボタンをユーザーが押下したことを合図にウィンドウの画像をキャプチャしたものを、画像ファイルとして保存することによって記録する。画像をキャプチャする方法は、以下の手順で実装する。

- (1) GetDC() 関数を使用して、ウィンドウのデバイスコンテキストを取得する。
- (2) GetClientRect() 関数を使用して、ウィンドウのクライアント領域の寸法を取得する。クライアント領域は、アプリケーションが描画できるウィンドウの部分であり、タイトルバーと境界線を除いた部分である。
- (3) クライアント領域の幅と高さ、および年齢の 100,10,1 枠を表す 3 つの領域の幅と高さを計算する。
- (4) CreateCompatibleDC() 関数と CreateCompatibleBitmap() 関数を使用して、ウィンドウ全体と 3 つの年齢を示す領域のメモリデバイスコンテキストおよびビットマップを作成する。
- (5) BitBlt() 関数を使用して、ウィンドウ全体と 3 つの年齢を示す領域のビットマップをメモリデバイスコンテキストにコピーする。
- (6) C++ の CImage クラスを使用して、ビットマップを読み込み、画像を指定したフォルダに JPEG として保存する。そのフォルダが存在しない場合、新しく画像を保存するためのフォルダを作成する。
- (7) 最後に CImage オブジェクトからビットマップを切り離し、ウィンドウのデバイスコンテキストを解放し、元のグラフィックオブジェクトをメモリデバイスコンテキストに再選択してから、ビットマップとメモリデバイスコンテキストを削除する。

### 3.1.3 評価結果の入力と出力

2.1節において記述した主観評価実験では、「文章の読み上げ時のしゃべりにくさ」と「文章の読み上げ時の遅れの感じ方」に関する2つの質問が提示される。被験者は、これらの質問に対して、4つの選択肢の中からWindows APIにより実装したオーナー描画ボタン[10]を通じて回答する。ボタンが選択されると、背景色は青色に、文字色が白色になる設計となっており、これにより高齢者を含む操作に不慣れなユーザーでも、選択状態を直感的に把握することが可能である。また、背景色と文字色の変更は、ボタン押下時にInvalidateRect()関数によって明示的にウィンドウの再描画を要求することによって実現している。ウィンドウの再描画が必要な場合、「WM\_ERASEBKGND」メッセージが受信され、ウィンドウの背景がクリアされた後、「WM\_PAINT」メッセージによってウィンドウの内容が再描画される。この2つの処理ステップが画面のちらつきを引き起こすことがあるため、「WM\_ERASEBKGND」メッセージの処理を明示的にスキップし、InvalidateRect()で更新する領域を8つのボタンを含む領域の中で最小限に設定する。そうすることで、背景の再描画処理を行わずに直接「WM\_PAINT」メッセージでの再描画に移行する。これにより、背景と前景の描画が一度に行われるため、ちらつきを減少させることができ、特に高齢者にとって快適な操作体験が実現できる。

また、全てのボタンの選択状況を常に監視し、両方のボタンが選択されていない場合、「次の文章に進む」ボタンを無効化する。これにより、結果の記録における誤りを防止する。さらに、調査の進行状況を示すプログレスバーを画面上部に設置し、調査の進捗状況をユーザーに視覚的にフィードバックする。「次の文章に進む」ボタン押下時には音声信号が本アプリケーションを起動しているデバイスから出力され、実験者はこの音声信号による合図を受けて、ユーザーの合図を待たずに次の調査へと移行できる。アンケート終了後、ユーザーが「次の文章に進む」ボタンを押下すると、アプリケーション起動時に選択したCSVファイルに、キャプチャした画面が保存されているファイルのパス、遅延時間

### 第3章 主観評価実験におけるアプリケーション開発

---

の提示順、読まれた文章の番号および被験者の回答結果が自動的に記録される。既存のファイルであれば、結果はファイルの末尾に追記される。このシステムにより、多数の被験者を対象とする実験でも、アプリケーションの再起動なしに迅速に実験を進行できるという利点がある。

## 第4章

# ボタン押し課題のシステム

本章では、遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響を客観的に評価するための調査で行うボタン押し課題とこの調査を行うために構築した調査システムおよびWindows アプリケーションについて述べる。聴覚フィードバックは遅延時間が大きくなると、発話だけでなく身体運動にも影響を与えることが知られている [11][12]。身体運動を遅延聴覚フィードバックが与える影響の調査に使用することが可能となれば、客観的なデータを計測しやすくなることが期待される。

### 4.1 ボタン押し課題

本研究で行う客観評価による調査では、被験者が行う課題にボタン押し課題を採用する。この調査で採用するボタン押し課題は、コントローラのボタンを押下するとクリック音が再生されるシステムを使用し、このクリック音に遅延を発生させて被験者に聞かせながら、被験者がメトロノームの合図音に合わせて一定の時間間隔でボタンを押下する課題を行うというものである。このボタン押し課題は、楽器演奏のような特別な技能を必要としないため、遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響を様々な年代の被験者について調査することが可能になると考えられる。ボタン押し課題を行っているとき、被験者

## 第4章 ボタン押し課題のシステム

---

がボタンを押下する時間間隔を記録すると、被験者に提示するボタン押下の時間間隔が毎分 60 回であれば、理想的には全てのボタンを押下する時間間隔が 1000[ms] となるが、人間の操作には誤差が生じるため、多少のばらつきが発生すると考えられる。また、遅延聴覚フィードバックが身体運動に影響を与えていれば、ボタンを押下するときに出力されるクリック音の遅延時間によってこのばらつきは変化するものであると考えられる。そのため、遅延聴覚フィードバックを与えていた状態で被験者がボタン押し課題を行うと、ボタンを押下する時間間隔に変化が現れることが期待される。したがって、遅延聴覚フィードバックの下で被験者がボタン押し課題を行うときのボタンを押下する時間間隔を、様々な遅延時間で観察することで遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響を客観的に評価することができると考えられる。この調査で使用するシステムの構成を図 4.1 に示し、使用機器を表 4.1 に示す。このシステムは表 4.1 の使用機器と遅延聴覚フィードバックを生成する音響信号への遅延生成アプリケーション、メトロノーム、研究室で開発したパルスジェネレータで構成されている。このパルスジェネレータでは、図 4.5 に示されたコントローラのボタンが押されると、ボタンの押下をマイコンが読み取り、アナログパルス信号が出力される。出力された信号はオペアンプを用いたボルテージフォロア回路によって出力インピーダンスを低減し、オーディオインターフェースに入力される。そして、オーディオインターフェースにアナログパルス信号が入力されると、オーディオインターフェースを経由して PC で信号を検出し、遅延生成アプリケーションおよびオーディオインターフェースを経由して、ヘッドホンからクリック音が出力されるという仕組みである。音響信号への遅延生成アプリケーションは、4.2 節で述べられるものと同様である。以下に、本研究で用いるボタン押し課題の手順と図 4.1 のシステムの動作について説明する。

- (1) 被験者はヘッドホンを装着し、コントローラを手に持つ。コントローラの A, B, C, D いずれかのボタンを押すと、任意の遅延時間が経過した後にヘッドホンからクリック音が出力される。

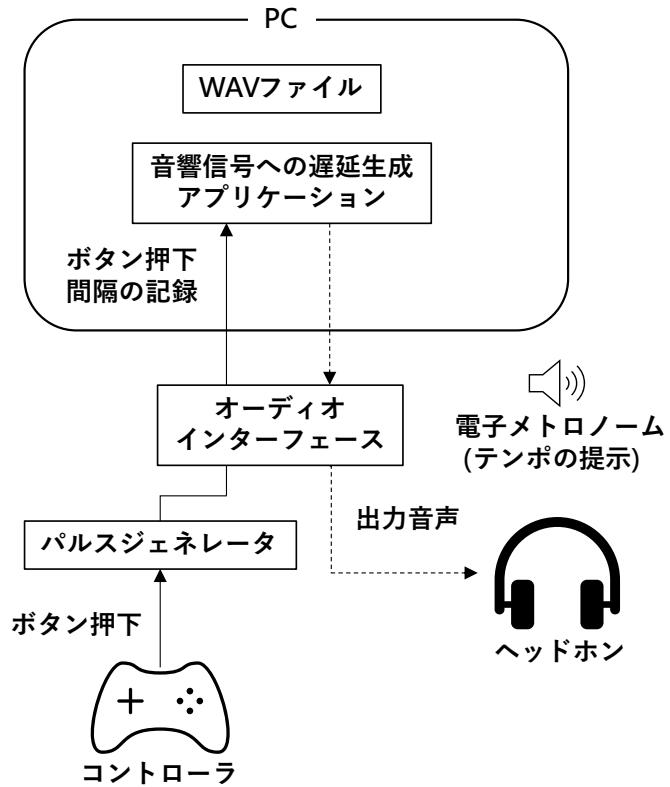


図 4.1 調査システムの構成

(2) 電子メトロノームの合図音によって、一定間隔でボタンを押下するための合図を提示し、その合図に合わせて、被験者はボタン押し課題を実施する。ボタン押し課題で被験者がボタンを押下する回数は、アプリケーション上で実験者が設定する。課題中、PC に保存されたクリック音の WAV ファイルがオーディオインターフェースを介して、実験者が指定した時間だけ遅延してヘッドホンから出力される。この時、実験者が指定した遅延時間は被験者には非公開とする。また、音響信号への遅延生成アプリケーションは、被験者がボタンを押下する時間間隔の記録も行う。

手順 1 の後、被験者が装着しているヘッドホンから出力されるクリック音の音量調節を行う。音量調節のとき、大きな遅延時間を提示すると調査で提示する全ての遅延時間について遅れていないと判断してしまう可能性が発話に関する調査で指摘されている [13]。その

表 4.1 使用機器

使用機器	製造会社	製品名
オーディオインターフェース	Focusrite	Scalett-Solo 3rd Generation
コントローラ	Nintendo	Super Famicom Controller
開放型ヘッドホン	beyerdynamic	DT 990 PRO
電子メトロノーム	SEIKO	DM71 Digital Metronome
PC	HP Inc.	HP ProBook 450 G7

ため、音量調節時に音響信号への遅延生成アプリケーションで指定する遅延時間は、一般的に遅延を感じないとされている 10[ms] 以下のものとする。また、音量調節時にヘッドホンからクリック音を出力している間、被験者には遅延のないクリック音を出力していると説明する。音量調節が完了したら、練習としてメトロノームの合図音に合わせて 20 回から 40 回ボタンを押下してもらい、実験の内容を理解させる。上記の手順によって記録されるボタンを押下する時間間隔および 5 章で説明する評価指標を用いて評価を行う。

## 4.2 音響信号への遅延生成アプリケーション

本研究で使用する音響信号への遅延生成アプリケーションは、Microsoft 社が提供する統合開発環境である Visual Studio 2022 を用いて C++ で開発した。このアプリケーションの表示例を図 4.2 に示す。図 4.2 は、ボタン押し課題を開始し、アプリケーションをスタートさせてから数回ボタンを押した後の状態である。被験者がボタンを押すと、押した時刻と直前に押した時刻からの経過時間 [ms] が画面左側のエディットボックス内に書き込まれる。実験が終了し、実験者が「ファイルを出力」というプッシュボタンをクリックすると、実験者が指定した CSV ファイルに結果が書き込まれる。そして、開発したアプリケーションのソースコードを付録 C に掲載する。以下にこのアプリケーションの主な機能を示す。

## 第4章 ボタン押し課題のシステム



図 4.2 音響信号への遅延生成アプリケーションの画面の表示例

- (1) 任意の外部ファイルから複数の遅延時間を設定する機能
- (2) 実験者が画面上のコンボボックスで指定した時間だけ遅延させる機能 (4.2.2 項参照)
- (3) 被験者がボタンを押下する時間間隔を記録する機能 (4.2.3 項参照)
- (4) 被験者が押下するボタンの押下回数が実験者がアプリケーション上で指定した回数に到達したら合図音の出力を一時的に停止する機能
- (5) (3) で述べた記録とアプリケーション上での設定内容、被験者情報を外部ファイルに書き込む機能

(1) は Windows で主に使用される INI (Initialization) ファイル形式を採用している。遅延時間の一覧を INI ファイルに予め設定し、アプリケーションから任意の INI ファイルを選択し読み込むことで、コンボボックスから遅延時間を選択する機能を実現している。(4) は、ボタンの押下回数が指定した回数に到達したら到達したことを示すメッセージボックスを表示させることで、アプリケーションが Enter キーか OK ボタンの入力を受け付けるまで合図音の出力を停止する機能である。(5) は、被験者がボタンを押下する時間間隔を記録する機能である。また、コンボボックスで選択された遅延時間をエディットボックスで指定したタイミングで発生させることも可能である。さらに、選択された遅延

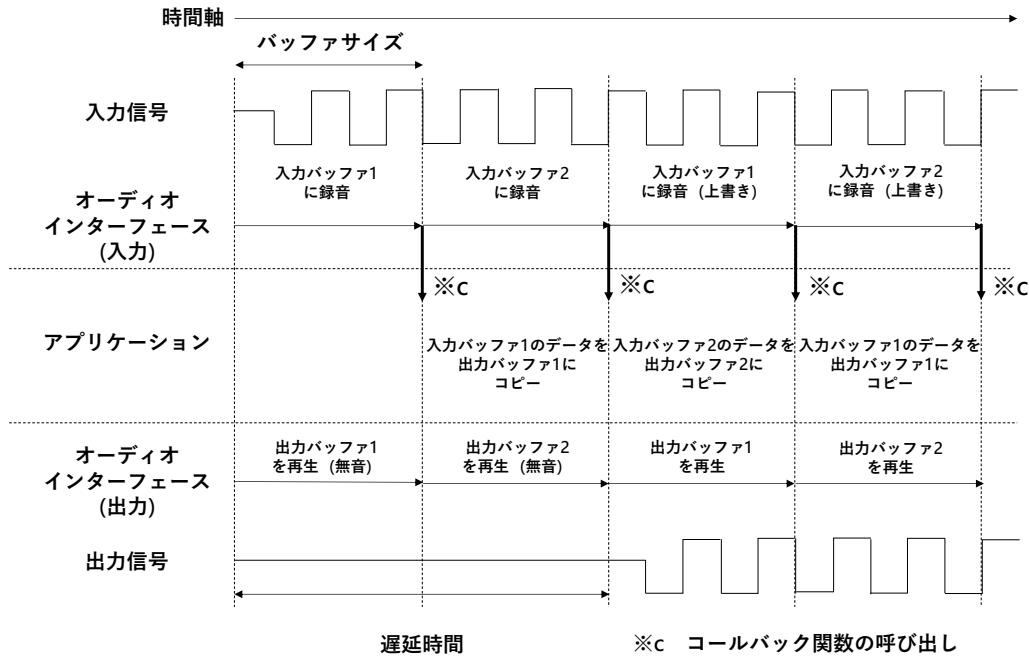


図 4.3 音響信号の同時入出力のシステムの動作

時間に基づき遅延を発生させ、ボタンの押下回数が指定した回数に達し結果がファイルに書き込まれると、コンボボックスの選択項目は自動的に次に移行する。この機能により、ボタン押し課題はINIファイルの選択と結果を出力するプッシュボタンの押下のみで実施可能である。

#### 4.2.1 ASIO における音響信号の同時入出力

本研究で開発するアプリケーションは、オーディオドライバに ASIO (Audio Stream Input Output) を用いている。そこで、ASIO における音響信号の入出力方法について説明する。ASIO ではマルチバッファリングの切り替えを独自のコールバック関数で行う。独自のコールバック関数を用いることで、バッファの切り替えはオーディオインターフェースによって行われるため、信号のバッファリングがOSの影響を受けないという利点がある。ASIO を用いた音響信号の同時入出力のシステムの動作を図 4.3 に示す。入力で 2 つのバッファ、出力で 2 つのバッファを利用してそれぞれでダブルバッファリングを行

## 第4章 ボタン押し課題のシステム

---

う. 最初の入力バッファを入力バッファ 1, 次の入力バッファを入力バッファ 2 とし, 最初の出力バッファを出力バッファ 1, 次の出力バッファを出力バッファ 2 とする. それぞれ, 音響信号の同時入出力が行われる前に 0 に初期化しておく. 入力バッファ 1 への入力信号の格納が開始した時点から音響信号が出力される時点までの同時入出力の仕組みを以下に示す.

- (1) はじめに入力バッファ 1 への入力信号の格納が開始され, それと同時に出力バッファ 1 に格納されたデータの再生が始まる. しかし, この時点で出力バッファ 1 には録音データが格納されていないため, 無音になる.
- (2) 入力バッファ 1 に格納されるデータ量が入力バッファ 1 の格納可能な最大の許容量に達したとき, ASIO でコールバック関数が呼び出され, 入力バッファ 1 と出力バッファ 1 がアプリケーションに受け渡される. それと同時に, 入力バッファ 2 への録音データの格納が始まり, 出力バッファ 2 の再生が始まる. ここでも, はじめは出力バッファ 2 にはまだ録音データが格納されていないため, 無音となる. これと同時に, アプリケーション側ではコールバックにより入力バッファ 1 のデータを出力バッファ 1 にコピーする.
- (3) 入力バッファ 2 に格納されるデータ量が入力バッファ 2 の格納可能な最大の許容量に達したとき, 再びコールバック関数が呼び出され, 出力バッファ 1 に格納された録音データの再生と入力バッファ 1 への入力信号の格納が開始する. これと同時に, アプリケーション側ではコールバックにより入力バッファ 2 のデータを出力バッファ 2 にコピーする.
- (4) 手順 2 に戻る.

以上を繰り返すことにより, 音響信号の同時入出力を実現している. このダブルバッファリングを用いた方法では, 2 バッファ分の遅延時間が常に発生する.

#### 4.2.2 任意の遅延時間後にボタン押下の合図音を再生させる機能

任意の遅延時間が経過した後にクリック音の WAV データを再生させる機能は、 ASIO における音響信号の同時入出力の方法に基づいて実装した。ボタン押下の合図音の再生は、ボタン押下を検知した後に呼び出されるコールバック関数内で、保存されているクリック音の WAV データを入力バッファのデータの代わりに出力バッファに転送することで行われる。このクリック音の WAV データの出力バッファへの転送のタイミングを遅延時間ごとに調整することで、任意の遅延時間後にボタン押下の合図音を再生させる機能を実現させた。また、図 4.3 のようにボタンの押下検知からクリック音の WAV データの再生開始までに少なくとも 2 つのバッファ分の遅延が生成されることになる。バッファサイズが小さいほど、より高精度な遅延時間の設定が可能となる。オーディオインターフェースのバッファサイズを  $n$ [points]、サンプリング周波数を  $f_s$ [Hz]、ASIO におけるインターフェースに固有の入力遅延を  $i$ [ms]、ASIO におけるインターフェースの固有の出力遅延を  $o$ [ms]、所望の遅延時間を  $d$ [ms] とすると、遅延時間の生成は以下の手順で実現される。

- (1) 初めに式 (4.1) に基づき、クリック音の WAV データのコピーを開始し始めるタイミング  $T$  を定義する。この  $T$  は、ボタン押下の検出後、何回目のコールバック関数の呼び出し時にクリック音の WAV データのコピーを開始するかを示す指標である。例えば  $T$  が 3 の場合、ボタン押下の検出後、最初のコールバック関数呼び出し時を 1 回目として、3 回目のコールバック関数呼び出し時にクリック音の WAV データのコピーを開始する。生成したい遅延時間  $d$ [ms] は、実験者がアプリケーション上で指定する。

$$T = \{d - (i + o)\} \times \frac{1}{n} \times \frac{f_s}{1000} \quad (4.1)$$

- (2) ボタンの押下を検知してから最初のコールバック関数呼び出し時を 1 回目として、

$T - 1$  回目までは、入力バッファに格納されているデータを出力バッファにコピーする。このとき、入力バッファには 0 が格納されているため無音となる。

- (3) ボタンの押下を検知してから  $T$  回目のコールバック関数呼び出し時になったら、入力バッファに格納されているデータの代わりにクリック音の WAV データの出力バッファへのコピーを開始する。

上記の手順を踏むことにより、任意の遅延時間の生成を実現する。

### 4.2.3 ボタンの押下時間間隔を記録する機能

ボタンの押下時間間隔を記録する機能は、ボタンを押下するごとに、ボタンの押下と押下の間の時間を計測する。例外として、1 回目のボタンの押下時間間隔は記録しないよう設定する。押下時間間隔の取得には、C++ の標準ライブラリである std::chrono を使用する。std::chrono は、C++11 以降で使用可能な時間に関する操作を提供するライブラリである。以下に押下と押下の間の時間を計測するための手順を示す。

- (1) ボタン押下を検知したら、関数 std::chrono::system\_clock::now() を使用してエポック（1970 年 1 月 1 日 0 時 0 分 0 秒 UTC）からの経過時間を取り得し、用意した変数 A に代入する。
- (2) 再びボタンの押下を検知したら、変数 A を別の変数 B に代入し、変数 A に手順 1 と同様の方法でエポックからの経過時間を取り得し、代入する。
- (3) ボタンの押下が 2 回目以降であれば、手順 2 の後に変数 B と変数 A の差を計算し、変数 C に代入する。
- (4) 関数 std::chrono::duration\_cast<std::chrono::milliseconds>() によって変数 C をミリ秒単位の時間に変換する。
- (5) 手順 4 で変換した変数 C を随时、配列に追加していくことで全てのボタンの押下時間間隔を記録する。

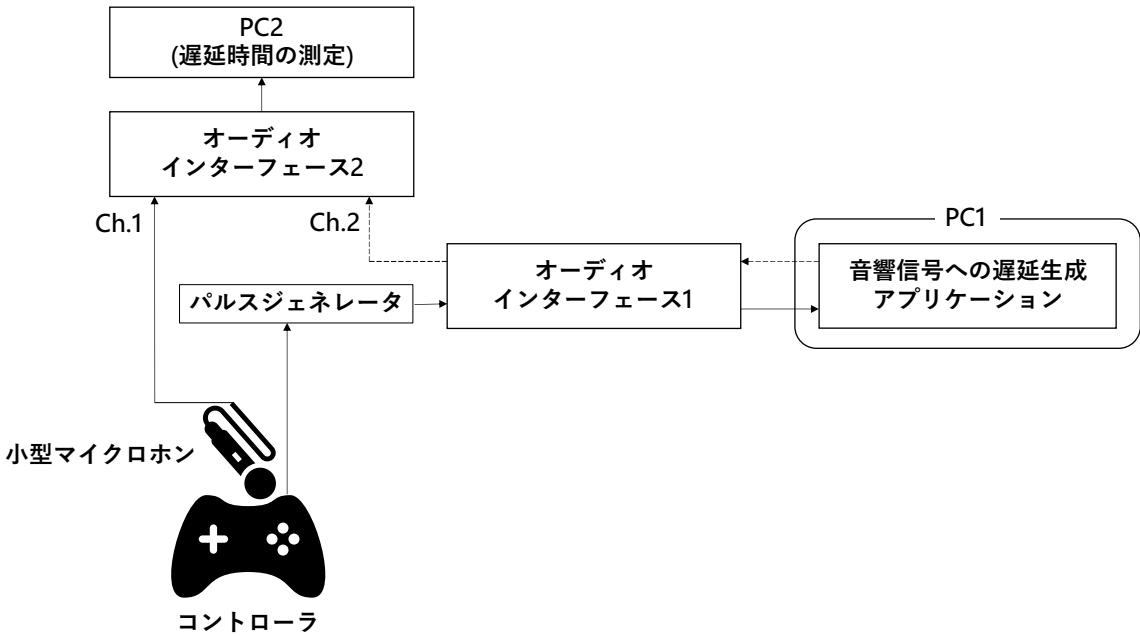


図 4.4 遅延時間測定のための接続図

## 4.3 生成する遅延時間の正確性の調査

### 4.3.1 遅延時間の測定方法

4.2 節で述べたアプリケーションによって生成された遅延時間の正確性を検証する目的で、遅延時間の測定を行った。図 4.4 に遅延時間測定のための接続図を示す。測定手順は以下の通りである。

- (1) 測定システムを図 4.4 に示した構成で用意する。
- (2) 遅延時間測定のためのプログラムと遅延時間生成アプリケーションが起動してから十分に時間が経過した後、実験者がボタンを押下する。
- (3) 図 4.5 のような小型マイクロホンを取り付けたコントローラから取得した音をオーディオインターフェース 2 のチャンネル 1 へと入力する。
- (4) コントローラのボタンを押下することで、遅延生成アプリケーションを介して出力さ



図 4.5 小型マイクロホンを装着しているコントローラ

れる音響信号をオーディオインターフェース 2 のチャンネル 2 へ入力する。

- (5) 遅延時間測定のためのプログラムの実行後にチャンネル 1 に入力された信号の開始点から 1000 点目の点から 6000 点目の点の信号の振幅の標準偏差を求める。チャンネル 1 において、標準偏差の 2 倍を超えた点を検出し、これをチャンネル 1 に入力された信号（小型マイクロホンから取得した音響信号）の開始点とする。
- (6) チャンネル 2 においても同様に、標準偏差の 2 倍を超えた点を検出し、これをチャンネル 2 における信号（アプリケーションによって生成された音響信号）の開始点とする。
- (7) それぞれの開始点の時間差を計算し、これを遅延時間 [ms] として算出する。

システムの動作確認は、通常の CPU 負荷がない状態と CPU 使用率を 100 % に保つ重い計算を実行している状態の両方で行った。これにより、他のアプリケーションによる CPU 占有が生じてもシステムが正常に機能するか否かを検証する。遅延時間の測定は合計 10 回を行い、遅延時間の理論値と実測値の差の絶対値の平均および実測値の標準偏差を

表 4.2 測定に使用した機器

実験装置	製造会社	製品名
オーディオインターフェース 1	Focusrite	Scarlett-solo 3rd Generation
オーディオインターフェース 2	Roland	Duo-Capture EX
遅延時間生成用の PC (PC1)	HP Inc.	HP ProBook 450 G7
遅延時間測定用の PC (PC2)	HP Inc.	HP Pavilion Laptop 14-dv2xxx
マイクロホン	DPA Microphones	IMK-SC4060

表 4.3 測定結果

CPU 利用率	理論値と実測値の差の絶対値の平均 [ms]	実測値の標準偏差 [ms]
平常時	0.129	1.23
100[%] 時	5.08	4.93

算出した。使用機器の詳細を表 4.2 に示す。設定されたバッファサイズはオーディオインターフェースで設定可能な最小のバッファサイズである 16[points]、サンプリング周波数は 48[kHz]、量子化ビット数は 16[bit] とした。遅延時間は 10-40[ms] の範囲では 5[ms] ずつ、40-150[ms] の範囲では 20[ms] ずつ変化させ、各場合において遅延時間を測定した。

### 4.3.2 測定結果

表 4.3 に測定結果を示す。表 4.3 より CPU 利用率が平常時においては、理論値の誤差と実測値の差が小さいことから、アプリケーションの正常な動作が確認された。一方で、CPU 利用率が 100 % の状態では、理論値と実測値の差および実測値の標準偏差が著しく増加することが確認された。これは、本研究で開発されたアプリケーションが、CPU 利用率が 100 % の際には正常に機能しないことを示している。したがって、本研究で開発されたアプリケーションを用いてボタン押し課題を実施する際には、CPU 利用率が 100 % に至らないよう注意が必要であり、実験を行う研究者は、他のアプリケーションを終了さ

## 第4章 ボタン押し課題のシステム

---

せる等の措置を講じ、CPU 利用率が 100 %にならないように慎重に実験を進める必要がある。そのため、本研究で実験を行う際には CPU 利用率が 100 %にならないように注意を払い、実験を行うこととする。

## 第 5 章

# 遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の評価方法

本章では、遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の評価方法について述べる。4章で説明した方法に従い、被験者がボタンを押下する時間を記録すると、被験者に提示するボタンの押下の時間間隔が毎分 60 回、即ち 1000[ms] の間隔でボタンが押下されることが理想である。しかし、実際には人のボタン押下時間間隔にはばらつきが生じると考えられる。遅延聴覚フィードバックが身体運動に影響を与える場合、このばらつきは聴覚フィードバックの遅延時間の大きさに応じて変化すると予想される。そこで、このボタン押下の時間間隔のばらつきを各遅延時間で評価することにより、遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響を評価する。ばらつきの評価には、分散と平均二乗誤差を使用し、これらの指標が大きくなるほどばらつきが大きいと判断する。評価指標を算出する際には、評価指標の値の時間変化や使用するデータの個数が結果に影響を与えるため、これらをパラメータとして考慮する。

## 5.1 分散

ボタンを押下する時間間隔の不偏分散  $s_a^2$  は、被験者が行うボタン押下の時間間隔を用いて算出する。 $s_a^2$  は、以下の式により示される。

$$s_a^2 = \frac{1}{l-1} \sum_{i=k}^{k+l-1} (x_i - \bar{x}_{kl})^2 \quad (5.1)$$

ここで  $l$ [回] は分散を算出するために使用するデータの個数、 $k$  は分析するデータの最初のインデックス、 $x_i$ [ms] は、取得した  $i$  番目のボタンの押下時間間隔のデータ、 $\bar{x}_{kl}$ [ms] は、 $k$  番目のデータから  $l$  個のデータを用いて算出するボタンの押下時間間隔のデータの平均値を指す。 $s_a^2$  において、任意の  $i$  で理想的な時刻にボタンが押下されなかった場合、 $x_i$  と  $x_{i+1}$  の両方に理想的なボタンの押下時間間隔との差異が生じる。データの平均値との差異を分析する際、大きな誤差が発生した場合、その影響で分散が過大になり、適切な評価が困難になる可能性がある。この場合、各被験者のボタンの押下時間間隔のデータの中央値を真値とする分散を検討することが有効である。中央値を真値として用いることにより、データに極端な誤差が生じた場合でも、ボタンの押下時間間隔のばらつきを適切に評価することが可能になると考えられる。各被験者のボタンの押下時間間隔のデータの中央値を真値とする分散  $s_b^2$  は、以下の式により示される。

$$s_b^2 = \frac{1}{l} \sum_{i=k}^{k+l-1} (x_i - M_{kl})^2 \quad (5.2)$$

ここで、 $M_{kl}$  は、 $k$  番目のデータから  $l$  個のデータを用いて算出するボタンの押下時間間隔のデータの中央値を指す。次に、真値を理想的なボタンの押下時間間隔とする場合を考える。例えば、ボタン押下の回数が毎分 60 回であれば、理想的には 1000[ms] の間隔でボタンが押下される。しかし、実際の実験では、この理想的な間隔でボタンが押下されるとは考えにくく、その理想的な間隔との誤差の分散は、ばらつきが増加するとともに大きく

なると推測される。理想的なボタンの押下時間間隔との誤差の分散  $s_c^2$  は、以下の式により示される。

$$s_c^2 = \frac{1}{l} \sum_{i=k}^{k+l-1} (x_i - a)^2 \quad (5.3)$$

ここで、 $a$  は理想的なボタンの押下時間間隔 [ms] を指す。

## 5.2 平均二乗誤差

本節では、聴覚フィードバックの遅延が変則的に発生する場合のばらつきの評価について検討する。ボタンの押下回数が  $t$  ( $t$  は 2 以上の整数) の倍数に到達したときのみ遅延が発生する状況を想定し、 $t$  の倍数に到達する直前のボタン押下時間間隔と直後のボタン押下時間間隔のデータの差の平均二乗誤差 (Mean Squared Error, MSE) が、遅延聴覚フィードバックがボタン押下時間間隔に与える影響を反映すると仮定する。遅延時間が増加するにつれて、MSE も増加すると予測される。MSE を算出する際に用いる誤差の総数を表す関数  $f(n)$  と、使用するデータの最後のインデックスを示す関数  $s(n)$  は、ボタンの押下回数  $n$  を用いて以下の式で表される。

$$f(n) = \left\lfloor \frac{n-t-1}{t} \right\rfloor + 1 \quad (5.4)$$

$$s(n) = \left\lfloor \frac{n-t-2}{t-1} \right\rfloor \quad (5.5)$$

ここで、 $\lfloor x \rfloor$  は  $x$  を超えない最大の整数を表す。これらの関数を用いて、MSE は次の式で定義される。

$$MSE = \frac{1}{f(n)} \sum_{i=0}^{s(n)} (d_{t-1+ti} - d_{t+ti})^2 \quad (5.6)$$

ここで、 $d_{t-1+ti}$  はボタンの押下回数が  $t$  の倍数に達する直前のボタン押下時間間隔、 $d_{t+ti}$  はボタンの押下回数が  $t$  の倍数に達した直後のボタン押下時間間隔のデータを示す。これ

により、聴覚フィードバックの遅延による影響を定量的に評価することが可能になると考えられる。さらに、 $t$  の倍数に到達する直前のボタン押下時間間隔と到達した直後の間隔との誤差の中央値 (Median Squared Error, MedSE) での評価を検討する。この計算法により、誤差の中に極端な値が存在しても適切なばらつきの評価が行える可能性がある。誤差の中央値 MedSE は以下の式で定義される。

$$\text{MedSE} = \text{Med}((d_{t-1} - d_t)^2, (d_{2t-1} - d_{2t})^2, \dots, (d_{(1+s(n))t-1} - d_{(1+s(n))t})^2) \quad (5.7)$$

式 (5.7) における  $\text{Med}()$  は中央値を計算する関数であり、括弧内の各項はボタンの押下回数が  $t$  の倍数に到達する直前のボタン押下時間間隔と  $t$  の倍数に到達した直後のボタン押下時間間隔の差の二乗を表す。このように、MedSE を用いることで、データの極端なばらつきがあった場合でも、遅延聴覚フィードバックがボタン押下時間間隔に与える影響を適切に評価することが可能になると考えられる。

## 第 6 章

# 身体運動のばらつきを評価するため の最適な実験条件

4 章で述べたボタン押し課題でボタンの押下時間間隔を記録すると、聴覚フィードバックに遅延がない場合でも理想的なボタンの押下時間間隔にはならずいくらかのばらつきが発生する。これは、遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の調査において発生する本質的なばらつきであると考えられる。そのため、聴覚フィードバックに遅延がない場合でのばらつきが小さくなるような実験条件を用いれば、遅延による影響がより顕著に現れることが期待される。そこで、本章ではこの調査における最適な実験条件を明らかにするために、以下の実験から実験条件によるばらつきの変化を調査した。

実験 (1) メトロノームの合図音の BPM を変化させたときのボタンの押下時間間隔のばらつきの変化を調べる。

実験 (2) 分散の計算に用いるデータの個数の違いによるばらつきの変化を調べる。

実験 (1) と実験 (2) では、聴覚フィードバックの遅延時間を一般的に影響のない遅延時間とされている 10[ms] に設定した。

## 6.1 ボタンを押下する間隔の最適な条件

この実験では、1分間にボタンを押下する回数を70回から110回までの5種類に変化させる。20代の被験者8人を対象に調査を行った。図6.1にボタンを押下する間隔と評価指標の関係を示す。この図から1分間に80回の間隔でボタンを押下するときが最も評価値が小さいことがわかる。このため、これ以降の実験では、ボタンを押下する時間間隔を1分間に80回とする。

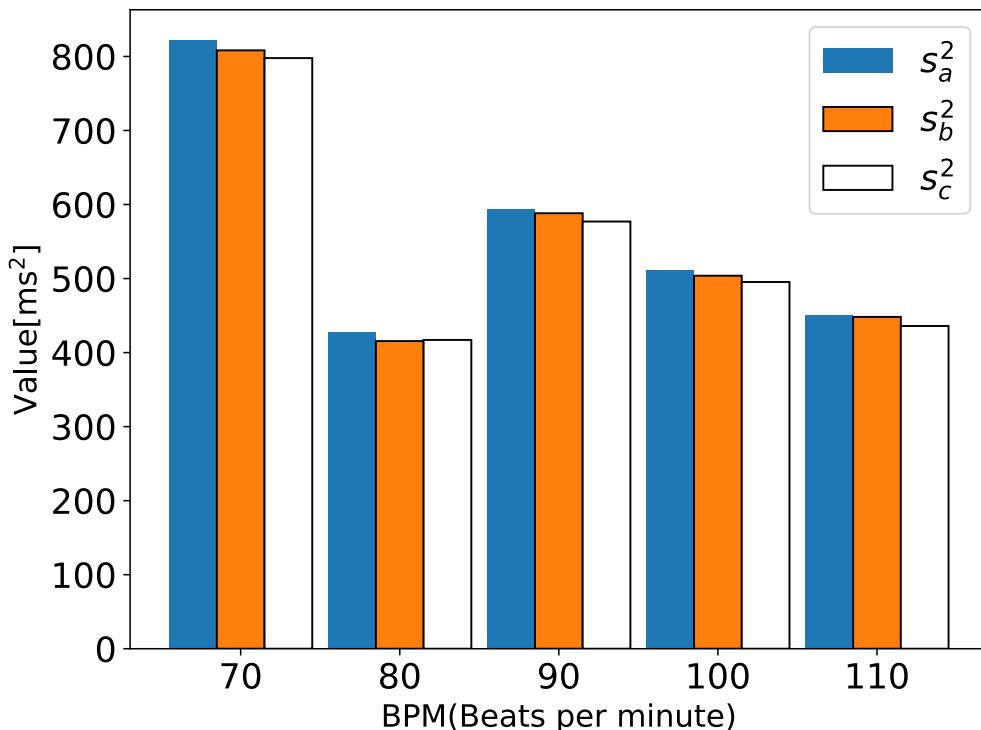


図6.1 ボタンを押下する間隔と評価指標の関係

## 6.2 ボタンを押下する回数の最適な条件

本節では、遅延時間を  $10[\text{ms}]$  に設定し、インデックスが 4 未満のデータは練習区間として除外する。つまり、分析するデータの最初のインデックス  $k$  は 5 とする。図 6.2 および図 6.3 に使用するボタン押下時間間隔のデータの個数と評価指標の関係を示す。図 6.2 では、 $l$  を 10 から 30 まで 1 ずつ変化させながら  $s_a^2$  および  $s_c^2$  を算出し、これらを被験者数で平均している。同様に、図 6.3 では  $s_b^2$  を算出し、被験者数で平均している。これらの図から、評価指標の値の算出に使用するデータの個数が 20 を超える場合、データの個数の増加に伴い評価指標の値が大きくなることがわかる。この結果から、実験条件によるばらつきを最小限に抑えるためには、分析する対象のデータの個数を 20 個以下に設定することが望ましいと考えられる。したがって、以降の実験では観測値全体のばらつきを評価するときのデータのサイズは 20 とする。

## 6.3 遅延を発生させる最適なタイミング

本節では、6.1 節で規定された適切なボタン押下時間間隔を用いて、遅延を発生させる最適なタイミングを検証する。実験 (1) では、被験者による予備調査後の口頭アンケート結果から、「遅延を感じなかった」あるいは「遅延を感じたが操作感に影響はなかった」との意見が寄せられた。この結果を踏まえ、「ボタン押下時の合図音の遅延が一定であれば、被験者は遅延に適応し、ボタン押下の時間間隔に及ぼす影響が減少する」との仮説を立て、「合図音の遅延が毎回でない場合、慣れの影響が軽減され、遅延聴覚フィードバックの影響が明確に観察される」と考えた。この仮説を検証するために、実験 (2) では、ボタンの押下回数が 4 の倍数に達したときのみ遅延を発生させるシステムを用いて、遅延聴覚フィードバックが身体運動に及ぼす影響を分析した。

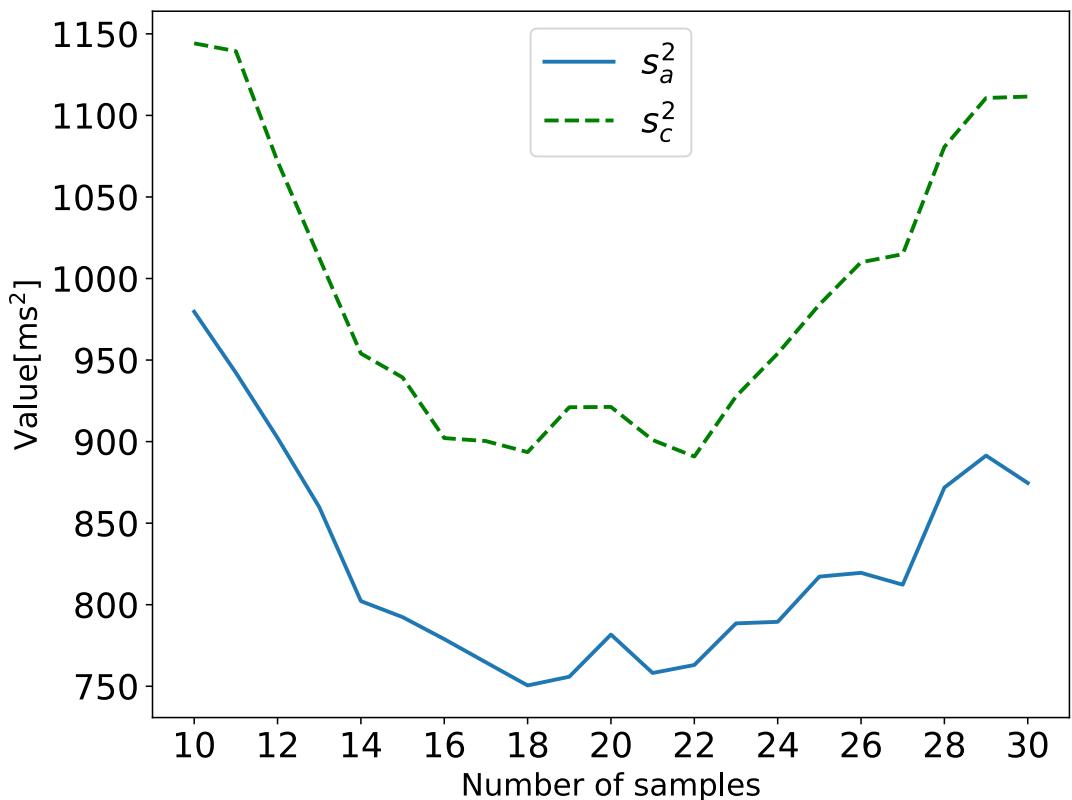


図 6.2 使用するボタン押下時間間隔のデータの個数と評価指標の関係

実験 (1) ボタンを押下したときの合図音が常に遅延する場合

実験 (2) ボタンを押下するときの合図音がボタンの押下回数が 4 の倍数に達したときのみ遅延する場合

上記 2 つの実験を行い、聴覚フィードバックの遅延時間とボタンの押下時間間隔のばらつきの関係が読み取り可能である実験条件を探る。

### 6.3.1 調査方法

若年者を対象に行った遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の調査方法を以下に示す。実験 (1) と実験 (2) ともに調査の方法は同様である。

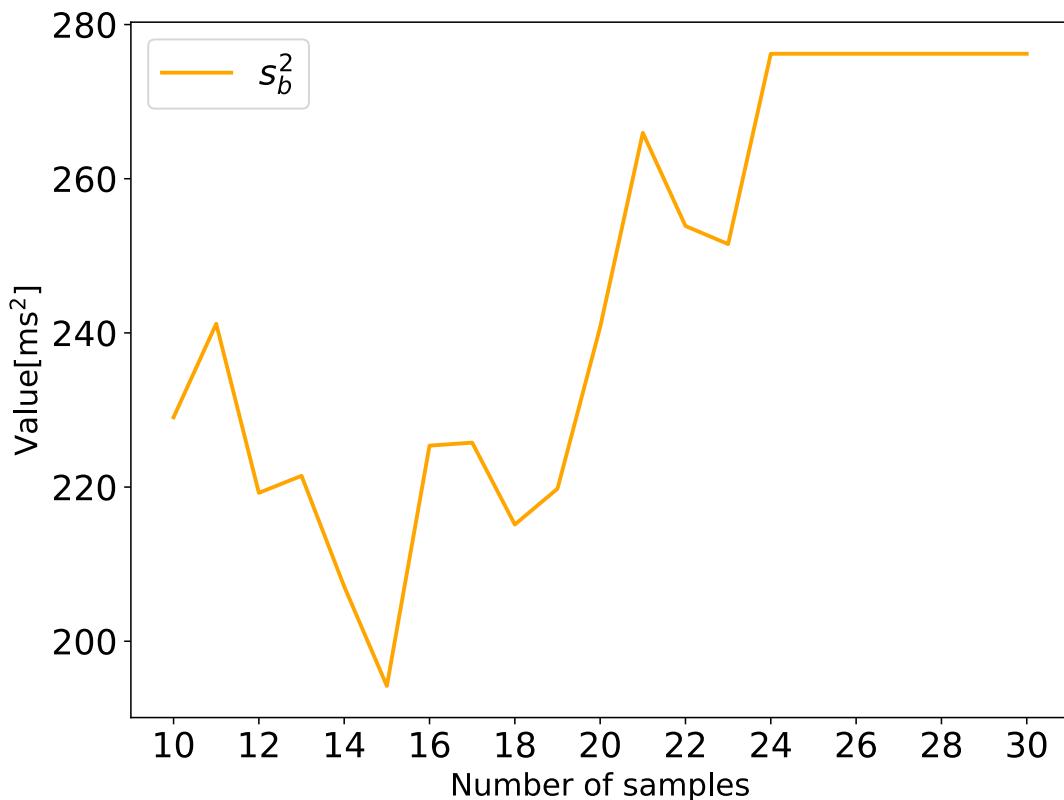


図 6.3 使用するボタン押下時間間隔のデータの個数と評価指標の関係

- (1) 被験者に図 4.1 のシステムを用意する.
- (2) 4.1 節で述べた手順 1 から手順 2 によって、ボタン押し課題を実施する.
- (3) ヘッドホンから出力されるボタン押下の合図音の遅延時間をランダムに変更して実験者が指定した回数だけ手順 2 を繰り返す. このとき、実験者が提示する回数は、6.3.2 項で提示する遅延時間の種類である. また、遅延時間を変更し、次の実験に移るときには 20 秒間の休憩を挟む.

### 6.3.2 調査条件および調査対象

先行研究 [7] においては、遅延聴覚フィードバックが発話に与える影響を若年者と高齢者に対して検証した. その結果、90[ms] を超える遅延時間において、若年者と高齢者の間

表 6.1 実験 (1) における遅延時間の提示順

提示順	遅延時間 [ms]	被験者数	年齢
			(平均(最小 - 最大))
提示順 1	10, 30, 110, 10, 70, 90, 50	3	22.0 (21 - 23)
提示順 2	10, 70, 30, 110, 50, 90, 10	5	22.4 (22 - 23)
提示順 3	10, 110, 90, 50, 10, 30, 70	4	23.0 (22 - 24)
提示順 4	10, 50, 90, 10, 30, 70, 110	4	22.5 (22 - 24)
提示順 5	10, 30, 10, 50, 110, 70, 90	5	21.8 (21 - 22)

で遅延聴覚フィードバックに対する違和感に有意な差が見られた。また、文献 [11] では、遅延なしの状態と比較して 100[ms] 以上の遅延があるとリズムを刻む作業が困難になることが示されている。これらを踏まえ、本研究では 100[ms] 未満の遅延時間においても身体運動に与える遅延聴覚フィードバックの影響を検証するため、遅延時間を 10, 30, 50, 70, 90, 110[ms] の 6 つに設定した。遅延時間の提示順序は、初めに 10[ms] を提示し、次に 10[ms] 以外の中からランダムに選択し提示する。その後、残る遅延時間に 10[ms] を加えたものをランダムに提示する。遅延時間が 10[ms] の時の評価値の算出については、最初に提示したものではなくランダムに提示したもののが結果を用いる。表 6.1 に実験 (1) における遅延時間の提示順序、被験者数および被験者の年齢の平均と年齢の最小値および最大値を示し、表 6.2 に実験 (2) における同様の情報を示す。調査結果は、実験 (1) では、提示する遅延時間ごとに 5.1 節の  $s_a^2$ ,  $s_b^2$  および  $s_c^2$  を算出し、実験 (2) では、提示する遅延時間ごとに 5.1 節の  $s_a^2$ ,  $s_b^2$  および  $s_c^2$  と 5.2 節で述べた MSE および MedSE を算出することで評価した。

### 6.3.3 調査結果

図 6.4 に実験 (1) による遅延聴覚フィードバックの身体運動への影響の調査結果を、図 6.5 に実験 (2) における同様の影響の調査結果を、図 6.6 に実験 (2) における遅延時間と

表6.2 実験(2)における遅延時間の提示順

提示順	遅延時間 [ms]	被験者数	年齢
			(平均(最小-最大))
提示順1	10, 30, 110, 10, 70, 90, 50	4	22.5 (22 - 24)
提示順2	10, 70, 30, 110, 50, 90, 10	3	22.0 (22 - 22)
提示順3	10, 110, 90, 50, 10, 30, 70	3	23.7 (22 - 25)
提示順4	10, 50, 90, 10, 30, 70, 110	3	21.7 (21 - 22)
提示順5	10, 30, 10, 50, 110, 70, 90	3	22.7 (21 - 25)

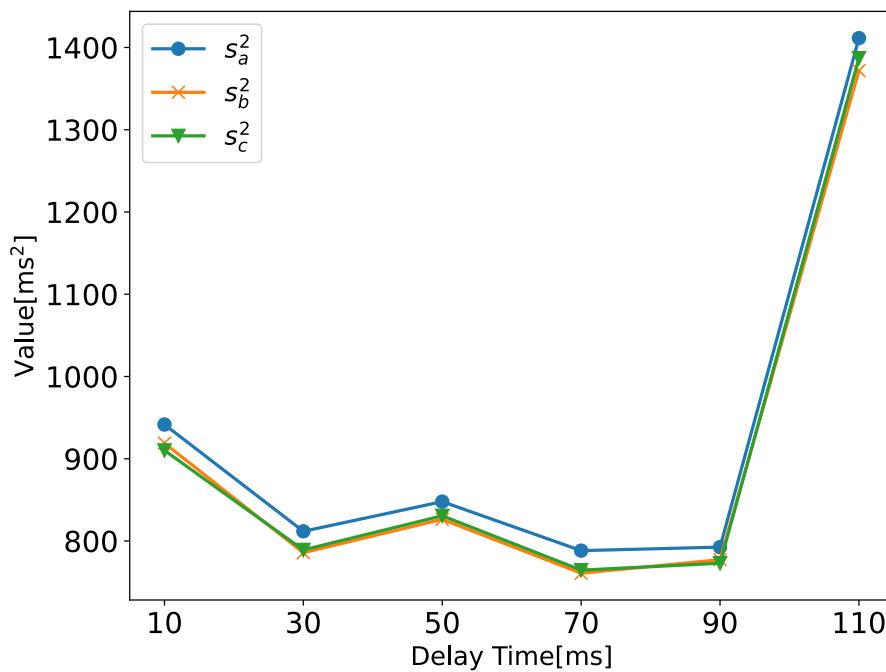


図6.4 実験(1)における遅延時間と評価指標の関係

MSE および MedSE の関係を示す。図6.4に示される結果から、10[ms] から 90[ms] の間で評価指標が減少する傾向が見られ、90[ms] から 110[ms] の範囲では評価指標が急激に増加していることが観察される。10[ms] から 90[ms] の間での評価指標の減少は、被験者が遅延に馴化した結果である可能性が高い。これは、一貫した遅延を持つシステムにおいて、繰り返されるボタン押し課題を通じて被験者が遅延に順応し、より大きな遅延にも

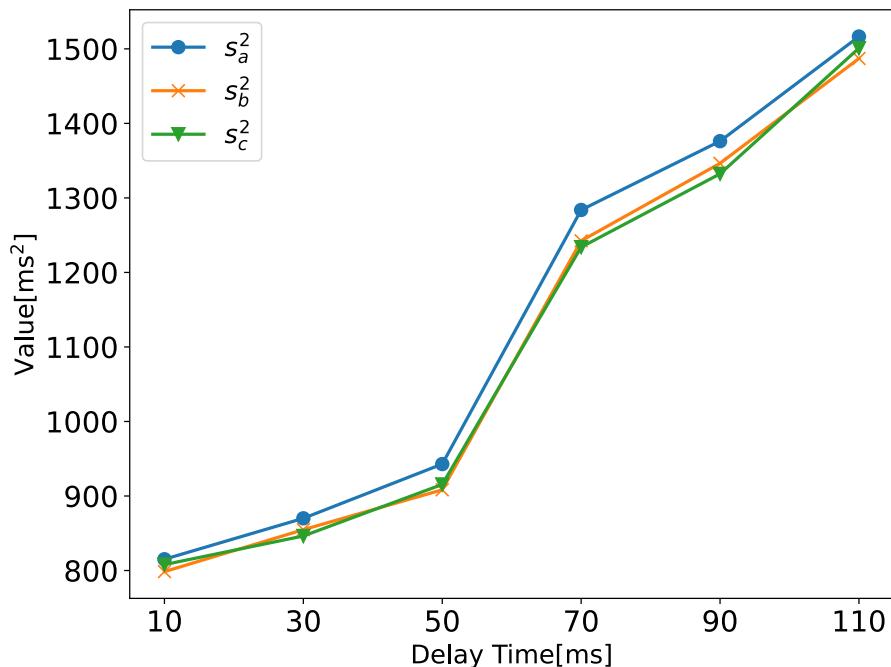


図 6.5 実験 (2) における遅延時間と評価指標の関係

対応できるようになることを示唆している。一方、図 6.5 の実験 (2) の結果では、10[ms] の評価値が最小であり、遅延時間の増加に伴い評価値が上昇する傾向が確認できる。さらに、図 6.6 では、10[ms] から 30[ms] の間で評価値が減少しているものの、30[ms] から 110[ms] にかけて評価値が増加する傾向が見られる。これは、不規則な遅延が身体運動に与える影響を示しており、4回に1度の遅延が特に影響を及ぼしている可能性がある。これらの結果から、遅延が一定である場合、被験者はその遅延に馴染み、ボタン押下時間間隔に及ぼす影響が減少するという仮説を支持する。したがって、本研究では次回以降の実験を実験 (2) の条件で進めることにする。これにより、遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響のより詳細な理解を目指す。

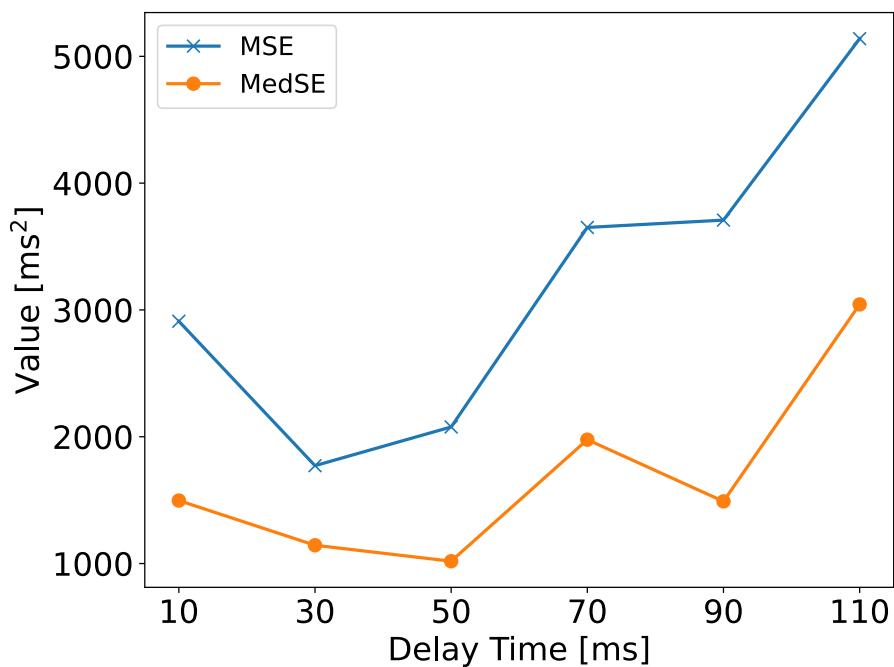


図 6.6 実験 (2) における遅延時間と MSE および MedSE の関係

## 第 7 章

# 遅延聴覚フィードバックが身体運動 に与える影響の調査

本章では、第 4 章で開発されたシステムと第 6 章で決定された実験条件を用いて、遅延聴覚フィードバックが身体運動に及ぼす影響を聴力が正常な若年者および 60 歳以上の高齢者に対して調査した結果について述べる。「高齢者は若年者に比べて聴覚フィードバックの遅延に対する許容度が高い」という仮説を、ボタンの押下回数が 4 の倍数に達したときのみ遅延を発生させるシステムを用いて検証する。第 6 章の予備実験により、ボタンの押下回数が 4 の倍数に達する直前の押下時間間隔と 4 の倍数に達した直後の押下時間間隔の差の二乗の平均値および中央値が遅延時間の増加に比例して増大すること、そしてボタンの押下回数が 4 の倍数に達したときの遅延が全体のボタン押下時間間隔のばらつきを拡大させるという可能性が示唆された。これらの予備実験で得られた考察を基に、仮説の検証を行う。

## 7.1 調査方法

聴力の正常な若年者および高齢者を対象に行ったボタン押し課題による遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の調査の方法を以下に示す。

- (1) 被験者に図4.1のシステムを用意する。
- (2) 4.1節で述べた手順1から手順2によって、ボタン押し課題を実施する。
- (3) ヘッドホンから出力されるクリック音の遅延時間をランダムに変更して実験者がアプリケーション上で指定した回数だけ手順2を繰り返す。このとき、実験者が提示する回数は、7.2節で提示する遅延時間の種類によって異なる。

## 7.2 調査条件および調査対象

遅延時間の提示順序は、最初に10[ms]を提示し、次に10[ms]以外の中からランダムに選択し提示する。その後、残る遅延時間に10[ms]を加えたものをランダムに提示する。提示する遅延時間の種類を表7.1、表7.2、表7.3および表7.4に示す。本章では、10, 30, 50, 70, 90, 110[ms]の6種類の遅延時間を用いた実験を実験Aとし、10, 15, 20, 25, 35, 30, 40[ms]の7種類の遅延時間を用いた実験を実験Bと称する。

表 7.1 若年者の実験 A における遅延時間の提示順

提示順	遅延時間 [ms]	被験者数	年齢
			(平均(最小 - 最大))
提示順 1	10, 30, 110, 10, 70, 90, 50	8	22.1 (21 - 23)
提示順 2	10, 70, 30, 110, 50, 90, 10	8	22.4 (21 - 24)
提示順 3	10, 110, 90, 50, 10, 30, 70	8	22.3 (21 - 25)
提示順 4	10, 50, 90, 10, 30, 70, 110	7	22.7 (22 - 24)
提示順 5	10, 30, 10, 50, 110, 70, 90	7	23.1 (22 - 24)

表 7.2 若年者の実験 B における遅延時間の提示順

提示順	遅延時間 [ms]	被験者数	年齢
			(平均(最小 - 最大))
提示順 1	10, 25, 35, 30, 40, 20, 10, 15	7	22.6 (21 - 24)
提示順 2	10, 15, 40, 10, 35, 25, 30, 20	7	22.9 (21 - 25)
提示順 3	10, 30, 25, 10, 40, 20, 35, 15	7	22.6 (21 - 25)
提示順 4	10, 30, 20, 10, 15, 35, 25, 40	7	22.1 (20 - 24)
提示順 5	10, 40, 10, 25, 30, 20, 15, 35	6	23.5 (22 - 24)

表 7.3 高齢者の実験 A における遅延時間の提示順

提示順	遅延時間 [ms]	被験者数	年齢
			(平均(最小 - 最大))
提示順 1	10, 30, 110, 10, 70, 90, 50	8	63.5 (60 - 70)
提示順 2	10, 70, 30, 110, 50, 90, 10	8	70.1 (61 - 77)
提示順 3	10, 110, 90, 50, 10, 30, 70	8	68.4 (63 - 77)
提示順 4	10, 50, 90, 10, 30, 70, 110	9	70.2 (61 - 82)
提示順 5	10, 30, 10, 50, 110, 70, 90	8	74.1 (68 - 83)

表7.4 高齢者の実験Bにおける遅延時間の提示順

提示順	遅延時間 [ms]	被験者数	年齢
			(平均(最小-最大))
提示順1	10, 25, 35, 30, 40, 20, 10, 15	8	70.0 (60-80)
提示順2	10, 15, 40, 10, 35, 25, 30, 20	8	72.1 (60-90)
提示順3	10, 30, 25, 10, 40, 20, 35, 15	8	67.9 (60-88)
提示順4	10, 30, 20, 10, 15, 35, 25, 40	9	75.2 (62-84)
提示順5	10, 40, 10, 25, 30, 20, 15, 35	8	73.1 (65-80)

## 7.3 調査結果

### 7.3.1 観測値の分布

本節では、遅延時間ごとに得られたボタンの押下時間間隔のデータの分布を箱ひげ図を用いて示す。箱ひげ図は、観測値の中央値、第1四分位数、第3四分位数を示すことで、データの分布状況および中心的傾向を効果的に視覚化する。加えて、箱ひげ図に外れ値を示すことで、データのばらつきを直接的に評価することが可能となる。外れ値の算出は、以下の手順により行う。

- (1) 各遅延時間におけるボタンの押下時間間隔のデータを、被験者ごとに集計する。
- (2) 各遅延時間でのボタンの押下時間間隔のデータの中央値、第1四分位数、第3四分位数を算出する。
- (3) 第3四分位数から第1四分位数を引いた値である四分位範囲 (Interquartile Range, IQR) を計算する。
- (4) 手順3で求めた IQR を 1.5 倍し、この値を第三四分位数に加算および第一四分位数から減算した結果を上下の閾値と定める。
- (5) 閾値内の最も遠いデータまで箱からひげを引く。

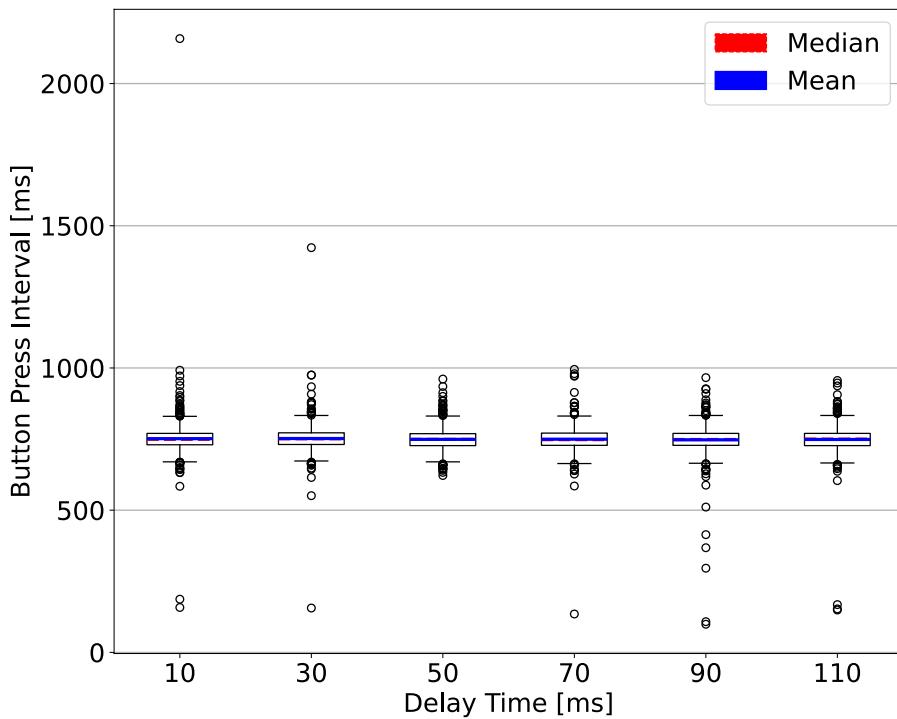


図 7.1 実験 A における遅延時間ごとの若年者のデータの分布

(6) 各データと閾値を比較し、手順 4 で求めた閾値の外にある値を全て外れ値とし、点で表す。

これにより、データの基本的な統計的特徴を簡潔に表現し、後続の分析におけるデータの解釈を支援する。図 7.1、図 7.2、図 7.3 および図 7.4 に遅延時間ごとのボタンの押下時間間隔のデータの分布を示す。これらの図より、それぞれの遅延時間でのボタンの押下時間間隔のデータには、一定数の外れ値が存在することがわかる。したがって、本研究では外れ値を除外したデータを用いて分析を行う。この方法により、これから行う分析において、外れ値の影響を排除し、データの適切な評価を行うことができる。

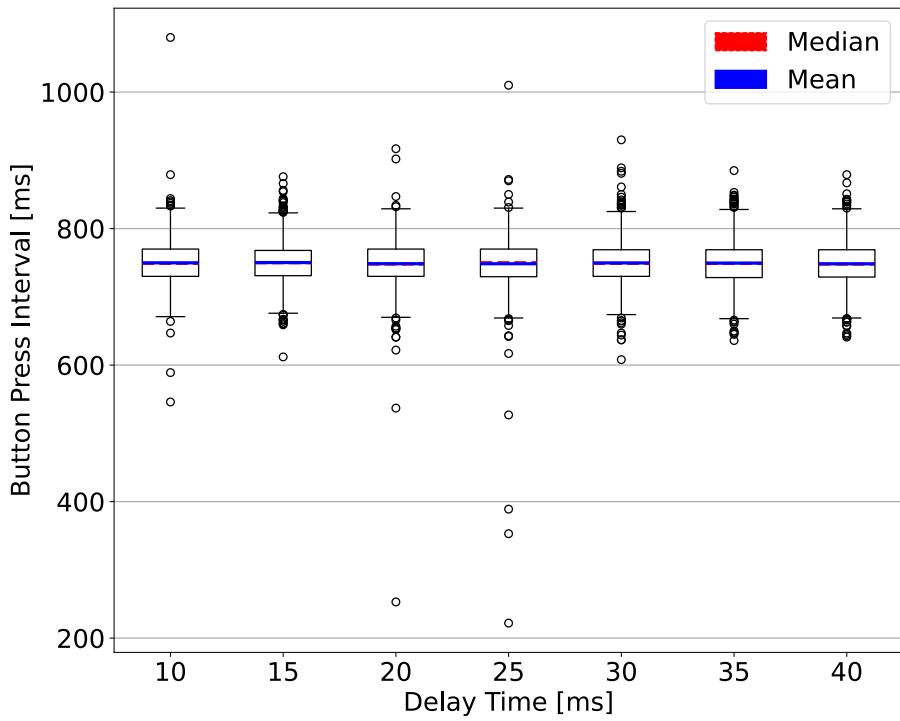


図 7.2 実験 B における遅延時間ごとの若年者のデータの分布

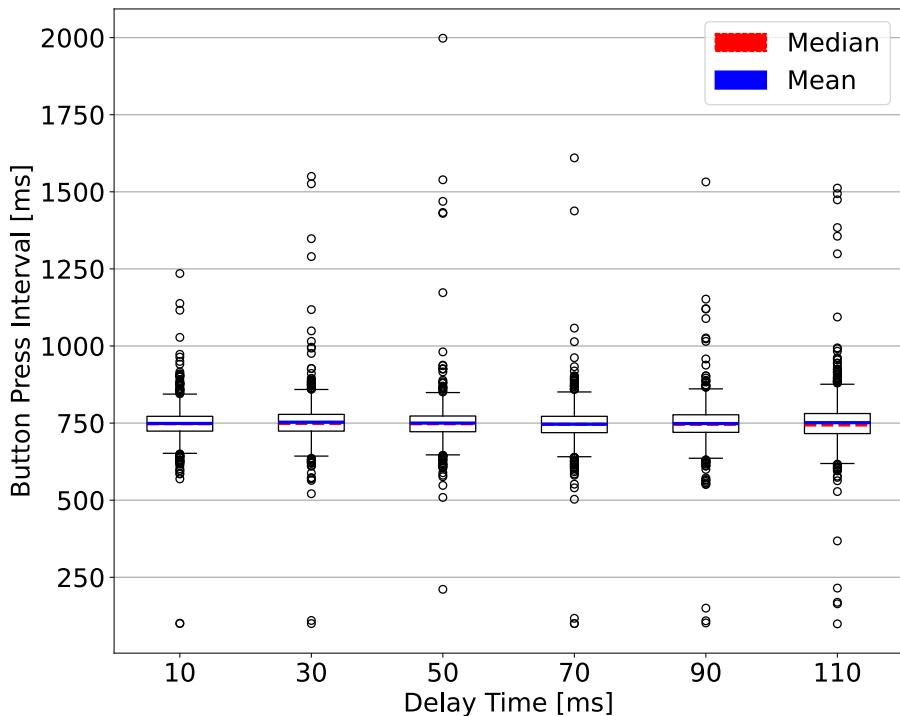


図 7.3 実験 A における遅延時間ごとの高齢者のデータの分布

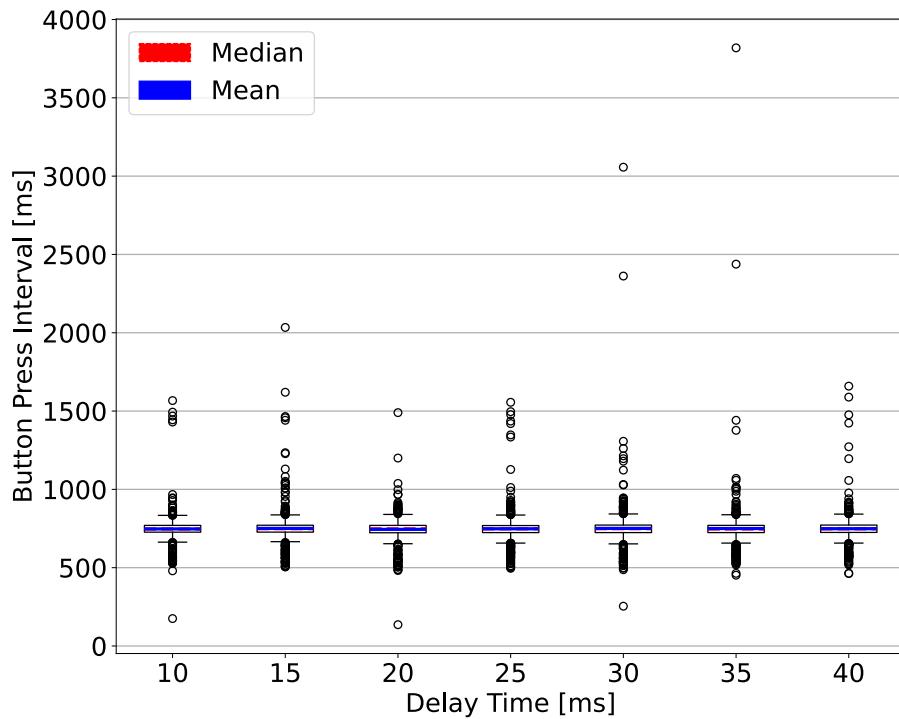


図 7.4 実験 B における遅延時間ごとの高齢者のデータの分布

### 7.3.2 遅延時間と評価指標の関係

本節では、7.3.1項で説明した方法によりデータの外れ値を除去した後の遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の調査結果を標本全体の分散、遅延直前および直後の押下時間間隔の差の二乗の平均値 (Mean Squared Error, MSE), 遅延直前および直後の押下時間間隔の差の中央値 (Median Squared Error, MedSE) の3つの評価指標を用いて示す。遅延時間と評価値の関係が若年者と高齢者で異なるかどうかを検証するために、若年者と高齢者それぞれの結果を同一グラフ上に表示し、比較する。図7.5, 図7.6に実験Aにおける遅延時間と分散の関係、図7.7, 図7.8に実験Bにおける遅延時間と分散の関係、図7.9, 図7.10に実験A、実験Bにおける遅延時間と分散の関係において、遅延時間が10[ms]時の評価値を基準に正規化した場合の結果を示す。また、図7.11, 図7.12にMSEおよびMedSEの結果を、図7.13, 図7.14にMSEおよびMedSEの結果を遅延時

間が 10[ms] 時の評価値で正規化した場合の結果を示す。

はじめに、実験 A における結果について述べる。実験 A の結果において、ボタンの押下時間間隔全体の分散を評価値とする指標によれば、正規化されたデータでは若年者と高齢者の反応に顕著な差異が見られる。若年者は、一貫して評価値が緩やかに増加するのに対し、高齢者は 110[ms] を境に分散が大幅に増加することが示された。また、実験 A における MSE および MedSE による評価からも、遅延時間の増加に伴い、若年者と高齢者双方の評価値に増加の傾向が確認された。この結果は、ボタン押し課題で提供される聴覚フィードバックの遅延が長くなるにつれて、遅延聴覚フィードバックの影響がより顕著になることを示唆している。若年者は遅延時間の増加に対して比較的均一な反応を示したが、対照的に高齢者は 70[ms] まで比較的緩やかな増加を見せた後、90[ms], 110[ms] の遅延時間において顕著な反応の増加を示した。これは、高齢者がある程度の遅延には許容度を持つことを示唆しており、遅延時間が 110[ms] に達した際には、若年者との差異が特に明確になった。これらの結果から、高齢者が若年者と比較して聴覚フィードバックの遅延に対する許容度が高い可能性が示され、結果として遅延時間の増加に対する高齢者の感知の鈍さが推測される。さらに、高齢者の評価値が若年者と比較して一貫性に欠けることからも、高齢者が遅延に対して鈍感である可能性も示唆される。

次に、実験 B における結果について述べる。実験 B においてもボタン押し課題の押下時間間隔全体の分散を通じて分析した結果、若年者と高齢者での間で異なる傾向が観察された。正規化されたデータに基づく評価では、10[ms] から 40[ms] の遅延時間帯において、若年者の分散は一貫して低い水準を維持しながらも緩やかに増加しているのに対し、高齢者は遅延時間と評価値の間に一貫した関係が認められない。非正規化されたデータに基づく分析でも、高齢者は遅延時間に対して比較的一貫した分散の値を示しているが、若年者に比べて全体的に高い分散値を記録している。これらのこととは、高齢者が遅延時間の増加に対して若年者よりも鈍感であることを示唆し、逆に若年者が遅延時間の変化に対してより敏感である可能性を示している。また、MSE および MedSE による評価では、10[ms]

から 40[ms] の比較的短い遅延時間帯において、若年者における評価値が緩やかに増加する傾向が認められ、若年者が遅延時間の増加に対して比較的敏感であること、そして遅延聴覚フィードバックによる影響をより感じやすいことを示唆している。一方で、高齢者においては、遅延時間と評価値の間に一貫した関係が見出されず、遅延に対する感受性の低さが示唆される。

以上の結果をまとめると、10[ms] から 40[ms] の短い遅延時間帯における観察結果から、若年者の反応は遅延時間の増加に伴い緩やかに増加する傾向にあるが、高齢者の反応には一貫した関係が認められないことが示された。このことは、若年者が遅延に対して敏感であり、一方で高齢者が遅延時間に対してある程度の許容度を持っていることを示唆している。一方、遅延時間を 10[ms] から 110[ms] に拡大した場合、特に 90[ms] を超える長い遅延時間帯における高齢者の反応に大幅な増加が観察され、高齢者が遅延時間の増加に対して比較的鈍感であるものの、90[ms] を超えるとタスクの一貫性を保つことが困難になることが示された。若年者も長い遅延時間において、反応の増加を示したが、この増加は高齢者ほど急激ではなかった。これらの結果は、遅延時間が増加するにつれて若年者と高齢者の反応の差異が顕著になることを示し、若年者は短い遅延時間帯でも遅延を感じやすく、高齢者は長い遅延時間において特に顕著な反応を示したこと明らかにする。さらに、遅延時間に対する年齢別の感受性の違いは、遅延聴覚フィードバックにおける効果を最大化するための異なるアプローチの重要性を協調するものと思われる。

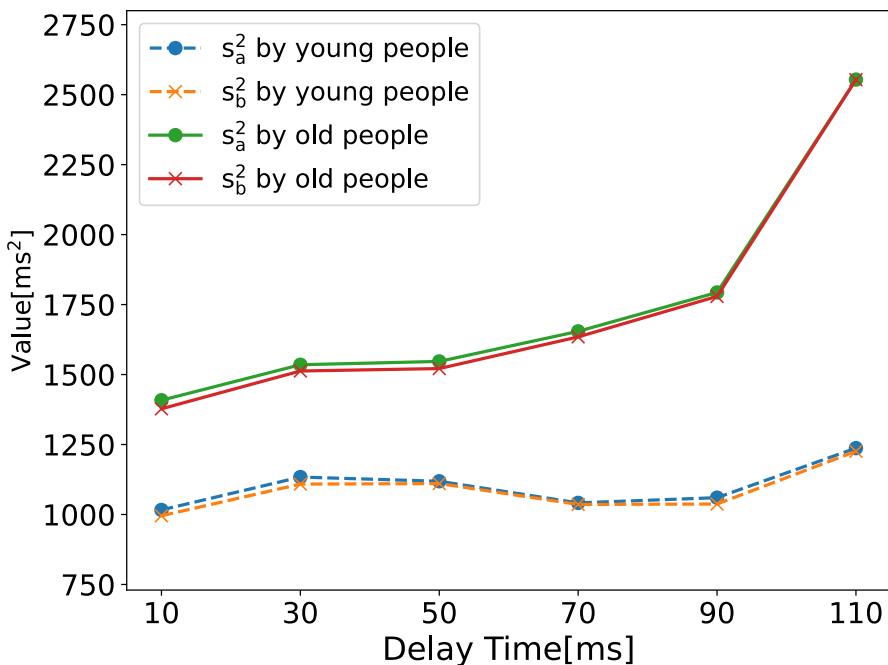


図 7.5 実験 A における若年者と高齢者の分散の比較 1

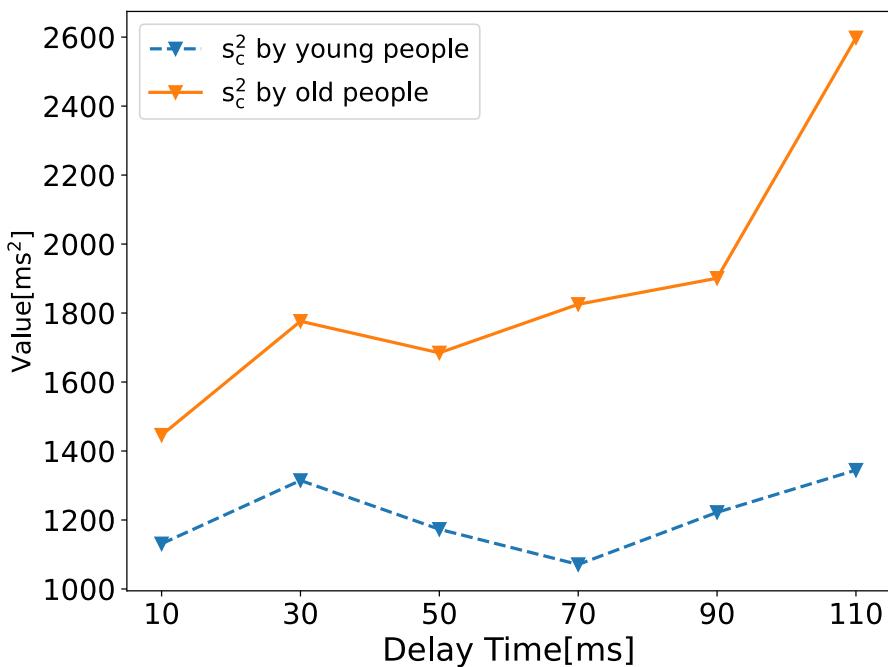


図 7.6 実験 A における若年者と高齢者の分散の比較 2

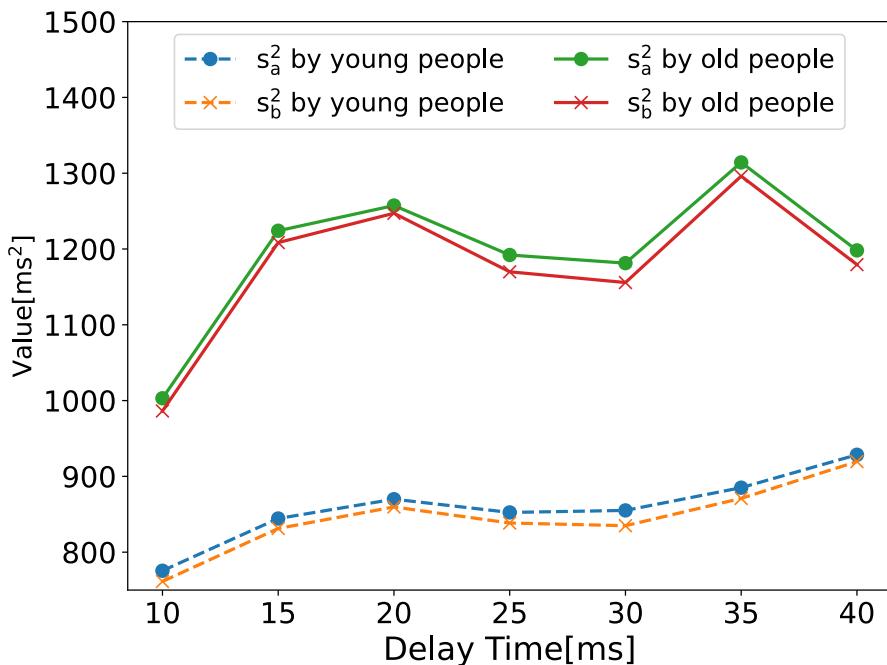


図 7.7 実験 B における若年者と高齢者の分散の比較 1

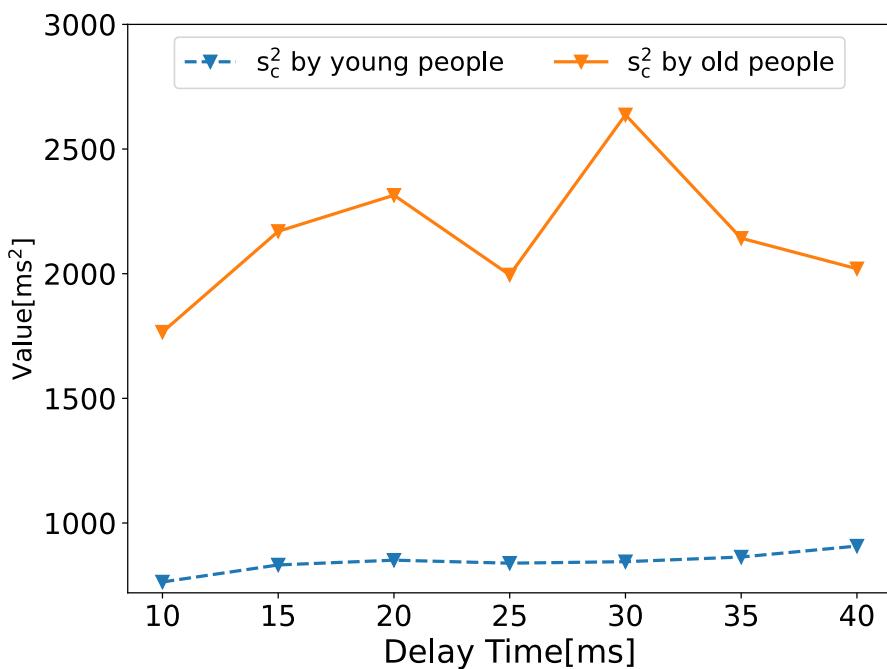


図 7.8 実験 B における若年者と高齢者の分散の比較 2

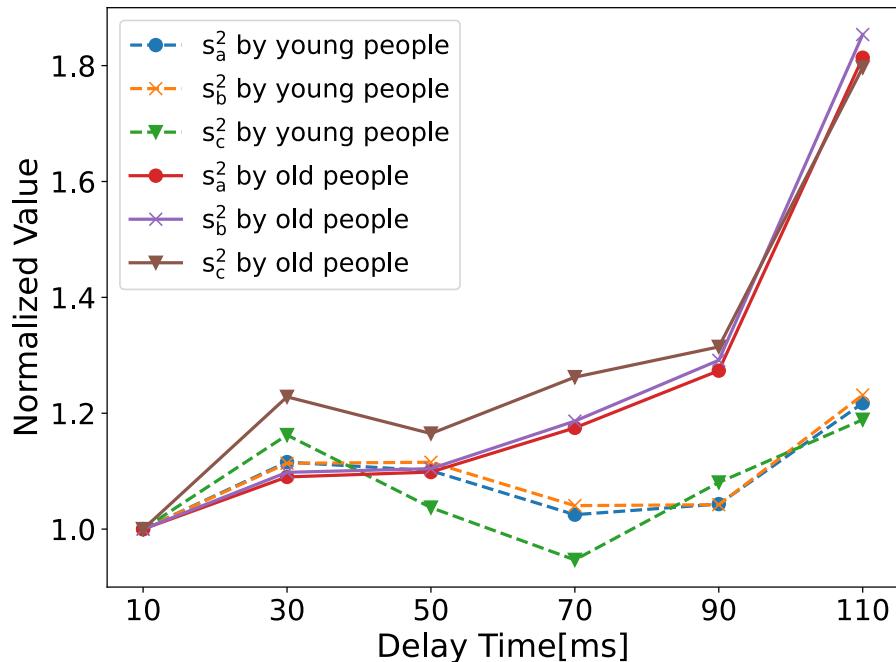


図 7.9 実験 A における若年者と高齢者の正規化後の評価値の比較

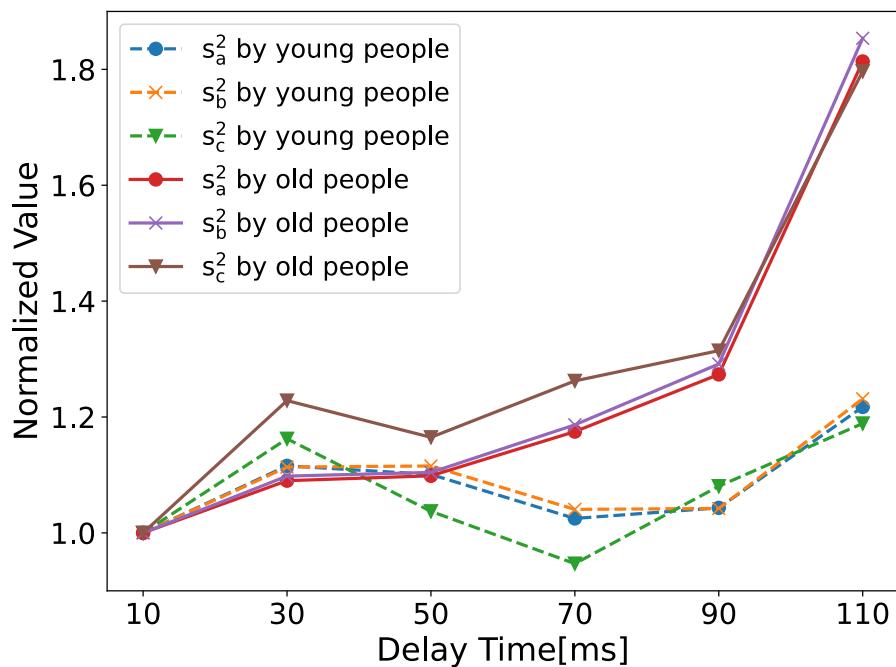


図 7.10 実験 B における若年者と高齢者の正規化後の評価値の比較

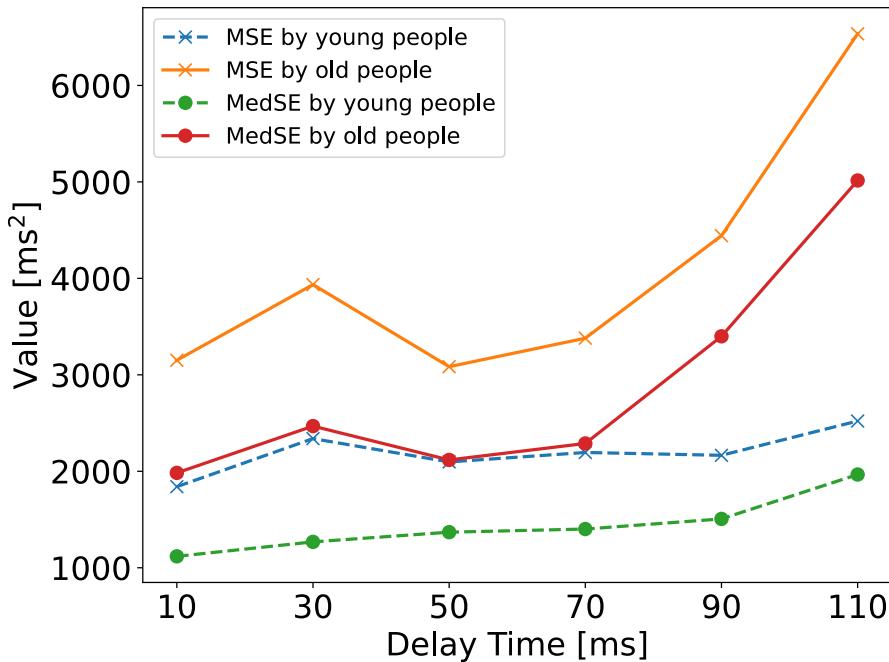


図 7.11 実験 A における若年者と高齢者の MSE と MedSE の比較

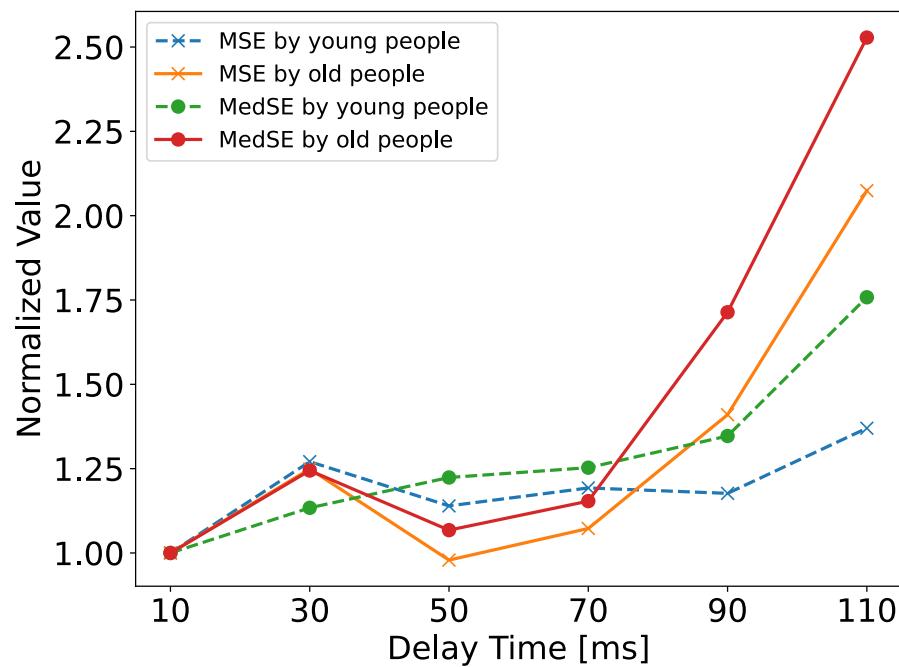


図 7.12 実験 A における若年者と高齢者の正規化後の MSE と MedSE の比較

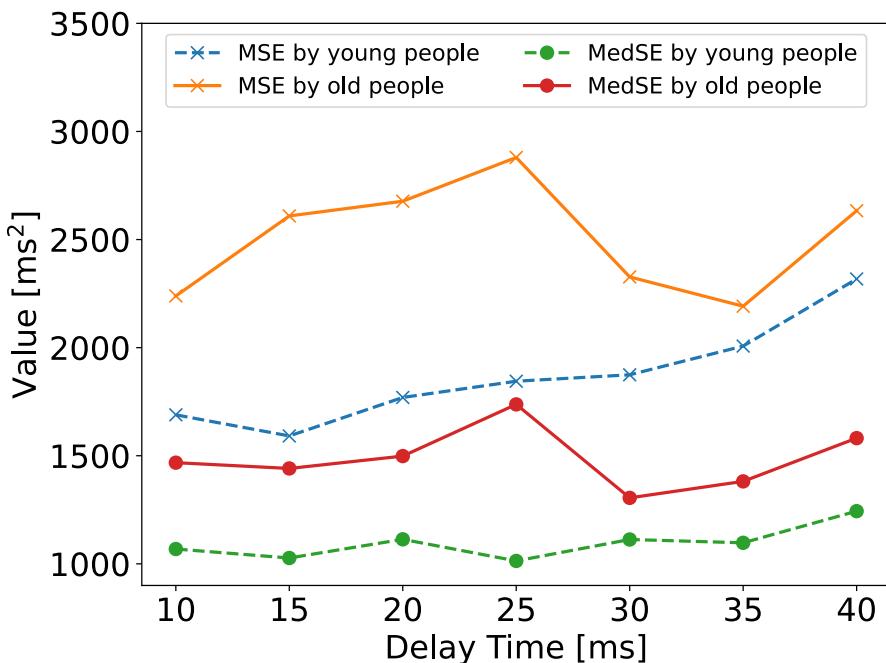


図 7.13 実験 B における若年者と高齢者の MSE と MedSE の比較

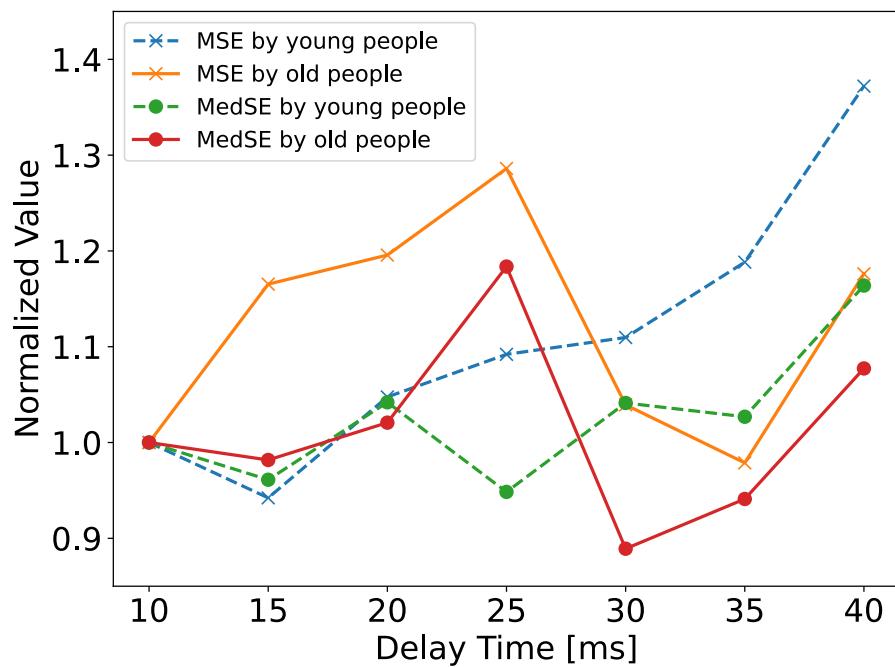


図 7.14 実験 B における若年者と高齢者の正規化後の MSE と MedSE の比較

## 第8章

### 結論

#### 8.1 まとめ

本研究では、先行研究から継続して実施予定の遅延聴覚フィードバックが発話に及ぼす影響の調査に向け、アプリケーションを開発した。このアプリケーションは、被験者がアプリケーション上に直接評価結果を入力でき、その結果を外部ファイルに出力する機能を備えている。この開発したアプリケーションを用いることにより、実験の効率化および評価結果の分析が容易になることが期待される。

加えて、聴覚フィードバックによる違和感を客観的に評価するために、先行研究 [6] で開発されたシステムを改良し、また、ボタン押し課題を用いた客観的な評価方法を開発した。そして、これらを用いて遅延聴覚フィードバックの身体運動への影響を調査した。開発したボタン押し課題では、被験者は一定の時間間隔でボタンを押下し、ヘッドホンからの聴覚フィードバックの遅延がボタンの押下回数が 4 の倍数に達したときのみ発生するように設定した。また、この方法において、遅延聴覚フィードバックの影響によるボタンの押下時間間隔のばらつきを観察しやすくなるよう、客観的な評価指標および調査条件を定めた。その結果、ボタン押し課題では、ボタンを押下する間隔を 1 分間に 80 回とし、客観的な評価指標としてボタン押下時間間隔の平均および中央値を真値とする分散、およびボ

タンの押下回数が4の倍数に到達する直前の押下時間間隔と4の倍数に到達した直後の押下時間間隔の平均二乗誤差および中央値二乗誤差を用いることが適切であると判断した。

そして、聴力の正常な若年者と高齢者を対象に、本研究で開発したボタン押し課題を用いて遅延聴覚フィードバックの身体運動への影響を調査した。その結果、10[ms]から40[ms]の短い遅延時間では、若年者の評価値は遅延時間の増加に伴って、緩やかに増加する傾向が見られたが、高齢者の評価値には一貫した関係が見出されなかった。これは、若年者が遅延に敏感である一方で、高齢者が遅延時間に対して一定の許容度を持っていることを示している。遅延時間が10[ms]から110[ms]におよぶ実験では、高齢者が遅延時間の増加に対して比較的鈍感であるものの、一定の遅延時間を超えるとタスクの一貫性を保つことが困難になることが明らかになった。これらの結果は、聴覚フィードバックの遅延に対する年齢別の感受性の違いを浮き彫りにし、高齢者向けの補聴器設計における重要な知見を提供するものであると考えられる。さらに、高齢者が若年者に比べてすべての遅延時間で高い評価値を示したという結果は、高齢者と若年者間の潜在的な運動能力の差異がこれらの反応に影響している可能性を示唆している。

## 8.2 今後の展望

今後は、高齢者と若年者の運動能力の差異を調整して遅延聴覚フィードバックの影響をより公平に評価するために、被験者の運動能力を考慮した課題を検討する必要がある。その一例として、運動能力の基本的な側面を評価するためのタスクを導入し、参加者の反応速度や運動の一貫性を測定することで、運動能力の基準値を設定し、遅延時間に対する反応の差異を適切に解釈することができるようになると考えられる。さらに、課題の難易度を調整することで、運動能力以外の要因が遅延聴覚フィードバックの影響をどのように受けるかを評価し、運動能力以外の要素が影響を与えるかどうかを調査することが可能になるとを考えられる。また、遅延聴覚フィードバックが発話に及ぼす影響の客観的な評価方法の検討および本研究で得られたデータとの比較も必要である。これらのアプローチを通

## 第8章 結論

---

じて、遅延聴覚フィードバックの影響をより深く理解し、それが補聴器の設計に繋がることが期待される。

## 参考文献

- [1] 細井裕司, “補聴器この 20 年間の進歩”, 日本耳鼻咽喉科科学会会報, 114 卷, 12 号, pp.905-911, Jan. 2015.
- [2] 神田幸彦, “補聴器の進歩と聴覚医学「補聴器の歴史と変遷-最新補聴器の紹介-」”, Audiology Japan, 60 卷, 2 号, pp. 121-128, Apr. 2017.
- [3] 西山崇経, 新田清一, 鈴木大介, 岡崎宏, 坂本耕二, 中村伸太郎, 上野恵, 小川郁, “補聴器装用者の満足度に関する要因の検討”, Audiology Japan, 57 卷, 3 号, pp.189-194, Jun. 2014.
- [4] 河原英紀, “聴覚フィードバックの発話への影響: ヒトは自分の話声を聞いているのか?”, 日本音響学会誌, 59 卷, 11 号, pp.670-675, Nov. 2003.
- [5] 研田猛真, 中村陽裕, 福本儀智, 長谷川賢作, 北野博也, “ディレイタイムの認知閾値”, Ausiology Japan, 46 卷, 5 号, pp.465-467, Sep. 2007.
- [6] 重松颯人, 丹治寛樹, 村上隆啓, 松本直樹, “遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の客観的な評価方法の検討”, 日本音響学会聴覚研究会資料, pp.499-504, Nov. 2019.
- [7] 香山実結花, 山下一樹, 丹治寛樹, 村上隆啓, “若年者と高齢者の聴覚フィードバックにおける遅延時間の許容量の統計的分析による比較”, 2022 年度電子情報通信学会東京支部学生会研究発表会, pp.113, Mar. 2023.
- [8] 重松颯人, 村上隆啓, “高齢者の聴覚における遅延時間の許容量の評価”, 平成 29 年

## 参考文献

---

- 度電子情報通信学会東京支部学生会研究発表会講演論文集, pp.143, Mar. 2018.
- [9] 重松颯人, “補聴器を想定した音声における入出力の遅延時間の許容範囲についての検討”, 明治大学大学院理工学研究科知能信号処理研究室, 2019 年度修士学位請求論文, Feb. 2020.
- [10] Microsoft, “Win32 API のプログラミング リファレンス”, <https://docs.microsoft.com/ja-jp/windows/win32/api/>, 参照 2024 年 1 月 24 日.
- [11] P. Q. Pfördresher and C. Palmer, “Effects of delayed auditory feedback on timing of music performance”, Psychological Research, Vol. 16, pp.71-79, Jan. 2002.
- [12] 樋田浩一, 上野佳奈子, 嶋田総太郎, “身体運動に伴う遅延聴覚フィードバックの知覚順応”, 日本認知科学会大会, pp.493-497, Dec. 2013.
- [13] 高橋浩貴, 村上隆啓, “補聴器における遅延時間の許容量の評価”, 平成 26 年度電子情報通信学会東京支部学生会研究発表会講演論文集, p168, Sep. 2015.

# 発表論文

[P1] 山下一樹, 安田和生, 丹治寛樹, 村上隆啓, “若年者と高齢者の遅延聴覚フィードバックの身体運動への影響の比較”, 2023 年度電子情報通信学会東京支部学生会研究発表会, Mar. 2024.

## 謝辞

本研究を進めるにあたり、多大なるご指導、ご助言を頂きました明治大学理工学部電気電子生命学科所属の村上隆啓専任講師に心から感謝いたします。また、日頃の研究活動における多大なご助言を頂きました、明治大学理工学部電気電子生命学科所属の丹治寛樹助教に心から感謝いたします。遅延時間の許容量の調査における被験者募集にご協力いただいた情報科学科の井口幸洋教授、井口道子様、宮口祥子様、福島様および明大サポートの山本浩志様にも感謝の意を表します。また、本研究にご協力いただいた多くの被験者の方々に厚く御礼申し上げます。共同研究者として多くのご協力を頂いた知能信号処理研究室所属の安田和生氏と研究に関しまして多数のご助言をくださいました知能信号処理研究室の同期と後輩の皆様に心から感謝いたします。

2024年2月9日  
明治大学大学院 理工学研究科  
電気工学専攻 博士前期課程  
知能信号処理研究室  
山下 一樹

## 付録A 遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の調査の資料

遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の調査を行うときに用いた、研究参加同意書（明治大学生用・明治大学生以外の60歳未満の方用・明治大学生以外の60歳以上の方用）、実験概要説明ボード（60歳の未満の方用・60歳以上の方用）、聴力検査手順説明ボード、実験手順説明ボードおよび音量調整ボードを掲載する。

## 付録 A 遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の調査の資料

(明治大学生用)

### 研究参加同意書 (聴覚に与える遅延によって**身体運動に現れる影響**の調査)

#### 【研究責任者の所属・職・氏名】

明治大学理工学部電気電子生命学科・専任講師・村上隆啓

#### 【研究課題名】

補聴器における入出力時間差の許容量の年齢による変化と老人性難聴用補聴器への応用

#### <被験者の方へ>

本研究では、老人性難聴用補聴器の開発に向けて、音に遅延が発生した場合に**身体運動に現れる影響**の調査を行っています。今回ご参加いただく研究では、**市販の音響機器およびゲームコントローラを用いた測定装置**を使用します。以下の項目についてご同意いただける場合は、本同意書にご署名ください。

1. 本研究への参加は、**被験者の自由意思**によるものです。
2. 本研究への被験者としての参加を決定した後でも、また、研究が進行中であっても、自由意思により参加を中止することができます。
3. 本研究では、説明を含めて約30分間(1名あたり)の実験時間を予定しています。
4. 本研究で使用する実験機器は**市販の音響機器およびゲームコントローラを組み合わせたもの**であり、安全性が確認されています。
5. 研究の内容や安全性について疑問がある場合は、**研究者に質問**して答えを求めることができます。
6. 予め被験者へ説明することなくテストや測定を行うことはありません。もしそのような事柄が実施されようとしたときは、直ちに**研究への参加を拒否**することができます。
7. 研究データは、研究者によって厳重に保管されます。**被験者のプライバシーに関する情報および個人名を公開することはありません。**
8. 本研究への参加の拒否、または参加の途中中止による**成績や単位など学業への影響はありません。**

私は、上記の研究内容について適切かつ十分な説明を受け、研究目的、被験者的人権保護および安全確保への対策をよく理解しましたので、この研究への被験者としての参加に同意いたします。

調査実施日 西暦 \_\_\_\_\_ 年 \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日

ご署名 \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ 歳) (男・女)

図 A.1 研究参加同意書（明治大学生用）

## 付録 A 遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の調査の資料

(明治大学生以外の 60 歳未満の方用)

**研究参加同意書** (聴覚に与える遅延によって身体運動に現れる影響の調査)

**【研究責任者の所属・職・氏名】**  
明治大学理工学部電気電子生命学科・専任講師・村上隆啓

**【研究課題名】**  
補聴器における入出力時間差の許容量の年齢による変化と老人性難聴用補聴器への応用

＜被験者の方へ＞

本研究では、老人性難聴用補聴器の開発に向けて、音に遅延が発生した場合に身体運動に現れる影響の調査を行っています。今回ご参加いただく研究では、市販の音響機器およびゲームコントローラを用いた測定装置を使用します。以下の項目についてご同意いただける場合は、本同意書にご署名ください。

1. 本研究への参加は、**被験者の自由意思**によるものです。
2. 本研究への被験者としての参加を決定した後でも、また、研究が進行中であっても、自由意思により参加を中止することができます。
3. 本研究では、説明を含めて約 30 分間（1 名あたり）の実験時間を予定しています。
4. 本研究で使用する実験機器は市販の音響機器およびゲームコントローラを組み合わせたものであり、安全性が確認されています。
5. 研究の内容や安全性について疑問がある場合は、**研究者に質問**して答えを求めるることができます。
6. 予め被験者へ説明することなくテストや測定を行うことはありません。もしそのような事柄が実施されようとしたときは、直ちに**研究への参加を拒否**することができます。
7. 研究データは、研究者によって厳重に保管されます。**被験者のプライバシーに関する情報および個人名を公開することはありません。**

私は、上記の研究内容について適切かつ十分な説明を受け、研究目的、被験者の人権保護および安全確保への対策をよく理解しましたので、この研究への被験者としての参加に同意いたします。

調査実施日 西暦 \_\_\_\_\_ 年 \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日

ご署名 \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ 歳) (男・女)

図 A.2 研究参加同意書（明治大学生以外の 60 歳未満の方用）

## 付録 A 遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の調査の資料

(明治大学生以外の 60 歳以上の方用)

**研究参加同意書** (聴覚に与える遅延によって身体運動に現れる影響の調査)

**【研究責任者の所属・職・氏名】**  
明治大学理工学部電気電子生命学科・専任講師・村上隆啓

**【研究課題名】**  
補聴器における入出力時間差の許容量の年齢による変化と老人性難聴用補聴器への応用

<被験者の方へ>

本研究では、老人性難聴用補聴器の開発に向けて、音に遅延が発生した場合に身体運動に現れる影響の調査を行っています。今回ご参加いただく研究では、市販の音響機器とゲームコントローラを用いた測定装置、および市販の聴力検査装置を使用します。以下の項目についてご同意いただける場合は、本同意書にご署名ください。

1. 本研究への参加は、**被験者の自由意思**によるものです。
2. 本研究への被験者としての参加を決定した後でも、また、研究が進行中であっても、自由意思により参加を中止することができます。
3. 本研究では、説明、**聴力検査**を含めて約 30 分間（1 名あたり）の実験時間を予定しています。
4. 本研究で使用する実験機器は市販の音響機器およびゲームコントローラを組み合わせたものであり、安全性が確認されています。
5. 研究の内容や安全性について疑問がある場合は、**研究者に質問**して答えを求めるることができます。
6. 予め被験者へ説明することなくテストや測定を行うことはありません。もしそのような事柄が実施されようとしたときは、直ちに**研究への参加を拒否**することができます。
7. 研究データは、研究者によって厳重に保管されます。**被験者のプライバシーに関する情報および個人名を公開することはありません。**
8. **聴力検査（閾値検査）の結果は、データ分析のみに使用します。得られた聴力検査結果に基づいて医学的な診断を行うことは一切ありません。**

私は、上記の研究内容について適切かつ十分な説明を受け、研究目的、被験者的人権保護および安全確保への対策をよく理解しましたので、この研究への被験者としての参加に同意いたします。

調査実施日 西暦 \_\_\_\_\_ 年 \_\_\_\_\_ 月 \_\_\_\_\_ 日

ご署名 \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ 歳) (男・女)

図 A.3 研究参加同意書（明治大学生以外の 60 歳以上の方用）

## 付録 A 遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の調査の資料

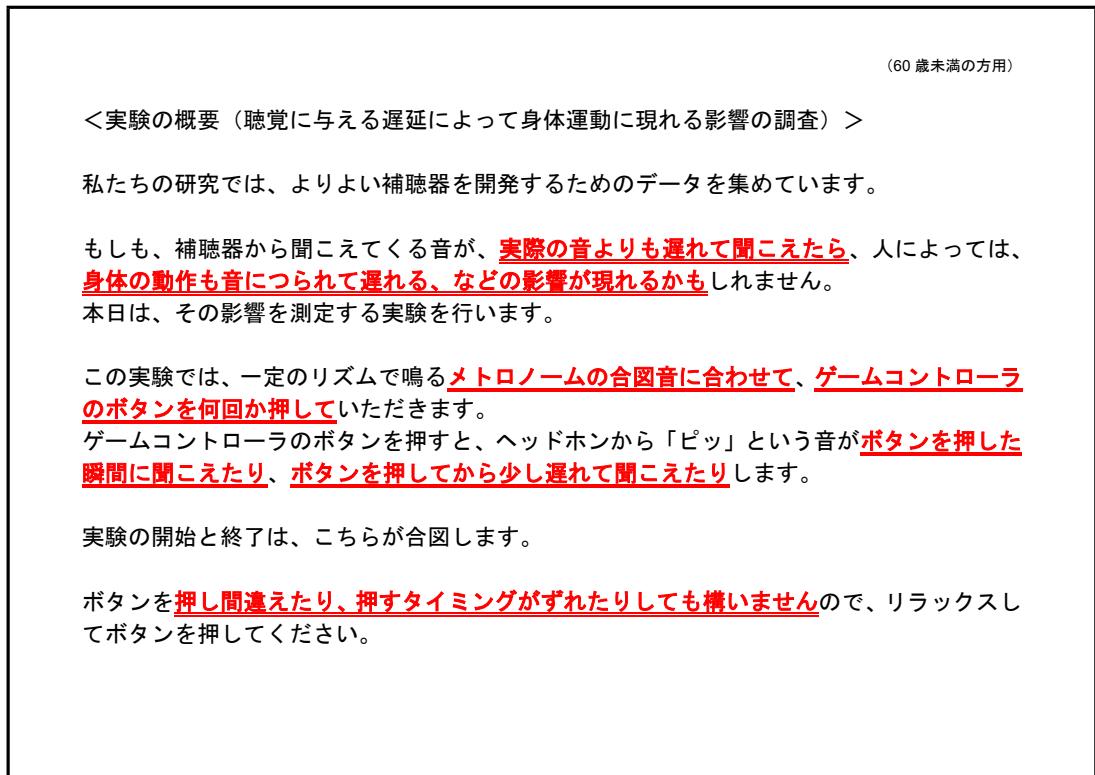


図 A.4 実験概要説明ボード（60歳未満の方用）

## 付録 A 遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の調査の資料

(60歳以上の方用)

<聴力検査（閾値検査）の概要>

(1) ヘッドホンを、耳全体を覆うように装着してください。  
「L（青）」が左耳、「R（赤）」が右耳です。

(2) 応答ボタンスティックを、黒いボタンを押せるように持つください。  
持つ手は片手でも両手でも大丈夫ですが、片手で持って親指でボタンを押すと押しやすいです。

(3) 試しに、黒いボタンを何回か押してください。

(4) こちらが合図したら、聴力検査が始まります。  
検査時間は5分程度です。

(5) ヘッドホンから「ピーッピーッ」という音が、いろいろな高さで鳴ります。  
「ピーッピーッ」が聞こえたら、聞こえている間ずっとボタンを押し続けてください。  
「ピーッピーッ」が聞こえなくなったら、ボタンをはなしてください。

(6) こちらが合図したら、聴力検査が終了します。

図 A.5 実験概要説明ボード（60歳以上の方用）

## 付録 A 遅延聴覚フィードバックが身体運動に与える影響の調査の資料

<実験の手順（聴覚に与える遅延によって身体運動に現れる影響の調査）>

- (1) ヘッドホンを装着してください。
- (2) ゲームコントローラを両手で持ってください。  
ゲームコントローラを持った後に、音量を調整します。
- (3) こちらが合図したら、メトロノームの合図音に合わせて  
ゲームコントローラの丸いボタンを  
右手親指で約20回押してください。  
終了も、こちらが合図します。  
丸いボタンは「A (赤)」「B (黄)」「X (青)」「Y (緑)」のどれでも構いません。  
ボタンを押し間違えたり、押すタイミングがずれたりしても構いませんので、リラックスしてボタンを押してください。
- (4) 上記(3)の実験を、5～10回、実施していただきます。  
途中で手順が分からなくなったり、気分が悪くなったりしたら、気軽に申し出でください。

図 A.6 聴力検査手順説明ボード

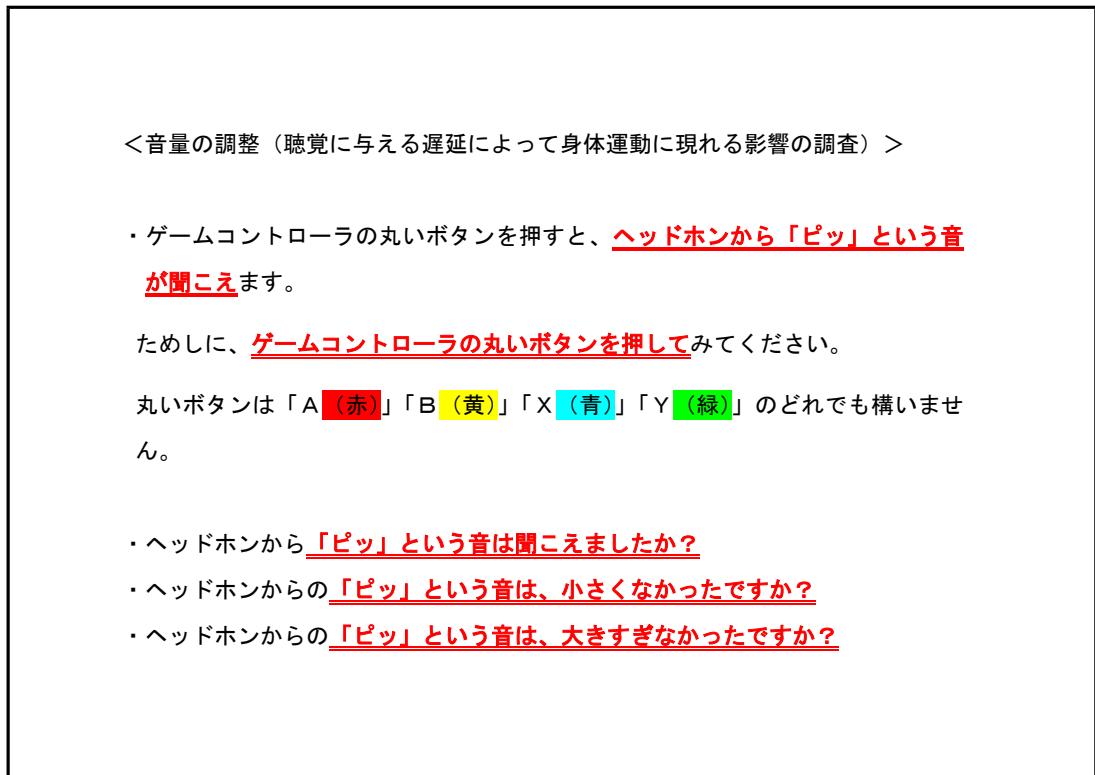


図 A.7 実験手順説明ボード

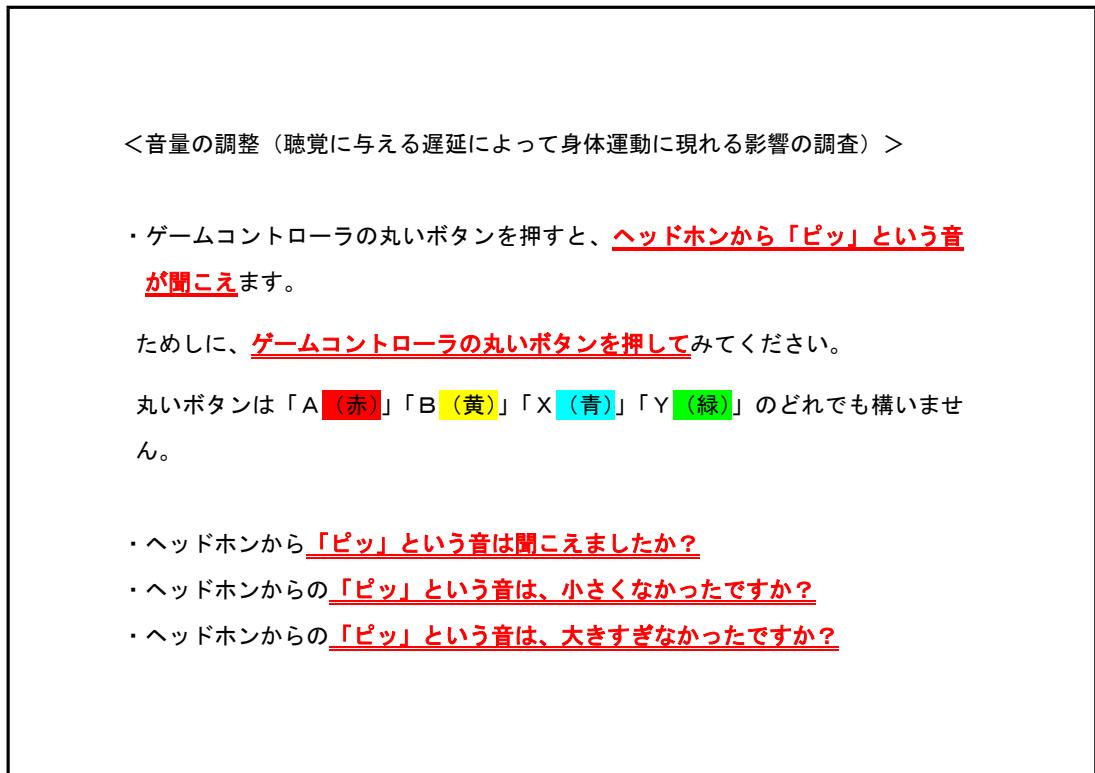


図 A.8 音量調整ボード

## 付録B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

開発した主観調査におけるアプリケーションを掲載する。本プログラムは、Microsoft Visual Studio 2022 でコンパイルできるソースファイル、ヘッダファイルおよびリソースファイルである。関数の目的別にファイルを分けて作成している。

ソースコード B.1: main.cpp

---

```
#include<windows.h>
#include<stdio.h>
#include<tchar.h>
#include<WinUser.h>
#include<commctrl.h>
#include<random>
#include<string>
#include<iomanip>
#include<stdlib.h>
#include<windowsx.h>
#include<manipulations.h> // Touch Input用

#include"main.h"
#include"window.h"
#include"resource.h"
#include"file.h"
#include"UserInfoWindow.h"

using namespace std;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
#pragma comment(lib, "comctl32.lib")
#pragma comment(lib, "winmm.lib")
#pragma comment(linker,"/manifestdependency:\"type='win32'\" \
    name='Microsoft.Windows.Common-Controls' \
    version='6.0.0.0' \
    processorArchitecture='*' \
    publicKeyToken='6595b64144ccf1df' \
    language='*'"*)

///////////
// 定数
///////////
#define STRLEN 256 // 文字列の最大長
#define GetMonitorRect(rc) SystemParametersInfo(SPI_GETWORKAREA,0,rc
    ,0) // ワークエリア領域の取得
#define CONBOMAX9 9 // コンボボックスの項目数 (Group1~5)
#define CONBOMAX8 8 // コンボボックスの項目数 (Group6~10)
#define LENSNUMBER 128

const char      szWinName[5] = _T("Test");
static const char  szWinName2[] = _T("テスト");
HINSTANCE hInst;
HWND hDlg;
extern char WindowTitleText[32];
extern int intCurrentIndex;

//ButtonEnableFunc()で利用
bool boolstart; // true: 「ウィンドウが生成されてから1回以上次へボタンを押
    した」 false: 「ウィンドウが生成されてからまだ次へボタンを押していない」
bool ZeroOrNot; // true: 「変数NumberOfTimesが0である」 false: 「変数
    NumberOfTimesが0以外である」

// ファイルに書き込んだか否かの取得
bool FileInfo;

//HWND hChildUserInfo;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// 背景
extern const HBRUSH BackGround_clear = CreateSolidBrush(RGB(235, 235,
235));
extern const COLORREF TextBackground = RGB(235, 235, 235);
const COLORREF ColorEdgeButton = RGB(100, 149, 237);

// フォントサイズ
extern int fontsize; // エディットボックスのフォント
extern int fontsize2;

// その他変数
extern unsigned int NumberOfTimes; // 実験回数を保持する変数
char Grade[STRLEN]; // 評価結果の保存用変数
extern char GradeSpeak[STRLEN], GradeLate[STRLEN];
HANDLE hfile;
extern unsigned int GradeS[STRLEN], GradeL[STRLEN];

char Result[STRLEN]; // 全評価結果を保持する変数
short int IndexResult; // Result[]のインデックス番号
extern short int i; // 評価結果保存用配列のインデックス番号
extern char temp1[STRLEN];
char temp3[STRLEN];

// 読み上げる文章の順番を決めるための操作
extern int SNumber[LENSNUMBER];
int* P_SNumber;

// 座標
int key_i[2] = { 30, 170 };
int NumberTest_i[2] = { 40, 215 }; // 表示させる実験回数の座標

// ファイルへの出力用変数
DWORD dwWriteSize;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// コンボボックス内
int intTxtLen;
char* pszBuf;

///////////
// RECT構造体変数
///////////

extern RECT FrameTop, FrameProgTop, FrameCenter;
extern RECT Frame1;
extern RECT Frame2;
extern RECT Frame3;
extern RECT FrameUserInfo;
extern RECT FrameComment;
extern RECT FrameProg;
extern RECT RectButton1, RectButton2, RectButton3, RectButton4,
    RectButton11, RectButton22, RectButton33, RectButton44;
RECT Frame4 = { 30, FrameTop.top + 20 - 2, FrameTop.left + 600 + 2,
    FrameTop.top + 20 + fontsize + 3+2 , };
RECT Frame5 = { FrameTop.left - 2, 130 - 2, FrameTop.left + 70+ 2, 130
    + fontsize + 3+2 };
RECT Frame_ReadNumber = { Winsize.left + 30, Frame1.top, Winsize.right
    - 30 / 2, Frame1.bottom };

///////////
// 子ウィンドウのハンドル
///////////
extern HWND Button1, Button2, Button3, Button4, Button11, Button22,
    Button33, Button44;
extern HWND hStaticProg, hStaticProg2, hNumberStatic, latedatacombo,
    hStaticUserDialog, hDialogUser, hStaticSentence;

HPEN hpen;
HBRUSH hbr;
HFONT hFont1;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
HDC hdc;
///////////
// プログレスバーで使用するグローバル変数
///////////
int _MAX, _MIN, _POS, _TEMP; // プログレスバーで利用する変
    数
char bufferProg[10]; // ステティックコントロー
    ルに設定する文字列を格納
bool TempMAX;
bool TempResult = true;

// メモリデバイスコンテキスト
HDC hDCMem, hDCMem4;
HGDIOBJ hDCMemOld, hDCMemOld4;

// OwnerDrawButton用
int selectedButtonID_1 = -1;
int selectedButtonID_2 = -1;
bool bBtn1 = false;
bool bBtn2 = false;
bool bBtn3 = false;
bool bBtn4 = false;
bool bBtn5 = false;
bool bBtn6 = false;
bool bBtn7 = false;
bool bBtn8 = false;

COLORREF color_Buttonbackground = RGB(73, 135, 242);
COLORREF color_iniButtonbackground = RGB(218, 227, 242);
char szText[50];
bool ButtonBool = false;
bool Clicked_1 = false;
bool Clicked_2 = false;
/*
-----*/
*/
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
///////////
//WinMain関数の定義
/////////
int APIENTRY WinMain(_In_ HINSTANCE hThisInst, _In_opt_ HINSTANCE
hPrevInst, _In_ LPSTR lpszArgs, _In_ int nWinMode)
{
    HWND          hWnd = NULL;
    HWND          hWndNew = NULL;
    MSG           uMsg;

    // クライアント領域のサイズ調整
    AdjustWindowRectEx(&Winsize, WS_OVERLAPPEDWINDOW, true, 0);

    // Show First Window
    CreateNewWindow(hWndNew, hThisInst, Winsize.right - Winsize.
left, Winsize.bottom - Winsize.top, nWinMode);

    //インスタンスハンドルの保存
    hInst = hThisInst;

    //メッセージループの生成
    while (GetMessage(&uMsg, NULL, 0, 0)) {
        // GetMessage()関数の戻り値が0になったら (WM_QUITを受け
        取ったら) ループを抜ける
        TranslateMessage(&uMsg);
        DispatchMessage(&uMsg);
    }
    return((int)uMsg.wParam);
}

///////////
// ウィンドウプロセッサの定義
/////////
LRESULT CALLBACK WndProc(HWND hWnd, UINT uMsg, WPARAM wParam, LPARAM
lParam)
{
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
short int IGrade;
INITCOMMONCONTROLSEX initctrl;           // INITCOMMONCONTROLSEX 構
造体変数
PAINTSTRUCT ps;
//HWND hwndButton;

switch (uMsg){
    //終了処理
case WM_DESTROY:
    // 書き込み済みの場合は書き込まない
    if (!FileWriteInfo) {
        // ファイルのオープン
        file_open(hWnd);
        // ファイルへの書き込み
        WriteFileFunc();
        // ファイルのクローズ
        CloseHandle(hfile);
    }
    // 後始末
    DeleteObject(hFont);
    DeleteObject(hFont1);
    DeleteObject(hFont2);
    DeleteObject(hFontTitle);
    DeleteObject(hpen);
    DeleteObject(hbr);
    SelectObject(hDCMem, hDCMemOld);
    SelectObject(hDCMem4, hDCMemOld4);
    DeleteDC(hDCMem);
    DeleteDC(hDCMem4);

    //DeleteObject(hBrush); // オーナードローボタンで使用

    // WM_QUITをメッセージキューにポスト
PostQuitMessage(0);
return 0;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
case WM_CREATE:
    P_SNumber = SNumber; // 読み上げる文章の番号を格納する配列

    // INITCOMMONCONTROLSEX 構造体の初期化
    memset(&initctrl, 0, sizeof(initctrl));
    initctrl.dwSize = sizeof(initctrl); // INITCOMMONCONTROLSEX構造体のサイズ
    initctrl.dwICC = ICC_WIN95_CLASSES; // コモンコントロールクラスの指定（プログレスバー）
    InitCommonControlsEx(&initctrl); // 使用するコントロールクラスの登録

    // 画面中央にウィンドウを移動
    DesktopCenterWindow(hWnd);

    // 初期化処理
    WM_CREATE_Func(hWnd, lParam);
    break;

case WM_CTLCOLORSTATIC:
    return (SetCtlColor(wParam, lParam));

case WM_TOUCH:
    OnTouch(hWnd, wParam, lParam);
    break;

case WM_PAINT:
{
    hdc = BeginPaint(hWnd, &ps);
    // メモリDCからDCへコピー
    BitBlt(ps.hdc,
           ps.rcPaint.left, ps.rcPaint.top,
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
    ps.rcPaint.right - ps.rcPaint.left, ps.rcPaint
.bottom - ps.rcPaint.top,
        hDCMem,
        ps.rcPaint.left, ps.rcPaint.top,
        SRCCOPY);

// ビットマップ画像
BitBlt(ps.hdc,
        110, 90,
        ps.rcPaint.right - ps.rcPaint.left, ps.rcPaint
.bottom - ps.rcPaint.top,
        hDCMem4,
        0, 0, SRCCOPY);

RECT rc;
GetClientRect(hWnd, &rc);
int x = rc.right - rc.left;
int y = rc.bottom - rc.top;

EndPaint(hWnd, &ps);

}

return 0;

case WM_ERASEBKND:
// 何も処理しない(画面のちらつき防止)
return 1;
break;

case WM_COMMAND:
CommandFunc(hWnd, wParam, lParam, uMsg, hdc);
break;

case WM_DRAWITEM:
{
LPDRAWITEMSTRUCT pdis = (LPDRAWITEMSTRUCT)lParam;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
switch(pdis->CtlID)
{
    case ID_BUTTON1:
        OnDrawItem(bBtn1, pdis->hDC, pdis->rcItem,
pdis->hwndItem);
        break;

    case ID_BUTTON2:
        OnDrawItem(bBtn2, pdis->hDC, pdis->rcItem,
pdis->hwndItem);
        break;

    case ID_BUTTON3:
        OnDrawItem(bBtn3, pdis->hDC, pdis->rcItem,
pdis->hwndItem);
        break;

    case ID_BUTTON4:
        OnDrawItem(bBtn4, pdis->hDC, pdis->rcItem,
pdis->hwndItem);
        break;

    case ID_BUTTON11:
        OnDrawItem(bBtn5, pdis->hDC, pdis->rcItem,
pdis->hwndItem);
        break;

    case ID_BUTTON22:
        OnDrawItem(bBtn6, pdis->hDC, pdis->rcItem,
pdis->hwndItem);
        break;

    case ID_BUTTON33:
        OnDrawItem(bBtn7, pdis->hDC, pdis->rcItem,
pdis->hwndItem);
}
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        break;

    case ID_BUTTON44:
        OnDrawItem(bBtn8, pdis->hDC, pdis->rcItem,
pdis->hwndItem);
        break;

    default:
        return(TRUE);
    }
}

return(TRUE);

case WM_CHAR:
    switch (wParam) {
    case VK_ESCAPE:
        PostQuitMessage(0);
        break;

    case '1':
        //PlaySound(TEXT("whistle.wav"), NULL,
SND_FILENAME);
        // 入力キーの保存
        IGrade = 1;
        Grade[i] = '1';
        i++;
        // 実験回数の更新
        NumberOfTimes++;
        CountNumberFunc(NumberOfTimes);
        break;

    case '2':
        //PlaySound(TEXT("summernight.wav"), NULL,
SND_FILENAME);
        // 入力キーの保存
        IGrade = 2;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
Grade[i] = '2';
i++;
// 実験回数の更新と表示
NumberOfTimes++;
CountNumberFunc(NumberOfTimes);
break;

case '3':
    // 入力キーの保存
    IGrade = 3;
    Grade[i] = '3';
    i++;
    // 実験回数の更新と表示
    NumberOfTimes++;
    CountNumberFunc(NumberOfTimes);
    break;

case '4':
    // 入力キーの保存
    IGrade = 4;
    Grade[i] = '4';
    i++;
    // 実験回数の更新と表示
    NumberOfTimes++;
    CountNumberFunc(NumberOfTimes);
    break;

case 0x08: // バックスペース
    NumberOfTimes--;
    // 入
    力回数の更新
    hdc = GetDC(hWnd);
    CancelFunc(hWnd, hdc, NumberOfTimes);
    SetNumber(P_SNumber, NumberOfTimes); // 文章の
    番号の決定
    DispNumberSentence(hdc); // 
    文章の番号の表示
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        ReleaseDC(hWnd, hdc);
        break;

    default:
        MessageBox(hWnd, "1, 2, 3, 4いずれかのキーを押してください。", NULL, MB_OK | MB_ICONWARNING);
        break;
    }

    return 0;
}

case WM_KEYUP:
    // 何らかのキーが押されたときに発生するイベント
    break;

case WM_KEYDOWN:
    switch (wParam) {
        // Enterを押すと
    case VK_RETURN:
        // 出力先ファイルが既に開かれていたとき、注意
        // WarningFileOpen(hWnd);
        if (MessageBox(hWnd, "終了しますか？", "終了確認",
            MB_YESNO | MB_ICONQUESTION) == IDYES) {
            DestroyWindow(hWnd);
        }
        return 0;
    }
    break;

case WM_CLOSE:
    // 出力先ファイルが既に開かれていたとき、注意
    // WarningFileOpen(hWnd);
    if (MessageBox(hWnd, (LPCSTR)"終了しますか？", (LPCSTR)"終了確認",
        MB_YESNO | MB_ICONQUESTION) == IDYES) {
        DestroyWindow(hWnd);
    }
    break;
```

```
default:
    // ボタンの有効・無効の切り替え
    ButtonEnableFunc();
    return (DefWindowProc(hWnd, uMsg, wParam, lParam));

}
return(0);
}

///////////
// オーナーボタンの描画
/////////
bool OnDrawItem(bool bBtn, HDC hDC, RECT rcItem, HWND hwndItem) {

    HBRUSH hBrush_ini = (HBRUSH)CreateSolidBrush(
color_iniButtonbackground);
    HBRUSH hBrush = CreateSolidBrush(RGB(73, 135, 242));

    FillRect(hDC, &rcItem, hBrush_ini);
    DrawEdge(hDC, &rcItem, EDGE_RAISED, BF_RECT);
    GetWindowText(hwndItem, szText, 50);
    // Draw Text on Button
    SetTextColor(hDC, RGB(0, 0, 0));
    SetBkColor(hDC, color_iniButtonbackground);
    DrawText(hDC, szText, -1, &rcItem, DT_CENTER | DT_VCENTER |
DT_SINGLELINE);

    if (bBtn) {
        FillRect(hDC, &rcItem, hBrush);
        DrawEdge(hDC, &rcItem, EDGE_SUNKEN, BF_RECT);
        GetWindowText(hwndItem, szText, 50);
        // Draw Text on Button
        SetTextColor(hDC, RGB(255, 255, 255));
        SetBkColor(hDC, color_Buttonbackground);
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
    DrawText(hDC, szText, -1, &rcItem, DT_CENTER |  
DT_VCENTER | DT_SINGLELINE);  
}  
  
// clean object  
DeleteObject(hBrush_ini);  
DeleteObject(hBrush);  
  
return true;  
}  
  
//////////  
// ボタンの有効化・無効化  
//////////  
bool ButtonEnableFunc() {  
  
    // ボタンの有効化  
    if (!boolstart) {  
        //一度有効化したら終了まで有効状態  
        if (strMenLady) {  
            EnableWindow(hReserch, TRUE);  
            boolstart = true;  
        }  
    }  
    else if (!ZeroOrNot) {  
        if (NumberOfTimes > 0) {  
            EnableWindow(hCancel, TRUE);  
            // 一度有効化したら次に無効状態になるまで有効化しない  
            ZeroOrNot = true;  
        }  
    }  
    else if ((NumberOfTimes == 0)) {  
        // 0になったら無効化する  
        EnableWindow(hCancel, FALSE);  
        ZeroOrNot = false;  
    }  
}
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
}

else if(NumberOfTimes == _MAX * 2){
    // 終了後にボタンを無効化
    EnableWindow(hCancel, FALSE);
    EnableWindow(Button1, FALSE);
    EnableWindow(Button2, FALSE);
    EnableWindow(Button3, FALSE);
    EnableWindow(Button4, FALSE);
    EnableWindow(Button11, FALSE);
    EnableWindow(Button22, FALSE);
    EnableWindow(Button33, FALSE);
    EnableWindow(Button44, FALSE);
    EnableWindow(hReserch, FALSE);
    EnableWindow(hNext, FALSE);
}

return true;
}

///////////
// WM_CREATEメッセージの定義
/////////
bool WM_CREATE_Func(HWND hWnd, LPARAM lParam) {
    // グローバル変数の初期化
    NumberOfTimes = 0;                      // 実験回数を保存する変数
    i = 0;                                     // 評価結果を保存する配列の
                                                // インデックス
    // 子ウィンドウ作成
    //ComboBoxFunc(hWnd, lParam);           // 遅延時間設定用
    ReserchStartFunc(hWnd, lParam);          // 実験開始ボタン
    CreateOwnerDrawButton(hWnd, lParam);     // 評価結果入力用ボタン
    CreateProgressBar(hWnd, 40, lParam);     // プログレスバーの作成
    //プログレスバーの設定
    ChangeProgBarMAX(intcurrentIndex);
    // 読み上げる文章の順番を決定

    Getarray(P_SNumber, 10);
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// メモリデバイスコンテキスト描画の事前準備
GetWindowMemDCFunc(hWnd);
// メモリデバイスコンテキストへの描画
PaintFunc(hWnd);
// フォントの適用
FontFunc();
return true;

}

///////////////////////////////
// メモリデバイスコンテキスト描画の事前準備
/////////////////////////////
bool GetWindowMemDCFunc(HWND hWnd) {

    HDC hDC;
    HBITMAP hBitmap, hBitmap4;
    BITMAP bitmap4{};

    //デバイスコンテキストの取得
    hDC = GetDC(hWnd);
    // メモリデバイスコンテキストの取得
    hDCMem = CreateCompatibleDC(hDC);
    hDCMem4 = CreateCompatibleDC(hDC);
    // ビットマップハンドルの取得
    hBitmap = CreateCompatibleBitmap(hDC, Winsize.right, Winsize.
bottom);
    hBitmap4 = LoadBitmap(GetModuleHandle(NULL), // (HINSTANCE)
GetWindowLongPtr(hWnd, GWL_HINSTANCE),
                           MAKEINTRESOURCE(IDB_BITMAP3));
    // ビットマップ画像のサイズ取得
    GetObject(hBitmap4, sizeof(BITMAP), &bitmap4);
    // デバイスコンテキストの解放（メモリデバイスコンテキストを取得するためだけに使うからもう不要）
    ReleaseDC(hWnd, hDC);
    // メモリDCにビットマップを割りつけ
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
hDCMemOld = SelectObject(hDCMem, hBitmap);
hDCMemOld4 = SelectObject(hDCMem4, hBitmap4);
// ビットマップの削除（ビットマップはメモリデバイスコンテキストの情報
を設定するためだけに使うからもう不要）
DeleteObject(hBitmap);
DeleteObject(hBitmap4);

return true;
}

///////////
// メモリデバイスコンテキストへの描画
/////////
bool PaintFunc(HWND hWnd) {

    HRGN hRgn;// , hRgn1, hRgn2, hRgn3;

    // フォントの定義
    hFont1 = CreateFont(
        fontsize2, 0, 0, 0,
        FW_MEDIUM,
        false, false, false,
        SHIFTJIS_CHARSET, OUT_DEFAULT_PRECIS,
        CLIP_DEFAULT_PRECIS, DEFAULT_QUALITY,
        (VARIABLE_PITCH | FF_DONTCARE), _T("メイリオ"));

    //
    // ウィンドウの背景の設定
    hRgn = CreateRectRgn(Winsize.left, Winsize.top, Winsize.right,
    Winsize.bottom);
    FillRgn(hDCMem, hRgn, (HBRUSH)CreateSolidBrush(RGB
(255,255,255)));
    FillRect(hDCMem, &FrameProgTop, (HBRUSH)CreateSolidBrush(RGB
(70, 130, 180)));
    FillRect(hDCMem, &FrameBottom, (HBRUSH)CreateSolidBrush(RGB
(70, 130, 180)));
    FillRect(hDCMem, &FrameCenter, BackGround_clear);
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
/*hRgn1 = CreateRectRgn(FrameBottom.left - 30, FrameBottom.
bottom - 64, FrameBottom.right + 30, FrameBottom.bottom);
hRgn2 = CreateRectRgn(0, 0, 30, Winsize.bottom - (FrameBottom.
bottom - FrameBottom.top + 5));
hRgn3 = CreateRectRgn(Winsize.right - 30, 0, Winsize.right,
Winsize.bottom - (FrameBottom.bottom - FrameBottom.top + 5));*/
//FillRgn(hDCMem, hRgn1, (HBRUSH)CreateSolidBrush(RGB
(155,169,194)));
/*FillRgn(hDCMem, hRgn2, (HBRUSH)CreateSolidBrush(RGB(22, 33,
77)));
FillRgn(hDCMem, hRgn3, (HBRUSH)CreateSolidBrush(RGB(22, 33,
77)));*/
DeleteObject(hRgn);
//DeleteObject(hRgn1);
/*DeleteObject(hRgn2);
DeleteObject(hRgn3);*/
// 文字列の背景の設定
SetBkColor(hDCMem, TextBackground);
// フォントの適用
SelectObject(hDCMem, hFont1);

// 枠線
DrawEdge(hdc, &FrameBottom, EDGE_RAISED, BF_TOP);

return true;
}

///////////////
// WM_COMMANDメッセージの定義
/////////////
bool CommandFunc(HWND hWnd, WPARAM wParam, LPARAM lParam, UINT uMsg,
HDC hdc) {

    int MsgResult;

    switch (LOWORD(wParam)) {
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
case ID_BUTTON1:
    GradeS[i] = 1;
    Clicked_1 = true;
    bBtn1 = true;
    bBtn2 = false;
    bBtn3 = false;
    bBtn4 = false;
    InvalidateRect(hWnd, &FrameCenter, FALSE);
    //SendMessage(hWnd, WM_DRAWITEM, (WPARAM)0, (LPARAM)&
dis);
    break;

case ID_BUTTON2:
    GradeS[i] = 2;
    Clicked_1 = true;
    bBtn1 = false;
    bBtn2 = true;
    bBtn3 = false;
    bBtn4 = false;
    InvalidateRect(hWnd, &FrameCenter, TRUE);
    break;

case ID_BUTTON3:
    GradeS[i] = 3;
    Clicked_1 = true;
    bBtn1 = false;
    bBtn2 = false;
    bBtn3 = true;
    bBtn4 = false;
    InvalidateRect(hWnd, &FrameCenter, TRUE);
    break;

case ID_BUTTON4:
    GradeS[i] = 4;
    Clicked_1 = true;
    bBtn1 = false;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
bBtn2 = false;
bBtn3 = false;
bBtn4 = true;
InvalidateRect(hWnd, &FrameCenter, TRUE);
break;

case ID_BUTTON11:
    GradeL[i] = 1;
    Clicked_2 = true;
    bBtn5 = true;
    bBtn6 = false;
    bBtn7 = false;
    bBtn8 = false;
    InvalidateRect(hWnd, &FrameCenter, TRUE);
    break;

case ID_BUTTON22:
    GradeL[i] = 2;
    Clicked_2 = true;
    bBtn5 = false;
    bBtn6 = true;
    bBtn7 = false;
    bBtn8 = false;
    InvalidateRect(hWnd, &FrameCenter, TRUE);
    break;

case ID_BUTTON33:
    GradeL[i] = 3;
    Clicked_2 = true;
    bBtn5 = false;
    bBtn6 = false;
    bBtn7 = true;
    bBtn8 = false;
    InvalidateRect(hWnd, &FrameCenter, TRUE);
    break;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
case ID_BUTTON44:
    GradeL[i] = 4;
    Clicked_2 = true;
    bBtn5 = false;
    bBtn6 = false;
    bBtn7 = false;
    bBtn8 = true;
    InvalidateRect(hWnd, &FrameCenter, TRUE);
    break;

break;

case ID_DIALOG_OPEN:
    //if (HIWORD(wParam) == BN_CLICKED) {
    //    // ユーザー情報入力用ダイアログボックスのオープン
    //    DialogBox(
    //        //((LPCREATESTRUCT)(lParam))->
    hInstance,
    //        hInst,
    //        MAKEINTRESOURCE(IDD_DIALOG1),
    //        hWnd,
    //        (DLGPROC)DialogProc);
    //}
    break;

case ID_LATEINI:
    LateIniFunc(hWnd, wParam);
    break;

//case ID_EDITNAME:
//    if (HIWORD(wParam) == EN_KILLFOCUS){
//        // エディットボックスに書き込まれた文字数+終端null
//        文字分のメモリを確保
//        strTextName = (LPSTR)malloc((
GetWindowTextLength(hEditName) + 1), sizeof(char));
//        if (strTextName) { //strTextがNULLでなければ以下
//            //
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

の処理をする

```
//                                // エディットボックス内のテキスト取得
//                                GetWindowText(hEditName, strTextName,
(GetWindowTextLength(hEditName) + 1));
//}
//    }
//    break;

//case ID_EDITOLD:
//    if (HIWORD(wParam) == EN_KILLFOCUS) {
//        // エディットボックスに書き込まれた文字数+終端null
文字分のメモリを確保
//        strTextOld = (LPSTR)malloc(
GetWindowTextLength(hEditOld) + 1), sizeof(char));
//        if (strTextOld) { //strTextがNULLでなければ以下
の処理をする
//                                // エディットボックス内のテキスト取得
//                                GetWindowText(hEditOld, strTextOld,
(GetWindowTextLength(hEditOld) + 1));
//}
//    }
//    break;

//case ID_RADIOMEN:
//    if (BST_CHECKED == SendMessage(CheckMen, BM_GETCHECK,
0, 0)) {
//        strMenLady = Men;
//    }
//    break;

//case ID_RADIOLADY:
//    if (BST_CHECKED == SendMessage(CheckLady, BM_GETCHECK,
0, 0)) {
//        strMenLady = Lady;
//    }
//    break;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
//case ID_CHECKBOXLGBT:  
//      strMenLady = Other; // ファイル出力のため選択結果を保存  
//      break;  
  
//case ID_CHECKBOXNOT:  
//      strMenLady = Not; // ファイル出力のため選択結果を保存  
//      break;  
  
case ID_ReserchStart:  
    if (HIWORD(wParam) == BN_CLICKED) {  
        SetFocus(hWnd); // 親ウィンドウへフォーカスを  
        移動  
        // ボタンの有効化  
        EnableWindow(hNext, TRUE);  
        EnableWindow(Button1, TRUE);  
        EnableWindow(Button2, TRUE);  
        EnableWindow(Button3, TRUE);  
        EnableWindow(Button4, TRUE);  
        EnableWindow(Button11, TRUE);  
        EnableWindow(Button22, TRUE);  
        EnableWindow(Button33, TRUE);  
        EnableWindow(Button44, TRUE);  
        // 遅延時間設定用コンボボックスの無効化  
        EnableWindow(latedatacombo, false);  
        MessageBox(hWnd, _T("調査を開始します。"), _T("開始確認"), MB_OK);  
        // 読み上げる文章の番号を計算し、表示  
        SetNumber(P_SNumber, Number0fTimes);  
        DispNumberSentence(hDCMem);  
    }  
  
    break;  
  
case ID_NEXTBUTTON:  
    if (HIWORD(wParam) == BN_CLICKED) {
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
if (TempMAX) {
    MsgResult = MessageBox(hWnd, _T("これで
調査は終了です。終了ボタンを押しウィンドウを閉じてください。"), _T("調査終
了確認"), MB_OKCANCEL);
    if (MsgResult == IDCANCEL) {
        break;
    }
    else if (MsgResult == IDOK){
        hdc = GetDC(hWnd);
        NextButtonFunc(hWnd, hdc);
        // プログレスバーを更新する
        _TEMP = SendMessage(hProg,
PBM_STEPIT, 0, 0);
        //現在値を取得
        _POS = SendMessage(hProg,
PBM_GETPOS, 0, 0);
        //最大値を超えない場合は1ステップ&
テキストに現在値を設定
        if (_POS <= _MAX) {
            wsprintf(bufferProg, "
%d/%d", _POS, _MAX);
            SendMessage(
hStaticProg, WM_SETTEXT, 0, (LPARAM)bufferProg);
            if (_POS == _MAX) {
                TempMAX = true
            }
        }
        const char* bufferSentence =
_T("ありがとうございました。");
        SendMessage(hStaticSentence,
WM_SETTEXT, 0, (LPARAM)bufferSentence);
        ///////////////////////////////
        // ファイルに結果を出力
        ///////////////////////////////
        file_open(hWnd);           //
    }
}
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

### テキストファイルのオープン

```
        WriteFileFunc();           // ファイルへの書き込み
        CloseHandle(hfile);      // ファイルのクローズ
        FileInfo = true; // ファイルに書き込み済みであることを知らせる (WM_DESTROYで使用)
        break;

    }

else {
    hdc = GetDC(hWnd);
    NextButtonFunc(hWnd, hdc);
    if (!TempResult) {
        // 正しく回答できていないときは何もしない
        break;
    }
    // プログレスバーを更新する
    _TEMP = SendMessage(hProg, PBM_STEPIT,
0, 0);
    // 現在値を取得
    _POS = SendMessage(hProg, PBM_GETPOS,
0, 0);
    // 最大値を超えない場合は1ステップ&テキストに現在値を設定
    if (_POS <= _MAX) {
        wsprintf(bufferProg, _T("%d\u00f7%d"),
_POS, _MAX);
        SendMessage(hStaticProg,
WM_SETTEXT, 0, (LPARAM)bufferProg);
        if (_POS == _MAX) {
            TempMAX = true;
        }
    }
}
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        }
        ReleaseDC(hWnd, hdc);
        SetFocus(hWnd);
    }
}

break;

case ID_CANCEL:
    if (HIWORD(wParam) == BN_CLICKED) {
        hdc = GetDC(hWnd);
        NumberOfTimes = CancelFunc(hWnd, hdc,
NumberOfTimes);
        SetNumber(P_SNumber, NumberOfTimes);
        DispNumberSentence(hdc);
        ReleaseDC(hWnd, hdc);
        SetFocus(hWnd);
    }

    break;

// メニューバー
case ID_MENU_MENU1:
    //Menu1
    SelectFile(hWnd);
    break;

case ID_MENU_MENU2:
    //Menu2
    MessageBox(hWnd, _T("Menu2"), _T("MessageBox"), MB_OK
);
    break;

case ID_ENABLE_ALL_BUTTON:
    // 全ボタンの有効化
    EnableAllButton();
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        break;

    case ID_GOINI:
        if (MessageBox(hWnd, _T("アプリケーションを起動時の状態に
戻します。\\r\\n続行しますか？"), _T("確認"), MB_OKCANCEL |
MB_ICONQUESTION) == IDOK) {
            API_GOINI(hWnd);
            break;
        }
        break;

    case ID_ENABLE_LATEDATACOMBO:
        EnableWindow(latedatacombo, TRUE);
        break;
/*case ID_BUTTON1:
    if (BST_CHECKED == SendMessage(Button1, BM_GETCHECK,
0, 0)) {
        GradeS[i] = 1;
    }
    break;
*/case ID_BUTTON2:
    if (BST_CHECKED == SendMessage(Button2, BM_GETCHECK,
0, 0)) {
        GradeS[i] = 2;
    }
    break;
*/case ID_BUTTON3:
    if (BST_CHECKED == SendMessage(Button3, BM_GETCHECK,
0, 0)) {
        GradeS[i] = 3;
    }
    break;
*/case ID_BUTTON4:
    if (BST_CHECKED == SendMessage(Button4, BM_GETCHECK,
0, 0)) {
        GradeS[i] = 4;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        }
        break;
    case ID_BUTTON11:
        if (BST_CHECKED == SendMessage(Button11, BM_GETCHECK,
0, 0)) {
            GradeL[i] = 1;
        }
        break;
    case ID_BUTTON22:
        if (BST_CHECKED == SendMessage(Button22, BM_GETCHECK,
0, 0)) {
            GradeL[i] = 2;
        }
        break;
    case ID_BUTTON33:
        if (BST_CHECKED == SendMessage(Button33, BM_GETCHECK,
0, 0)) {
            GradeL[i] = 3;
        }
        break;
    case ID_BUTTON44:
        if (BST_CHECKED == SendMessage(Button44, BM_GETCHECK,
0, 0)) {
            GradeL[i] = 4;
        }
        break;*/



    case ID_EXIT:
        if (MessageBox(hWnd, _T("リセットしますか？"),
_T("リセット確認"), MB_YESNO | MB_ICONQUESTION) == IDYES) {
            // WM_CREATEメッセージを送信し、ウィンドウ
の初期化
            ResetFunc(hWnd, hInst, szWinName,
Winsize.right - Winsize.left, Winsize.bottom - Winsize.top);
        }
        break;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
case ID_QUIT:
    if (HIWORD(wParam) == BN_CLICKED) {
        // 出力先ファイルが既に開かれていたとき、注意喚起
        //WarningFileOpen(hWnd);
        if (MessageBox(hWnd, _T("ウィンドウを閉じます。＼r＼n続行しますか？"), _T("終了確認"), MB_YESNO | MB_ICONQUESTION) ==
IDYES) {
            // WM_DESTROYメッセージの送信
            DestroyWindow(hWnd);
        }
    }
    break;

default:
    break;
}
return true;
}

///////////////////////////////
// コンボボックスにフォーカスが来たときの処理
/////////////////////////////
bool LateIniFunc(HWND hWnd, WPARAM wParam) {

    if (HIWORD(wParam) == CBN_SELCHANGE) {
        //コンボボックスで現在選択されている項目のインデックスを取得
        int currentIndex = SendMessage(GetDlgItem(hWnd, (int)ID_LATEINI), CB_GETCURSEL, 0, 0);

        // コンボボックスの一覧内の文字列の長さを取得
        int intTxtLen = SendMessage(GetDlgItem(hWnd, (int)ID_LATEINI), CB_GETLBTEXTLEN, currentIndex, 0);

        if (intTxtLen != CB_ERR) {
            char* pszBuf = new char[intTxtLen + 1];
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// コンボボックスの一覧から選択した項目の文字列を取  
得  
    if (SendMessage(GetDlgItem(hWnd, (int)  
ID_LATEINI), CB_GETLBTEXT, intcurrentIndex, (LPARAM)pszBuf) !=  
CB_ERR) {  
        char Path[MAX_PATH + 1];  
        char settingpath[MAX_PATH + 1]{};  
        settingpath[0] = '\0';  
        if (0 != GetModuleFileName(NULL, Path,  
MAX_PATH)) {  
            char drive[MAX_PATH + 1], dir[  
MAX_PATH + 1], fname[MAX_PATH + 1], ext[MAX_PATH + 1];  
            _splitpath_s(Path, drive,  
sizeof(drive), dir, sizeof(dir),  
                fname, sizeof(fname),  
ext, sizeof(ext));  
            _stprintf_s(settingpath,  
MAX_PATH + 1, _T("%s%setting.ini"), drive, dir);  
        }  
        // iniファイルから選択したキーの遅延時間を  
取得しlatedataに保存  
        GetPrivateProfileString(pszBuf, _T(""  
data"), _T("error"), latedata, sizeof(latedata), settingpath);  
    }  
    // 遅延グループ名をウィンドウタイトルを保持するchar  
型配列にコピー  
    strcpy_s(WindowTitleText, sizeof(  
WindowTitleText), pszBuf);  
    delete[] pszBuf;  
}  
  
// 親ウィンドウへフォーカスを移動  
SetFocus(hWnd);  
}  
  
return true;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
}

///////////
// プログレスバーの最大値を遅延時間設定で選択された項目によって決定
/////////
bool ChangeProgBarMAX(int intcurrentIndex) {

    char tempProg[10];

    if (intcurrentIndex <= 4) {
        // プログレスバーの最大値を9に指定
        _MAX = CONBOMAX9;
        SendMessage(hProg, PBM_SETRANGE, (WPARAM)0, MAKELPARAM
(0, _MAX));
        // プログレスバー横のステティックコントロールを更新
        sprintf_s(tempProg, sizeof(tempProg), "1\u2022/\u2022%d", _MAX);
        SendMessage(hStaticProg, WM_SETTEXT, 0, (LPARAM)
tempProg);
    }
    else {
        // プログレスバーの最大値を8に指定
        _MAX = CONBOMAX8;
        SendMessage(hProg, PBM_SETRANGE, (WPARAM)0, MAKELPARAM
(0, _MAX));
        // プログレスバー横のステティックコントロールを更新
        sprintf_s(tempProg, sizeof(tempProg), "1\u2022/\u2022%d", _MAX);
        SendMessage(hStaticProg, WM_SETTEXT, 0, (LPARAM)
tempProg);
    }

    return true;
}

/////////
// 評価結果を保存
/////////
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
bool ResultGrade(char Grade) {

    Result[IndexResult] = Grade;
    IndexResult += 1;

    return true;
}

///////////
// 実験回数の計算
/////////
char CountNumberFunc(unsigned int NumberOfTimes) {

    short int temp2;

    /*if (NumberOfTimes % 2 == 0) { temp2 = NumberOfTimes / 2; }
     else                      { temp2 = (NumberOfTimes + 1) / 2;
    }*/
    temp2 = (NumberOfTimes + 2) / 2;
    sprintf_s(temp1, sizeof(temp1), "%d回目", temp2);

    return char(temp1);
}

///////////
// 亂数生成 最小値: low, 最大値: high
/////////
int GetRandom(unsigned int low, unsigned int high) {
    random_device rd;
    default_random_engine eng(rd());
    uniform_int_distribution<int> distr(low, high);
    return distr(eng);
}

/////////
// 配列のシャッフル
/////////
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
int* ShuffleFunc(int* P_SNumber, unsigned int length) {
    for (size_t i = 0; i < length; i++) {
        int r = GetRandom(i, length - 1);
        int tmp = P_SNumber[i];
        P_SNumber[i] = P_SNumber[r];
        P_SNumber[r] = tmp;
    }
    return P_SNumber;
}

///////////
// 読み上げる文章の番号を文字列に変換
/////////
char* SetNumber(int* P_SNumber, short int NumberOfTimes) {

    int tempSetNumber;

    // 実験回数の取り込み
    /*if (NumberOfTimes % 2 == 0) { temp1 = NumberOfTimes / 2; }
     else { temp1 = (NumberOfTimes + 1) / 2; }*/

    tempSetNumber = NumberOfTimes / 2;

    // int型を文字列に変換
    sprintf_s(temp3, sizeof(temp3), "%d番の文章を読み上げてください。"
              , P_SNumber[tempSetNumber]);

    return temp3;
}

///////////
// 読み上げる文章の番号を取得
/////////
int* Getarray(int* P_SNumber, unsigned int length) {
    // 配列要素の初期化
    for (size_t i = 0; i < length; i++) {
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
P_SNumber[i] = i + 1;  
}  
// 配列のシャッフル  
P_SNumber = ShuffleFunc(P_SNumber, length);  
  
return P_SNumber;  
}  
  
//////////  
// 「戻る」ボタンが押下された時の処理  
/////////  
unsigned int CancelFunc(HWND hWnd, HDC hdc, unsigned int NumberOfTimes  
) {  
  
    if (i < 1) {  
        MessageBox(hWnd, "取り消す対象がありません。", NULL,  
        MB_OK | MB_ICONWARNING);  
    }  
    else {  
        // ボタンを元に戻す  
        bBtn1 = false;  
        bBtn2 = false;  
        bBtn3 = false;  
        bBtn4 = false;  
        bBtn5 = false;  
        bBtn6 = false;  
        bBtn7 = false;  
        bBtn8 = false;  
        Clicked_1 = false;  
        Clicked_2 = false;  
  
        InvalidateRect(hWnd, &FrameCenter, TRUE);  
  
        i--; // 評価結果保存用配列の  
        // インデックス更新  
        NumberOfTimes = NumberOfTimes - 2;  
    }  
}
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
CountNumberFunc(NumberOfTimes); // 実験回数を文字列に変換
//SendMessage(hNumberStatic, WM_SETTEXT, 0, (LPARAM)temp1);
SetBkColor(hdc, TextBackground); //テキストの背景色
SetTextColor(hdc, RGB(30, 30, 30));

// プログレスバーとステティックコントロールの更新 //
//現在位置を取得
_POS = SendMessage(hProg, PBM_GETPOS, 0, 0);
if (_POS == _MAX) {
    TempMAX = false;
}
// 現在位置を一つずらす
SendMessage(hProg, PBM_SETPOS, (WPARAM)_POS - 1, 0);
// 現在値を取得
_POS = SendMessage(hProg, PBM_GETPOS, 0, 0);
// ステティックコントロール
wsprintf(bufferProg, "%d/%d", _POS, _MAX);
SendMessage(hStaticProg, WM_SETTEXT, 0, (LPARAM)bufferProg);

}
return unsigned int(NumberOfTimes);
}

///////////
// 「次へ」ボタンが押下された時の処理
/////////
bool NextButtonFunc(HWND hWnd, HDC hdc) {

    // ボタンを押していない場合は次に進めない
    if (Clicked_1 == false || Clicked_2 == false) {
        MessageBox(hWnd, _T("正しく回答できていません。"), _T("エラー"),
        MB_OK | MB_ICONWARNING);
        TempResult = false;
    }
}
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        return true;
    }

    // 実験回数の更新と表示
    NumberOfTimes += 2;
    i++;                                // 配列のインデックス更新
    CountNumberFunc(NumberOfTimes); // 実験回数を文字列に変換
    // 実験回数を表示
    //SendMessage(hNumberStatic, WM_SETTEXT, 0, (LPARAM)temp1);
    SetBkColor(hdc, TextBackground); // テキストの背景色
    // 読み上げる文章の番号を表示
    SetNumber(P_SNumber, NumberOfTimes);
    DispNumberSentence(hdc);
    // テキストの色を決定
    SetTextColor(hdc, RGB(30, 30, 30));
    //TextOut(hdc, NumberTest_i[0], NumberTest_i[1], temp1,
    lstrlen(temp1));

    TempResult = true; // ここまできたということは正しく回答できている
    ということ

    // ボタンを元に戻す
    bBtn1 = false;
    bBtn2 = false;
    bBtn3 = false;
    bBtn4 = false;
    bBtn5 = false;
    bBtn6 = false;
    bBtn7 = false;
    bBtn8 = false;
    Clicked_1 = false;
    Clicked_2 = false;

    // 再描画要求
    InvalidateRect(hWnd, &FrameCenter, TRUE);
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        return true;
    }

///////////////////////////////
// 読み上げる文章の番号を表示
/////////////////////////////
bool DispNumberSentence(HDC hdc) {

    ////フォントの作成
    //hFont = CreateFont(
    //    50, 0, 0, 0,
    //    FW_MEDIUM,
    //    false, false, false,
    //    SHIFTJIS_CHARSET, OUT_DEFAULT_PRECIS,
    //    CLIP_DEFAULT_PRECIS, DEFAULT_QUALITY,
    //    (VARIABLE_PITCH | FF_DONTCARE), _T("メイリオ"));

    //SelectObject(hdc, hFont);
    //SetTextColor(hdc, RGB(0, 112, 192));
    //SetBkColor(hdc, RGB(255, 255, 255));

    // 読み上げる文章の番号を表示
    //TextOut(hdc, Winsize.left + 70, 280 + 30, temp3, (int)strlen
    (temp3)); // (真ん中)
    //TextOut(hdc, Winsize.left + 300, 90, temp3, (int)strlen(
    temp3));
    /*DeleteObject(hFont);*/
    SendMessage(hStaticSentence, WM_SETTEXT, 0, (LPARAM)temp3);

    return true;
}

/////////////////////////////
// WM_CTLCOLORSTATICメッセージの定義
/////////////////////////////
long SetCtlColor(WPARAM wParam, LPARAM lParam) {
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
int i = GetWindowLong((HWND)lParam, GWL_ID);
if (i == 0) return -1;
else {
    if((i == ID_STATICPROG) || (i == ID_STATICPROG2)){
        SetBkMode((HDC)wParam, TRANSPARENT);
        SetTextColor((HDC)wParam, RGB(255, 255, 255));
        return (long)CreateSolidBrush(RGB(70, 130,
180));
    }
    else if (i == ID_STATICSENTECE) {
        SetBkMode((HDC)wParam, TRANSPARENT);
        return (long)CreateSolidBrush(RGB(255, 255,
255));
    }
    else{
        SetBkMode((HDC)wParam, TRANSPARENT);
        return (long)CreateSolidBrush(TextBackground);
    }
}
////////////////////////////////////////////////////////////////
// 指定したRECT構造体変数の枠線の描画（要改善）
////////////////////////////////////////////////////////////////
bool MyDrawEdge(HDC hdc, RECT rc) {

    SelectObject(hdc, hpen);
    SelectObject(hdc, hbr);
    RoundRect(hdc, rc.left, rc.top, rc.right, rc.bottom, 10, 10);

    return true;
}
////////////////////////////////////////////////////////////////
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// リセットボタン押下時の処理（要改善）
///////////
bool ResetFunc(HWND hWnd, HINSTANCE hThisInst, const char szWinName[],
    const int nWidth, const int nHeight) {

    //// CREATESTRUCT構造体の宣言
    //CREATESTRUCT cs;
    //// CREATESTRUCT構造体の初期化
    //cs.lpCreateParams = NULL;
    //cs.hInstance = hThisInst;
    //cs.hMenu = NULL;
    //cs.hwndParent = HWND_DESKTOP;
    //cs.cy = nHeight;
    //cs.cx = nWidth;
    //cs.y = CW_USEDEFAULT;
    //cs.x = CW_USEDEFAULT;
    //cs.style = WS_OVERLAPPEDWINDOW;
    //cs.lpszName = szWinName;
    //cs.lpszClass = szWinName;
    //cs.dwExStyle = NULL;

    //if (!SendMessage(hWnd, WM_CREATE, (WPARAM)0, (LPARAM)&cs)) {
    //    return false;
    //}
    //TempResult = true;

    return true;
}

/////////
// 全ボタンの有効化
/////////
bool EnableAllButton() {

    // ボタンの有効化
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
EnableWindow(Button1, TRUE);
EnableWindow(Button2, TRUE);
EnableWindow(Button3, TRUE);
EnableWindow(Button4, TRUE);
EnableWindow(Button11, TRUE);
EnableWindow(Button22, TRUE);
EnableWindow(Button33, TRUE);
EnableWindow(Button44, TRUE);
EnableWindow(hReserch, TRUE);
EnableWindow(hNext, TRUE);
EnableWindow(hCancel, TRUE);

return true;
}

///////////
// 再起動
/////////
bool API_GOINI(HWND hWnd) {

    TCHAR szPath[MAX_PATH];
    GetModuleFileName(NULL, szPath, MAX_PATH);
    STARTUPINFO si;
    PROCESS_INFORMATION pi;

    memset(&si, 0, sizeof(si));
    si.cb = sizeof(si);
    memset(&pi, 0, sizeof(pi));

    if (CreateProcess(szPath, NULL, NULL, NULL, FALSE, 0, NULL,
        NULL, &si, &pi)) {
        CloseHandle(pi.hProcess);
        CloseHandle(pi.hThread);
        DestroyWindow(hWnd); // WM_DESTROYメッセージを送信
    }
}
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        return true;
    }

///////////////////////////////
// メインウィンドウをデスクトップの画面中央に移動
/////////////////////////////
BOOL DesktopCenterWindow(HWND hWnd)
{
    RECT    rc1{};          // デスクトップ領域
    RECT    rc2;            // ウィンドウ領域
    INT     cx, cy;         // ウィンドウ位置
    INT     sx, sy;         // ウィンドウサイズ

    // サイズの取得
    GetMonitorRect(&rc1);           // デスクトップのサイズ
    GetWindowRect(hWnd, &rc2);       // ウィンドウのサイズ
    // いろいろと計算
    sx = (rc2.right - rc2.left);    // ウィンドウの横幅
    sy = (rc2.bottom - rc2.top);    // ウィンドウの高さ
    cx = (((rc1.right - rc1.left) - sx) / 2 + rc1.left); // 横方向の中央座標軸
    cy = (((rc1.bottom - rc1.top) - sy) / 2 + rc1.top); // 縦方向の中央座標軸
    // 画面中央に移動
    return SetWindowPos(hWnd, NULL, cx, cy, 0, 0, (SWP_NOSIZE |
    SWP_NOZORDER | SWP_NOOWNERZORDER));
}

///////////////////
// 入力結果の分別
/////////////////
bool DivideGradeFunc() {
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
size_t i = 0;

for (size_t j = 0; j < (int)STRLEN / 2; j += 2) {
    GradeSpeak[j] = Grade[i];
    GradeSpeak[j + 1] = ',',';
    GradeLate[j] = Grade[i + 1];
    GradeLate[j + 1] = ',',';
    i += 2;
}
return true;
}
```

---

### ソースコード B.2: window.cpp

---

```
#include<windows.h>
#include<tchar.h>
#include<stdio.h>
#include <commctrl.h>
#include <sstream>
#include "window.h"
#include "main.h"
#include"resource.h"
#define STRLEN 256

using namespace std;
///////////////
// RECT構造体変数の初期化
/////////////
RECT Winsize = {0,0,1100,750};
RECT FrameMain = {30, 30, Winsize.right - 30, Winsize.bottom - 30};
RECT FrameUserInfo = {0, 30, Winsize.right, 175};
RECT FrameComment = {0, 175, Winsize.right, 280};
RECT FrameProgTop = { Winsize.left, Winsize.top, Winsize.right, 70};
RECT FrameProg = {0, 280, Winsize.right, 385};
RECT Frame1 = { 30, 310, Winsize.right - 30, 380 };
RECT Frame2 = { 30, 420, Winsize.right / 2 - 10, 670 }; // 読み上げ
```

```
るときにしゃべりにくくないか
RECT Frame3 = { Winsize.right / 2 + 10, 420, Winsize.right - 30, 670
}; // 遅れが気になるか
RECT FrameTop = { 30, 30, Winsize.right - 30, 300 };
RECT FrameS = { (FrameTop.left + 100), 100, (FrameTop.left + 100) +
300, 100 + 65 };
RECT FrameBottom = { 0, Winsize.bottom - 74, Winsize.right, Winsize.
bottom }; // 一番下のボタン
RECT FrameCenter = { 0, 150, Winsize.right, FrameBottom.top - 5 };
RECT rectS, FrameNumber;
RECT RectButton1, RectButton2, RectButton3, RectButton4, RectButton11,
RectButton22, RectButton33, RectButton44;

///////////
// 背景色の設定
///////////
const HBRUSH BackGround_clear = CreateSolidBrush(RGB(235, 235, 235));
//const HBRUSH BackGround_clear = CreateSolidBrush(LTGRAY_BRUSH);

///////////
// 子ウィンドウハンドルの宣言
/////////
HWND CheckMen, CheckLady;
HWND hEditName, hEditOld; // 名前入力エディットボックス用ハンドル
// 年齢入力エディットボックス用ハンドル
HWND hDialogUser, hStaticDialogUser, hStaticTitle;
HWND hQuit, hCancel, hReserch, hNext;
HWND hNumber, hNumberStatic;
HWND hSpeak, hLate;
HWND Button1, Button2, Button3, Button4, Button11, Button22, Button33,
Button44;
HWND hProg, hStaticProg, hStaticProg2, latedatacombo, hStaticSentence;

///////////
// フォント設定
/////////
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
HFONT hFont, hFont2, hFontTitle;
int fontsize = 30;
int fontsize2 = 32;
int fontsize3 = 42;

///////////
// その他グローバル変数
///////////
short int i;                                // 評価結果保存用配列のインデックス番号
char temp1[STRLEN];
extern int _MAX;    // プログレスバーで使用
char WindowTitleText[32]; // ウィンドウのテキスト
int intCurrentIndex; // 遅延時間設定用コンボボックスの項目番号

///////////
// 親ウィンドウ作成
/////////
HWND CreateParentWindow(HWND hWnd, HINSTANCE hThisInst, int nWinMode,
    const char szWinName[], const int nWidth, const int nHeight)
{
    WNDCLASSEX      wcl{};
    // ウィンドウクラスの定義
    wcl.cbSize = sizeof(WNDCLASSEX);
    // WNDCLASSEX構造体のサイズ
    wcl.style = 0;
    // ウィンドウクラススタイル
    wcl.lpfnWndProc = WndProc;
    // ウィンドウ関数
    wcl.cbClsExtra = 0;
    // ウィンドウクラスのエキストラ
    wcl.cbWndExtra = 0;
    // ウィンドウインスタンスのエキストラ
    wcl.hInstance = hThisInst;
    // このプログラムのインスタンスへのハンドル
    wcl.hIcon = LoadIcon(NULL, IDI_APPLICATION); // アイコンへのハンドル
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
wcl.hCursor = LoadCursor(NULL, IDC_ARROW); //カーソルへのハンドル
wcl.hbrBackground = BackGround_clear; //背景ブラシへのハンドル
GetStockObject(NULL_BRUSH); //背景ブラシへのハンドル
wcl.lpszMenuName = MAKEINTRESOURCE(IDR_MENU1); //メニュー
wcl.lpszClassName = szWinName;
//ウィンドウクラス名
wcl.hIconSm = LoadIcon(NULL, IDI_WINLOGO); //スモールアイコンへのハンドル

//ウィンドウクラスの登録
if (!RegisterClassEx(&wcl)) {
    return(0);
}
//ウィンドウの生成
hWnd = CreateWindowEx(
    0, //拡張ウィンドウスタイル
    szWinName, //ウィンドウクラス名
    szWinName, //ウィンドウ名
    WS_OVERLAPPED | WS_CAPTION | WS_SYSMENU | //インスタンスへのハンドル
    WS_MINIMIZEBOX, //ウィンドウスタイル
    CW_USEDEFAULT, //x座標
    CW_USEDEFAULT, //y座標
    nWidth, //幅
    nHeight, //高さ
    HWND_DESKTOP, //親ウィンドウへのハンドル
    NULL, //メニューへのハンドル
    hThisInst, //このプログラム
    NULL //追加引数
);
if (!hWnd) {
    return FALSE;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
}

// ウィンドウの表示
ShowWindow(hWnd, nWinMode);
UpdateWindow(hWnd);

// アプリのアイコンを変更
HICON hIcon;
hIcon = (HICON)LoadImage(hThisInst, MAKEINTRESOURCE(IDI_ICON1)
, IMAGE_ICON, 48, 48, 0);
SendMessage(hWnd, WM_SETICON, ICON_SMALL, (LPARAM)hIcon);

// ウィンドウのタイトルを遅延時間のグループ名に設定
if (WindowTitleText[0] != '\0') {
    SendMessage(hWnd, WM_SETTEXT, NULL, (LPARAM)
WindowTitleText);
}

return hWnd;
}

///////////
// フォントの適用
///////////
bool FontFunc() {

    hFont = CreateFont(
        fontsize, 0, 0, 0,
        FW_MEDIUM,
        false, false, false,
        SHIFTJIS_CHARSET, OUT_DEFAULT_PRECIS,
        CLIP_DEFAULT_PRECIS, DEFAULT_QUALITY,
        (VARIABLE_PITCH | FF_DONTCARE), _T("メイリオ"));
    hFont1 = CreateFont(
        fontsize2, 0, 0, 0,
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
FW_MEDIUM,
false, false, false,
SHIFTJIS_CHARSET, OUT_DEFAULT_PRECIS,
CLIP_DEFAULT_PRECIS, DEFAULT_QUALITY,
(VARIABLE_PITCH | FF_DONTCARE), _T("メイリオ"));

hFont2 = CreateFont(
    fontsize3, 0, 0, 0,
    FW_BOLD,
    false, false, false,
    SHIFTJIS_CHARSET, OUT_DEFAULT_PRECIS,
    CLIP_DEFAULT_PRECIS, DEFAULT_QUALITY,
    (VARIABLE_PITCH | FF_DONTCARE), _T("メイリオ"));

hFontTitle = CreateFont(
    40, 0, 0, 0,
    FW_MEDIUM,
    false, false, false,
    SHIFTJIS_CHARSET, OUT_DEFAULT_PRECIS,
    CLIP_DEFAULT_PRECIS, DEFAULT_QUALITY,
    (VARIABLE_PITCH | FF_DONTCARE), _T("メイリオ"));

// To ステティックコントロール
SendMessage(hStaticProg, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont1,
MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(hStaticProg2, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont1,
MAKELPARAM(false, 0));
//SendMessage(hStaticTitle, WM_SETFONT, (WPARAM)hFontTitle,
MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(hStaticDialogUser, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont,
MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(hStaticSentence, WM_SETFONT, (WPARAM)hFontTitle,
MAKELPARAM(false, 0));
// To 評価結果記録用ボタン
SendMessage(Button1, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(
false, 0));
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
SendMessage(Button2, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(
false, 0));
SendMessage(Button3, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(
false, 0));
SendMessage(Button4, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(
false, 0));
SendMessage(Button11, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(
false, 0));
SendMessage(Button22, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(
false, 0));
SendMessage(Button33, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(
false, 0));
SendMessage(Button44, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(
false, 0));
SendMessage(hSpeak, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont1, MAKELPARAM(
false, 0));
SendMessage(hLate, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont1, MAKELPARAM(
false, 0));
// To 性別選択エディットボックス
SendMessage(CheckMen, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont, MAKELPARAM(
false, 0));
SendMessage(CheckLady, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont, MAKELPARAM(
false, 0));
// To 実験回数
SendMessage(hNumberStatic, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont,
MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(hNumber, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont1, MAKELPARAM(
false, 0));
// To 下のボタン
SendMessage(hCancel, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont, MAKELPARAM(
false, 0));
SendMessage(hQuit, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont, MAKELPARAM(false
, 0));
SendMessage(hReserch, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont, MAKELPARAM(
false, 0));
SendMessage(hNext, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont, MAKELPARAM(false
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
, 0));
    // To 個人情報の登録ボタン
    SendMessage(hDialogUser, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont, MAKELPARAM(
        false, 0));
    // To 名前入力エディットボックス
    SendMessage(hEditName, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont, MAKELPARAM(
        false, 0));
    // To 年齢
    SendMessage(hEditOld, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont, MAKELPARAM(
        false, 0));
    // To コンボボックス
    SendMessage(latedatacombo, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont,
        MAKELPARAM(false, 0));

    return true;
}
///////////
// ダイアログの呼び出し
/////////
bool DialogUserButton(HWND hWnd, LPARAM lParam) {

    hDialogUser = CreateWindowEx(
        WS_EX_WINDOWEDGE,
        _T("BUTTON"),
        _T("ここを押す(R)"),
        WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_PUSHBUTTON | BS_CENTER,
        Winsize.right - 30 - 350 - 260 - 20 + 90, 25 + 30 +
        20, 260, 40,
        hWnd,
        (HMENU)ID_DIALOG_OPEN,
        ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,
        NULL
    );

    // ステティックコントロール
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
hStaticTitle = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T(""),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
    50, 53, 350, 100,
    hWnd, (HMENU)ID_STATIC_DIALOG,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,
    NULL
);

hStaticDialogUser = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("ユーザー情報の登録:□"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
    Winsize.right - 30 - 350 - 260 - 20 + 90, 25 + 20,
    260, 30,
    hWnd, (HMENU)ID_STATIC_DIALOG,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,
    NULL
);

return true;
}

///////////
// プログレスバーの作成
/////////
bool CreateProgressBar(HWND hWnd, int sbHeight, LPARAM lParam) {

    // プログレスバーの作成
    hProg = CreateWindowEx(
        PBS_SMOOTH,
        PROGRESS_CLASS,
        NULL,
        WS_CHILD | WS_VISIBLE,
        //130, //Winsize.right - 30 - 425,      // 左下
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
//Winsize.bottom - 65, 330, sbHeight, //左下
//FrameProg.right - 440, FrameProg.top + 45, 330,
sbHeight,
200, 15, Winsize.right - 400, 40,
//cyVScroll,
hWnd,
(HMENU)ID_PROG,
((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,
NULL
);

// 現在位置を表示させるステティックコントロール
hStaticProg = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("1\u2022/\u20229"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_CENTER,
    //490, //Winsize.right - 3 - 100, //左下
    //Winsize.bottom - 60, 53, 40, // 左下
    //FrameProg.right - 88, FrameProg.top + 50, 53, 40,
    Winsize.right - 185, 20, 53, 30,
    hWnd, (HMENU)ID_STATICPROG,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

hStaticProg2 = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("進行状況:"), // 進行状況を表示する
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_CENTER,
    85, 20, 100, 30,
    hWnd, (HMENU)ID_STATICPROG2,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

hStaticSentence = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("開始ボタンを押すとここに文章の番号が表示されます。"), // 文章番号を表示する
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_CENTER,
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_CENTER,
    200, FrameProgTop.bottom + 20, Winsize.right - 400,
FrameCenter.top - FrameProgTop.bottom -20,
    hWnd, (HMENU)ID_STATICSENTENCE,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL

    // プログレスバーの範囲指定
);
SendMessage(hProg, PBM_SETRANGE, (WPARAM)0, MAKELPARAM(0, 9));
// 現在位置を設定
SendMessage(hProg, PBM_SETPOS, (WPARAM)1, 0);
// 1回の増加分を指定
SendMessage(hProg, PBM_SETSTEP, (WPARAM)1, 0);
//最大値を取得
_MAX = SendMessage(hProg, PBM_GETRANGE, 0, 0);

return true;
}

///////////
// 評価結果入力ボタンの作成
/////////
bool GradeButtonFunc(HWND hWnd, LPARAM lParam) {

/*int height2, width2, height3, width3;

height2 = Frame2.bottom - Frame2.top;
width2 = Frame2.right - Frame2.left;
height3 = Frame3.bottom - Frame3.top;
width3 = Frame3.right - Frame3.left;*/

int Height, Width, WidthHalf, HeightButton, Margin;

Height = (FrameBottom.top - 20) - (FrameCenter.top + 75);
Width = Winsize.right - 60;
WidthHalf = Width / 2 - 10;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
Margin = 12;
HeightButton = (Height - 3 * Margin) / 4;

hSpeak = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("Q1.読み上げたときにしゃべりにくさを感じますか？"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_CENTER,
    30, FrameCenter.top + 20, Winsize.right / 2 - 30, 35,
    hWnd,
    (HMENU)ID_HSPEAK,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,
    NULL
);

hLate = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("Q2.読み上げたときに遅れが気になりますか？"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_CENTER,
    (Winsize.right - 30) / 2, FrameCenter.top + 20,
    Winsize.right / 2 - 30, 35,
    hWnd,
    (HMENU)ID_HLATE,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,
    NULL
);

Button4 = CreateWindowEx(WS_EX_WINDOWEDGE, _T("BUTTON"), _T("しゃべりにくくない(優)"),
    WS_VISIBLE | WS_CHILD | WS_GROUP | BS_AUTORADIOBUTTON | WS_DISABLED,
    //10, (rectSpeak.bottom - rectSpeak.top) / 16 + 10, (
    rectSpeak.right - rectSpeak.left) - 15, 40,
    //Frame2.left + 50, Frame2.top + (height2) * 2 / 17, (
    width2) - 55, 40,
    30, FrameCenter.top + 75, WidthHalf, HeightButton,
    hWnd, (HMENU)ID_BUTTON4, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))-
    hInstance, NULL);
```

```
Button3 = CreateWindowEx(WS_EX_WINDOWEDGE, _T("BUTTON"), _T("良 (しゃべりにくいが気にならない) "), WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_AUTORADIOBUTTON | WS_DISABLED,
    //10, (rectSpeak.bottom - rectSpeak.top) * 5 / 16 + 5,
    (rectSpeak.right - rectSpeak.left) - 15, 40,
    //Frame2.left + 50, Frame2.top + (height2) * 6 / 17, (
width2) - 55, 40,
    30, FrameCenter.top + 75 + HeightButton + Margin,
WidthHalf, HeightButton,
    hWnd, (HMENU)ID_BUTTON3, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->
hInstance, NULL);

Button2 = CreateWindowEx(WS_EX_WINDOWEDGE, _T("BUTTON"), _T("可 (しゃべりにくい) "), WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_AUTORADIOBUTTON
| WS_DISABLED,
    //10, (rectSpeak.bottom - rectSpeak.top) * 9 / 16 - 5,
    (rectSpeak.right - rectSpeak.left) - 15, 40,
    //Frame2.left + 50, Frame2.top + (height2) * 10 / 17,
(width2) - 55, 40,
    30, FrameCenter.top + 75 + 2 * HeightButton + 2 *
Margin, WidthHalf, HeightButton,
    hWnd, (HMENU)ID_BUTTON2, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->
hInstance, NULL);

Button1 = CreateWindowEx(WS_EX_WINDOWEDGE, _T("BUTTON"), _T("不可 (とてもしゃべりにくい) "), WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_AUTORADIOBUTTON | WS_DISABLED,
    //10, (rectSpeak.bottom - rectSpeak.top) * 13 / 16 -
10, (rectSpeak.right - rectSpeak.left) - 15, 40,
    //Frame2.left + 50, Frame2.top + (height2) * 14 / 17,
(width2) - 55, 40,
    30, FrameCenter.bottom - 20 - HeightButton, WidthHalf,
HeightButton,
    hWnd, (HMENU)ID_BUTTON1, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->
hInstance, NULL);
```

```
Button44 = CreateWindowEx(WS_EX_WINDOWEDGE, _T("BUTTON"), _T("優 (遅れがまったく分からない) "), WS_VISIBLE | WS_CHILD | WS_GROUP | BS_AUTORADIOBUTTON | WS_DISABLED,
    //10, (rectLate.bottom - rectLate.top) / 16 + 10, (
    rectLate.right - rectLate.left) - 15, 40,
    //Frame3.left + 50, Frame3.top + (height3) * 2 / 17,
    (width3) - 55, 40,
    30 + (Width / 2) + 10, FrameCenter.top + 75, WidthHalf
    , HeightButton,
    hWnd, (HMENU)ID_BUTTON44, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->
hInstance, NULL);

Button33 = CreateWindowEx(WS_EX_WINDOWEDGE, _T("BUTTON"), _T("良 (遅れが分かるが気にならない) "), WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_AUTORADIOBUTTON | WS_DISABLED,
    //10, (rectLate.bottom - rectLate.top) * 5 / 16 + 5, (
    rectLate.right - rectLate.left) - 15, 40,
    //Frame3.left + 50, Frame3.top + (height3) * 6 / 17, (
    width3) - 55, 40,
    30 + (Width / 2) + 10, FrameCenter.top + 75 +
HeightButton + Margin, WidthHalf, HeightButton,
    hWnd, (HMENU)ID_BUTTON33, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->
hInstance, NULL);

Button22 = CreateWindowEx(WS_EX_WINDOWEDGE, _T("BUTTON"), _T("可 (遅れが気になる) "), WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_AUTORADIOBUTTON | WS_DISABLED,
    //10, (rectLate.bottom - rectLate.top) * 9 / 16 - 5, (
    rectLate.right - rectLate.left) - 15, 40,
    //Frame3.left + 50, Frame3.top + (height3) * 10 / 17,
    (width3) - 55, 40,
    30 + (Width / 2) + 10, FrameCenter.top + 75 + 2 *
HeightButton + 2 * Margin, WidthHalf, HeightButton,
    hWnd, (HMENU)ID_BUTTON22, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->
hInstance, NULL);
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
Button11 = CreateWindowEx(WS_EX_WINDOWEDGE, _T("BUTTON"), _T("不可 (遅れがはっきり分かる) "), WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_AUTORADIOBUTTON | WS_DISABLED,
                           //10, (rectLate.bottom - rectLate.top) * 13 / 16 - 10,
                           (rectLate.right - rectLate.left) - 15, 40,
                           //Frame3.left + 50, Frame3.top + (height3) * 14 / 17,
                           (width3) - 55, 40,
                           30 + (Width / 2) + 10, FrameCenter.bottom - 20 -
                           HeightButton, WidthHalf, HeightButton,
                           hWnd, (HMENU)ID_BUTTON11, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->
                           hInstance, NULL);

/*if (!SetRect(&RectButton1, Frame2.left + 50 - 5, Frame2.top
+ (height2) * 4 / 16, 400, Frame2.top + height2 * 4 / 16 + 40)) {
    return false;
}*/
RectButton1 = Button_ScreenToClient(hWnd, Button1, RectButton1
, 26);
RectButton2 = Button_ScreenToClient(hWnd, Button2, RectButton2
, 26);
RectButton3 = Button_ScreenToClient(hWnd, Button3, RectButton3
, 26);
RectButton4 = Button_ScreenToClient(hWnd, Button4, RectButton4
, 26);

RectButton11 = Button_ScreenToClient(hWnd, Button11, RectButton11,
RectButton1.right + Margin);
RectButton22 = Button_ScreenToClient(hWnd, Button22, RectButton22,
RectButton2.right + Margin);
RectButton33 = Button_ScreenToClient(hWnd, Button33, RectButton33,
RectButton3.right + Margin);
RectButton44 = Button_ScreenToClient(hWnd, Button44, RectButton44,
RectButton4.right + Margin);

return true;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
}

// CreateOwnerDrawButton Func
bool CreateOwnerDrawButton(HWND hWnd, LPARAM lParam) {

    int Height, Width, WidthHalf, HeightButton, Margin;

    Height = (FrameBottom.top - 20) - (FrameCenter.top + 75);
    Width = Winsize.right - 60;
    WidthHalf = Width / 2 - 10;
    Margin = 12;
    HeightButton = (Height - 3 * Margin) / 4;

    hSpeak = CreateWindow(
        _T("STATIC"),
        _T("Q1.読み上げたときにしゃべりにくさを感じますか？"),
        WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_CENTER,
        30, FrameCenter.top + 20, Winsize.right / 2 - 30, 35,
        hWnd,
        (HMENU)ID_HSPEAK,
        ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,
        NULL
    );

    hLate = CreateWindow(
        _T("STATIC"),
        _T("Q2.読み上げたときに遅れが気になりますか？"),
        WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_CENTER,
        (Winsize.right - 30) / 2, FrameCenter.top + 20,
        Winsize.right / 2 - 30, 35,
        hWnd,
        (HMENU)ID_HLATE,
        ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,
        NULL
    );
}
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
Button4 = CreateWindowEx(WS_EX_WINDOWEDGE, _T("BUTTON"), _T("しゃべりにくくない(優)"), WS_VISIBLE | WS_CHILD | WS_GROUP | BS_OWNERDRAW | WS_DISABLED | SS_LEFT,
                        //10, (rectSpeak.bottom - rectSpeak.top) / 16 + 10, (
                        rectSpeak.right - rectSpeak.left) - 15, 40,
                        //Frame2.left + 50, Frame2.top + (height2) * 2 / 17, (
                        width2) - 55, 40,
                        30, FrameCenter.top + 75, WidthHalf, HeightButton,
                        hWnd, (HMENU)ID_BUTTON4, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->
                        hInstance, NULL);

Button3 = CreateWindowEx(WS_EX_WINDOWEDGE, _T("BUTTON"), _T("しゃべりにくいが気にならない(良)"), WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_OWNERDRAW | WS_DISABLED,
                        //10, (rectSpeak.bottom - rectSpeak.top) * 5 / 16 + 5,
                        (rectSpeak.right - rectSpeak.left) - 15, 40,
                        //Frame2.left + 50, Frame2.top + (height2) * 6 / 17, (
                        width2) - 55, 40,
                        30, FrameCenter.top + 75 + HeightButton + Margin,
                        WidthHalf, HeightButton,
                        hWnd, (HMENU)ID_BUTTON3, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->
                        hInstance, NULL);

Button2 = CreateWindowEx(WS_EX_WINDOWEDGE, _T("BUTTON"), _T("しゃべりにくい(可)"), WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_OWNERDRAW | WS_DISABLED,
                        //10, (rectSpeak.bottom - rectSpeak.top) * 9 / 16 - 5,
                        (rectSpeak.right - rectSpeak.left) - 15, 40,
                        //Frame2.left + 50, Frame2.top + (height2) * 10 / 17,
                        (width2) - 55, 40,
                        30, FrameCenter.top + 75 + 2 * HeightButton + 2 *
                        Margin, WidthHalf, HeightButton,
                        hWnd, (HMENU)ID_BUTTON2, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->
                        hInstance, NULL);

Button1 = CreateWindowEx(WS_EX_WINDOWEDGE, _T("BUTTON"), _T("
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
とてもしやべりにくい(不可)" ), WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_OWNERDRAW |  
WS_DISABLED,  
    //10, (rectSpeak.bottom - rectSpeak.top) * 13 / 16 -  
10, (rectSpeak.right - rectSpeak.left) - 15, 40,  
    //Frame2.left + 50, Frame2.top + (height2) * 14 / 17,  
(width2) - 55, 40,  
    30, FrameCenter.bottom - 20 - HeightButton, WidthHalf,  
HeightButton,  
    hWnd, (HMENU)ID_BUTTON1, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->  
hInstance, NULL);  
  
Button44 = CreateWindowEx(WS_EX_WINDOWEDGE, _T("BUTTON"), _T("}  
遅れがまったく分からぬ(優)" ), WS_VISIBLE | WS_CHILD | WS_GROUP |  
BS_OWNERDRAW | WS_DISABLED,  
    //10, (rectLate.bottom - rectLate.top) / 16 + 10, (br  
rectLate.right - rectLate.left) - 15, 40,  
    //Frame3.left + 50, Frame3.top + (height3) * 2 / 17,  
(width3) - 55, 40,  
    30 + (Width / 2) + 10, FrameCenter.top + 75, WidthHalf  
, HeightButton,  
    hWnd, (HMENU)ID_BUTTON44, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->  
hInstance, NULL);  
  
Button33 = CreateWindowEx(WS_EX_WINDOWEDGE, _T("BUTTON"), _T("}  
遅れが分かるが気にならぬ(良)" ), WS_VISIBLE | WS_CHILD |  
BS_OWNERDRAW | WS_DISABLED,  
    //10, (rectLate.bottom - rectLate.top) * 5 / 16 + 5, (br  
rectLate.right - rectLate.left) - 15, 40,  
    //Frame3.left + 50, Frame3.top + (height3) * 6 / 17, (br  
width3) - 55, 40,  
    30 + (Width / 2) + 10, FrameCenter.top + 75 +  
HeightButton + Margin, WidthHalf, HeightButton,  
    hWnd, (HMENU)ID_BUTTON33, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->  
hInstance, NULL);  
  
Button22 = CreateWindowEx(WS_EX_WINDOWEDGE, _T("BUTTON"), _T("
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
    遅れが気になる(可)", WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_OWNERDRAW |  
    WS_DISABLED,  
        //10, (rectLate.bottom - rectLate.top) * 9 / 16 - 5, (  
    rectLate.right - rectLate.left) - 15, 40,  
        //Frame3.left + 50, Frame3.top + (height3) * 10 / 17,  
(width3) - 55, 40,  
            30 + (Width / 2) + 10, FrameCenter.top + 75 + 2 *  
HeightButton + 2 * Margin, WidthHalf, HeightButton,  
            hWnd, (HMENU)ID_BUTTON22, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->  
hInstance, NULL);  
  
    Button11 = CreateWindowEx(WS_EX_WINDOWEDGE, _T("BUTTON"), _T(" "  
    遅れがはっきり分かる(不可)", WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_OWNERDRAW |  
    WS_DISABLED,  
        //10, (rectLate.bottom - rectLate.top) * 13 / 16 - 10,  
    (rectLate.right - rectLate.left) - 15, 40,  
        //Frame3.left + 50, Frame3.top + (height3) * 14 / 17,  
(width3) - 55, 40,  
            30 + (Width / 2) + 10, FrameCenter.bottom - 20 -  
HeightButton, WidthHalf, HeightButton,  
            hWnd, (HMENU)ID_BUTTON11, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->  
hInstance, NULL);  
  
    return true;  
}  
  
//////////  
// ボタンの位置座標をクライアント座標に変換  
//////////  
RECT Button_ScreenToClient(HWND hWnd, HWND Button, RECT RectButton,  
    int left) {  
  
    // ポイント構造体  
    POINT P1Button, P2Button;  
  
    // ウィンドウ座標をスクリーン座標で取得
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
GetWindowRect(Button, &RectButton);
P1Button = { RectButton.left, RectButton.top };
P2Button = { RectButton.right, RectButton.bottom };
// スクリーン座標からクライアント座標に変換
ScreenToClient(hWnd, &P1Button);
ScreenToClient(hWnd, &P2Button);
// ウィンドウのクライアントの位置座標を保存
SetRect(&RectButton, left, P1Button.y - 2, P2Button.x + 2,
P2Button.y + 2);

return RECT(RectButton);
}

///////////
// 実験開始ボタン・Nextボタン・戻るボタン・終了ボタン
/////////
bool ReserchStartFunc(HWND hWnd, LPARAM lParam) {

    hReserch = CreateWindowEx(
        NULL, //WS_EX_WINDOWEDGE,
        _T("BUTTON"),
        _T("開始(S)"),
        WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_PUSHBUTTON | BS_CENTER |
        WS_DISABLED,
        //Winsize.right - 676, (Winsize.bottom - 57), 150, 40,
        Winsize.left + 30, (Winsize.bottom - 67), 150, 50,
        hWnd,
        (HMENU)ID_ReserchStart,
        ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,
        NULL
    );

    hCancel = CreateWindowEx(
        0, //WS_EX_STATICEDGE,
        _T("BUTTON"),
        _T("<前へ戻る(B)"),
        
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_PUSHBUTTON | BS_CENTER |  
WS_DISABLED,  
    Winsize.right - 150 - 350 - 40 - 100 + 10, (Winsize.  
bottom - 67), 160, 50,  
    hWnd,  
    (HMENU)ID_CANCEL,  
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,  
    NULL  
) ;  
  
hNext = CreateWindowEx(  
    WS_EX_WINDOWEDGE,  
    _T("BUTTON"),  
    _T("次の文章に進む(N)>"),  
    WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_PUSHBUTTON | BS_CENTER |  
WS_DISABLED,  
    Winsize.right - 140 - 300 - 30 + 9, (Winsize.bottom -  
67), 250, 50,  
    hWnd,  
    (HMENU)ID_NEXTBUTTON,  
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,  
    NULL  
) ;  
  
hQuit = CreateWindowEx(  
    0, // WS_EX_STATICEDGE,  
    _T("BUTTON"),  
    _T("終了(E)'),  
    WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_PUSHBUTTON | BS_CENTER,  
    Winsize.right - 32 - 160, (Winsize.bottom - 67), 160,  
    50,  
    hWnd,  
    (HMENU)ID_QUIT,  
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        NULL  
    );  
  
    return true;  
}  
  
//////////  
// コンボボックス作成, iniファイルの読み込み  
//////////  
bool ComboboxFunc(HWND hWnd, LPARAM lParam) {  
  
    stringstream ss, tt;  
    string s, t;  
    char latename[STRLEN], latedata[STRLEN];  
    latename[0] = '\0';  
    latedata[0] = '\0';  
    char Path[MAX_PATH + 1];  
    char settingpath[MAX_PATH + 1];  
    settingpath[0] = '\0'; // NULL終端  
  
    // 遅延データ設定用コンボボックスの作成  
    latedatacombo = CreateWindow(  
        _T("COMBOBOX"),  
        NULL,  
        WS_CHILD | WS_VISIBLE | CBS_DROPDOWNLIST,  
        Winsize.right - 330,  
        605,  
        260,  
        400,  
        //30, 130, 340, 400,  
        hWnd,  
        (HMENU)ID_LATEINI,  
        ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,  
        NULL  
    );
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// 実行ファイルのパスを取得
if (0 != GetModuleFileName(NULL, Path, MAX_PATH)) {
    char drive[MAX_PATH + 1], dir[MAX_PATH + 1], fname[
MAX_PATH + 1], ext[MAX_PATH + 1];
    // ドライブ名, ディレクトリパス名, ファイル名, 拡張子
    _splitpath_s(Path, drive, sizeof(drive), dir, sizeof(
dir),
                fname, sizeof(fname), ext, sizeof(ext));
    _stprintf_s(settingpath, MAX_PATH + 1, _T("%s%setting
.ini"), drive, dir);

}

// iniファイルの読み込み
GetPrivateProfileString(_T("setting"), _T("latedataname"), _T(
"error"), latename, sizeof(latename), settingpath);

ss << latename;

// 遅延データのキーをコンボボックスに詰めていく
int i = 0;
while (getline(ss, s, ',')) {
    char* cstr = new char[s.size() + 1];
    char_traits<char>::copy(cstr, s.c_str(), s.size() + 1)
;
    SendMessage(GetDlgItem(hWnd, (int)ID_LATEINI),
CB_INSERTSTRING, i, (LPARAM)cstr);
    i++;
}

SendMessage(GetDlgItem(hWnd, (int)ID_LATEINI), CB_SETCURSEL,
0, 0);

return true;
}
```

---

ソースコード B.3: UserInfoWindow.cpp

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
#include<windows.h>
#include<tchar.h>
#include <atlbase.h>
#include<atlimage.h>
#include<string>
#include<io.h>
#include<CommCtrl.h>
#include "window.h"
#include "main.h"
#include"file.h"
#include"resource.h"
#include"UserInfoWindow.h"

#pragma comment(lib,"Gdiplus.lib")
#include <ole2.h>
#include <gdiplus.h>

#pragma comment(lib, "comctl32.lib")

///////////
// 定数
/////////
#define STRLEN 256
#define MAX_TOUCH_POINTS 3000           // タッチポイントの記憶上限
#define MAX_PATH 260
#define black_pen RGB(0, 0, 0)
#define white_pen RGB(255, 255, 255)
#define red_pen RGB(255, 0, 0)
#define blue_pen RGB(0, 0, 255)
#define yellow_pen RGB(255, 255, 0)
#define purple_pen RGB(128, 0, 128)

#define Black 1
#define White 2
#define Red 3
#define Blue 4
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
#define Yellow 5
#define Purple 6

///////////
// 消しゴムの大きさ
/////////
#define ESmall 11
#define EMedium 12
#define EBig 13

// コントロールのハンドル
HWND hButtonNext, hStaticName, hStaticOld, hStaticS, hRadioMen,
    hRadioLady, hStaticComment1, hStaticCombo, hStaticUserInfo,
    hNameErase, hOldErase;

extern const HBRUSH BackGround_clear;
extern std::string fileNameCapture;

// ツールバーの背景色
static const HBRUSH hToolbarBackGroundBrush = CreateSolidBrush(RGB(0,
    255, 0));

// ペン
bool Erase = true;
UINT PenColor=Black;

// グローバル変数
LPTSTR strTextName;
LPTSTR strTextOld;
LPCSTR strMenLady;

// フォント
HFONT hFontUserInfoWindow1, hFontUserInfoWindowRadio, hFontBig,
    hTopComment;

// WM_PAINT
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
HDC hMemDC;
HGDIOBJ hOld;

// WM_TOUCH
POINT g_ptPrevious[MAX_TOUCH_POINTS];
int idLookup[MAX_TOUCH_POINTS];
bool g_wasinside[MAX_TOUCH_POINTS];

// WM_COMMAND
bool clickedRadio = false;

// RECT構造体変数の定義
RECT RectTouchTop = { 30, 0, Winsize.right - 30, 85 };
RECT RectTouchOld = {180, 350, Winsize.right - 70, 500};
RECT RectTouchOld_1 = {150, 350, 150 + 220, 350 + 220};
RECT RectTouchOld_2 = { 150 + 220 + 50, 350, 150 + 440 + 50, 350 +
    220};
RECT RectTouchOld_3 = { RectTouchOld_2.right + 50, RectTouchOld_2.top,
    RectTouchOld_3.left + 220, RectTouchOld_3.top + 220 };
RECT RectTouchName = { 150, 105, RectTouchOld_3.right, 310 };
RECT RectTouchS = { 180, 540, 440, 600};
RECT rcName, rcOld100, rcOld10, rcOld1;

///////////////////////////////
// 最初に表示されるウィンドウの作成
/////////////////////////////
HWND CreateNewWindow(HWND hWnd, HINSTANCE hThisInst, const int nWidth,
    const int nHeight, int nWinMode) {

    WNDCLASSEX      wcl2{};
    HWND htb{};

    // ウィンドウクラスの定義
    wcl2.cbSize = sizeof(WNDCLASSEX);
    // WNDCLASSEX構造体のサイズ
    wcl2.style = 0;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
//ウィンドウクラススタイル
wcl2.lpfnWndProc = WndProc2;
//ウィンドウ関数
wcl2.cbClsExtra = 0;
//ウィンドウクラスのエキストラ
wcl2.cbWndExtra = 0;
//ウィンドウインスタンスのエキストラ
wcl2.hInstance = hThisInst;
//このプログラムのインスタンスへのハンドル
wcl2.hIcon = LoadIcon(NULL, IDI_APPLICATION); //アイコンへのハンドル
wcl2.hCursor = LoadCursor(NULL, IDC_ARROW); //カーソルへのハンドル
wcl2.hbrBackground = BackGround_clear; //((HBRUSH)
GetStockObject(NULL_BRUSH); //背景ブラシへのハンドル
wcl2.lpszMenuName = MAKEINTRESOURCE(IDR_MENU2); //メニュー
wcl2.lpszClassName = _T("NewWindowClass");
//ウィンドウクラス名
wcl2.hIconSm = LoadIcon(NULL, IDI_WINLOGO); //スモールアイコンへのハンドル

if (!RegisterClassEx(&wcl2)) {
    return FALSE;
}

hWnd = CreateWindowEx(
    0,
    _T("NewWindowClass"),
    //ウィンドウクラス名
    _T("ユーザー情報の入力"),
    //ウィンドウ名
    WS_OVERLAPPED | WS_CAPTION | WS_SYSMENU |
    WS_MINIMIZEBOX, //ウィンドウスタイル
    CW_USEDEFAULT, CW_USEDEFAULT,
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
nWidth,   nHeight,
HWND_DESKTOP,    //親ウィンドウへのハンドル
NULL,           //メニューへのハ
ンドル
hThisInst,          //このプログラム
のインスタンスへのハンドル
NULL             //追加引数
);

if (!hWnd) {
    return FALSE;
}
// ウィンドウの表示
ShowWindow(hWnd, nWinMode);
UpdateWindow(hWnd);

if (!RegisterTouchWindow(hWnd, 0)) {
    MessageBox(hWnd, _T("このデバイスにはタッチ機能がありません。"),
    _T("Error"), MB_OK);
    return FALSE;
}

// POINT構造体の配列の初期化 (WM_TOUCHで使用)
for (size_t i = 0; i < MAX_TOUCH_POINTS; i++) {
    g_ptPrevious[i].x = -1;
    g_ptPrevious[i].y = -1;
    idLookup[i] = -1;
}

// アプリのアイコンを変更
HICON hIcon;
hIcon = (HICON)LoadImage(hThisInst, MAKEINTRESOURCE(IDI_ICON1),
, IMAGE_ICON, 48, 48, 0);
SendMessage(hWnd, WM_SETICON, ICON_SMALL, (LPARAM)hIcon);
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
    return hWnd;
}

///////////
// ツールバー作成用関数
/////////
HWND CreateToolbarFunc(HWND hWnd, LPARAM lParam) {

    INITCOMMONCONTROLSEX icc{};
    icc.dwSize = sizeof(INITCOMMONCONTROLSEX);
    icc.dwICC = ICC_BAR_CLASSES;
    InitCommonControlsEx(&icc);

    HIMAGELIST g_hImageList = NULL;

    // Declare and initialize local constants
    const int numButtons = 2;
    const int bitmapSize = 26;

    // Create the toolbar
    HWND hToolbar = CreateWindowEx(
        0,
        TOOLBARCLASSNAME,
        NULL,
        WS_CHILD | WS_VISIBLE | TBSTYLE_LIST,
        0, 0, 0, 0,
        hWnd,
        (HMENU)IDT_TOOLBAR,
        ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,
        NULL
    );

    if (hToolbar == NULL) {
        return NULL;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
}

// ツールバーの初期化
SendMessage(hToolbar, TB_BUTTONSTRUCTSIZE, (WPARAM)sizeof(
TBBUTTON), 0);
SendMessage(hToolbar, TB_SETBITMAPSIZE, 0, MAKELPARAM(
bitmapSize, bitmapSize));

// ビットマップの登録
TBADDBITMAP tb{};
tb.hInst = NULL;
tb.nID = (UINT_PTR)LoadBitmap(((LPCREATESTRUCT)(lParam))->
hInstance, MAKEINTRESOURCE(IDB_BITMAP10));
SendMessage(hToolbar, TB_ADDBITMAP, (WPARAM)numButtons, (
LPARAM)&tb);

// ボタンの定義と登録
TBBUTTON tbb[numButtons] = {
    {0, IDT_TOOLBAR_PEN, TBSTATE_ENABLED,
     BTNS_BUTTON | BTNS_CHECKGROUP,
     {0}, 0, (INT_PTR)_T("ペン")},
    {1, IDT_TOOLBAR_ERASER, TBSTATE_ENABLED,
     BTNS_BUTTON | BTNS_CHECKGROUP,
     {0}, 0, (INT_PTR)_T("消しゴム")}
};

SendMessage(hToolbar, TB_ADDBUTTONS, (WPARAM)numButtons, (
LPARAM)&tbb);

return hToolbar;
}

///////////////
// ウィンドウプロージャの定義
/////////////
LRESULT CALLBACK WndProc2(HWND hWnd, UINT uMsg, WPARAM wParam, LPARAM
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
lParam){  
    switch (uMsg) {  
  
        case WM_DESTROY:  
            // 後始末  
            DeleteObject(hFontUserInfoWindow1);  
            DeleteObject(hFontUserInfoWindowRadio);  
            DeleteObject(hToolbarBackGroundBrush);  
            DeleteObject(hFontBig);  
            DeleteObject(hTopComment);  
  
            SelectObject(hMemDC, hOld);  
            DeleteDC(hMemDC);  
  
            PostQuitMessage(0);  
            return 0;  
  
        case WM_CREATE:  
            OnCreate(hWnd, wParam, lParam);  
  
            break;  
  
        case WM_COMMAND:  
            OnCommand(hWnd, wParam, lParam);  
            break;  
  
        case WM_TOUCH:  
            OnTouch(hWnd, wParam, lParam);  
            break;  
  
        case WM_CTLCOLORSTATIC:  
            return (OnCtlColorStatic(wParam, lParam));  
  
        case WM_ERASEBKND:  
            // 何も処理しない(画面のちらつき防止)  
            return 1;  
    }  
}
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
break;

case WM_PAINT:
{
    PAINTSTRUCT ps;
    HDC hdc = BeginPaint(hWnd, &ps);

    // メモリDCからDCにコピー
    BitBlt(ps.hdc,
            ps.rcPaint.left, ps.rcPaint.top,
            ps.rcPaint.right - ps.rcPaint.left, ps.rcPaint
            .bottom - ps.rcPaint.top,
            hMemDC,
            ps.rcPaint.left, ps.rcPaint.top,
            SRCCOPY);

    EndPaint(hWnd, &ps);
    return 0;
}

case WM_CLOSE:
    if (MessageBox(hWnd, _T("終了しますか？"), _T("終了確認")
        , MB_YESNO | MB_ICONQUESTION) == IDYES) {
        DestroyWindow(hWnd);
    }
    break;

default:
    return (DefWindowProc(hWnd, uMsg, wParam, lParam));
}
return(0);
}

///////////////
// WM_TOUCH内の処理
/////////////
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
bool OnTouch(HWND hWnd, WPARAM wParam, LPARAM lParam) {

    UINT cInputs = LOWORD(wParam);
    PTOUCHINPUT pInputs = new TOUCHINPUT[cInputs];
    HPEN hNewPen{};
    int index;

    // ペンの色の選定
    hNewPen = SelectPenColor(hNewPen);

    if (pInputs){
        if (GetTouchInputInfo((HTOUCHINPUT)lParam, cInputs,
pInputs, sizeof(TOUCHINPUT))){
            HDC hdc = GetDC(hWnd);
            HPEN hOldPen = (HPEN)SelectObject(hdc, hNewPen
);
            if (hdc) {
                for (UINT i = 0; i < cInputs; i++) {
                    TOUCHINPUT ti = pInputs[i];
                    POINT pt = {0, 0};
                    // タッチポイントを取得
                    pt.x = TOUCH_COORD_TO_PIXEL(ti
.x);
                    pt.y = TOUCH_COORD_TO_PIXEL(ti
.y);
                    // 絶対座標に変換
                    ScreenToClient(hWnd, &pt);
                    index = GetContactIndex(ti.
dwID);
                    // タッチポイントがタッチパネル内
                    // にあるとき
                    if (PtInRect(&RectTouchName,
pt) || PtInRect(&RectTouchOld_1, pt) || PtInRect(&RectTouchOld_2,
pt) || PtInRect(&RectTouchOld_3, pt)) {
                        if (ti.dwFlags &
TOUCHEVENTF_DOWN) {


```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        if (index <
MAX_TOUCH_POINTS && index >= 0) {
    // タッチポイントの座標を記憶する

    g_ptPrevious[index] = pt;
    // タッチパネル内であることを記憶

    g_wasinside[index] = true;
}
}

else if (ti.dwFlags &
TOUCHEVENTF_MOVE) {
    if (index <
MAX_TOUCH_POINTS && index >= 0) {
        if (
g_wasinside[index]) { // 前回のタッチポイントがタッチパネル内であったか
のチェック

            POINT ptCurrent = g_ptPrevious[index];

            // 記憶したタッチポイントから次のタッチポイントまで線を引く

            MoveToEx(hdc, ptCurrent.x, ptCurrent.y, NULL);

            LineTo(hdc, pt.x, pt.y);
    }
}

    g_ptPrevious[index] = pt;
    g_wasinside[index] = true;
}
}

// タッチポイントがタッチパネル外
```

にあるとき

```
        else {
            if (index <
MAX_TOUCH_POINTS && index >= 0) {
                g_wasinside[
index] = false;
            }
            break;
        }
    }
    // ペンの削除
    SelectObject(hdc, hOldPen);
    DeleteObject(hNewPen);
    // デバイスコンテキストの解放
    ReleaseDC(hWnd, hdc);
}
delete[] pInputs;
CloseTouchInputHandle((HTOUCHINPUT)lParam);
}
return true;
}

///////////////////////////////
// タッチイベント情報用配列のインデックス番号への変換と取得
/////////////////////////////
int GetContactIndex(int dwID) {
    for (int i = 0; i < MAX_TOUCH_POINTS; i++) {
        if (idLookup[i] == -1) {
            idLookup[i] = dwID;
            return i;
        }
    }
    else {
        if (idLookup[i] == dwID) {
            return i;
        }
    }
}
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        }
    }
    // Out of contacts
    return -1;
}
///////////
// ペンの色の選定
///////////
HPEN SelectPenColor(HPEN hNewPen) {
    // ペンの選定
    switch (PenColor) {
        case Black:
            hNewPen = CreatePen(PS_SOLID, 5, black_pen);
            break;
        case Red:
            hNewPen = CreatePen(PS_SOLID, 5, red_pen);
            break;
        case Blue:
            hNewPen = CreatePen(PS_SOLID, 5, blue_pen);
            break;
        case Yellow:
            hNewPen = CreatePen(PS_SOLID, 5, yellow_pen);
            break;
        case Purple:
            hNewPen = CreatePen(PS_SOLID, 5, purple_pen);
            break;
        case ESmall:
            hNewPen = CreatePen(PS_SOLID, 4, white_pen);
            break;
        case EMidium:
            hNewPen = CreatePen(PS_SOLID, 12, white_pen);
            break;
        case EBig:
            hNewPen = CreatePen(PS_SOLID, 20, white_pen);
            break;
        default:
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        break;
    }
    return hNewPen;
}

///////////
//WM_CREATE内の処理
/////////
bool OnCreate(HWND hWnd, WPARAM wParam, LPARAM lParam){
    // ウィンドウをデスクトップ上の中央に移動
    DesktopCenterWindow(hWnd);
    // コントロールの作成
    CreateControl(hWnd, wParam, lParam);
    // [名前を付けて保存]ダイアログボックスを呼び出す
    SelectFile(hWnd);
    // メモリデバイスコンテキストの取得
    GetUserInfoWindowMemDC(hWnd);
    // メモリデバイスコンテキストへの描画
    PaintToMemDC(hWnd);
    // フォントの変更
    OnFont();
    // ツールバーの作成
    //CreateToolbarFunc(hWnd, lParam);

    return true;
}

/////////
// ウィンドウの座標をRECT構造体で取得
/////////
RECT GetScreenRectFunc(HWND hWnd, RECT rc) {

    POINT topLeft = { rc.left, rc.top };
    POINT bottomRight = { rc.right, rc.bottom };
    ClientToScreen(hWnd, &topLeft);
    ClientToScreen(hWnd, &bottomRight);
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
    rc.left = topLeft.x;
    rc.top = topLeft.y;
    rc.right = bottomRight.x;
    rc.bottom = bottomRight.y;

    return rc;
}

///////////
//WM_COMMAND内の処理
/////////
bool OnCommand(HWND hWnd, WPARAM wParam, LPARAM lParam) {

    switch (LOWORD(wParam)) {
        case ID2_PUSHBUTTON1:
            if (HIWORD(wParam) == BN_CLICKED) {
                // 指定したウィンドウ領域のキャプチャ
                GetWindowImage(hWnd);

                // 2つ目のウィンドウを呼び出す処理
                ShowWindow(hWnd, SW_HIDE);
                CreateParentWindow(hWnd, hInst, SW_SHOW, _T(
                    Group1"),
                    Winsize.right - Winsize.left, Winsize.
                    bottom - Winsize.top);
                // 開始ボタンの有効化
                EnableWindow(hReserch, TRUE);
            }
            break;
        case ID2_RADIOMEN:
            if (BST_CHECKED == SendMessage(GetDlgItem(hWnd,
                ID2_RADIOMEN), BM_GETCHECK, 0, 0)) {
                strMenLady = _T(", ,男,");
                if (!clickedRadio) {
                    EnableWindow(GetDlgItem(hWnd,
                        ID2_PUSHBUTTON1), TRUE);
                }
            }
    }
}
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        clickedRadio = true;
    }
}

break;
case ID2_RADIOLADY:
    if (BST_CHECKED == SendMessage(GetDlgItem(hWnd,
ID2_RADIOLADY), BM_GETCHECK, 0, 0)) {
        strMenLady = _T(", ,女,");
        if (!clickedRadio) {
            EnableWindow(GetDlgItem(hWnd,
ID2_PUSHBUTTON1), TRUE);
            clickedRadio = true;
        }
    }
break;

case ID_LATEINI:
    LateIniFunc(hWnd, wParam);
break;

case ID2_PUSHBUTTONERASE_1:
    if (HIWORD(wParam) == BN_CLICKED) {
        // 名前の取り消しボタン
        EraseFunc(hWnd, RectTouchName);
    }
break;

case ID2_PUSHBUTTONERASE_2:
    if (HIWORD(wParam) == BN_CLICKED) {
        // 年齢の取り消しボタン
        //EraseFunc(hWnd, RectTouchOld_1);
        EraseFunc(hWnd, RectTouchOld_2);
        EraseFunc(hWnd, RectTouchOld_3);
    }
break;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
///////////
// ツールバー
///////////
case IDT_TOOLBAR_PEN:
    MessageBox(hWnd, _T("ツールバー1がクリックされました。"),
_T("ボタン1"), MB_OK);
    break;

case IDT_TOOLBAR_ERASER:
    MessageBox(hWnd, _T("ツールバー2がクリックされました。"),
_T("ボタン2"), MB_OK);
    break;

///////////
// メニューバー
// ///////////
// 消しゴム
case ID_ERASE_SMALL:
    GetClicked(wParam, ESmall);
    break;
case ID_ERASE_MIDIUM:
    GetClicked(wParam, EMidium);
    break;
case ID_ERASE_BIG:
    GetClicked(wParam, EBig);
    break;
// ペン
case ID_PEN_BLACK:
    GetClicked(wParam, Black);
    break;
case ID_PEN_RED:
    GetClicked(wParam, Red);
    break;
case ID_PEN_BLUE:
    GetClicked(wParam, Blue);
    break;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
case ID_PEN_YELLOW:  
    GetClicked(wParam, Yellow);  
    break;  
case ID_PEN_PURPLE:  
    GetClicked(wParam, Purple);  
    break;  
  
default:  
    break;  
}  
  
return true;  
}  
  
//////////  
// クリックの検出と色の保存  
//////////  
UINT GetClicked(WPARAM wParam, UINT Color) {  
    if (HIWORD(wParam) == BN_CLICKED) {  
        PenColor = Color;  
    }  
    return PenColor;  
}  
  
//////////  
// ビットマップの作成  
//////////  
bool CreateBitmap(HDC hdcWindow, int width, int height) {  
    HDC hdcMemDC = CreateCompatibleDC(hdcWindow);  
    HBITMAP hBitmap = CreateCompatibleBitmap(hdcWindow, width,  
    height);  
    HGDIOBJ hdcMemDC_old = SelectObject(hdcMemDC, hBitmap);  
    return true;  
}  
  
//////////
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// ウィンドウをキャプチャ
///////////
bool GetWindowImage(HWND hWnd) {

    // キャプチャ対象のウィンドウのDCを取得
    HDC hdcWindow = GetDC(hWnd);

    // キャプチャ対象のウィンドウのクライアント領域の大きさを取得
    RECT rcClient;
    if (!GetClientRect(hWnd, &rcClient)) {
        return false;
    }

    // クライアント領域のサイズを計算
    int width = rcClient.right - rcClient.left;
    int height = rcClient.bottom - rcClient.top;
    // 年齢の100の桁
    int width_1 = RectTouchOld_1.right - RectTouchOld_1.left;
    int height_1 = RectTouchOld_1.bottom - RectTouchOld_1.top;
    // 年齢の10の桁
    int width_2 = RectTouchOld_2.right - RectTouchOld_2.left;
    int height_2 = RectTouchOld_2.bottom - RectTouchOld_2.top;
    // 年齢の1の桁
    int width_3 = RectTouchOld_3.right - RectTouchOld_3.left;
    int height_3 = RectTouchOld_3.bottom - RectTouchOld_3.top;

    // 指定された大きさのビットマップを作成
    HDC hdcMemDC = CreateCompatibleDC(hdcWindow);
    HDC hdcMemDC_1 = CreateCompatibleDC(hdcWindow);
    HDC hdcMemDC_2 = CreateCompatibleDC(hdcWindow);
    HDC hdcMemDC_3 = CreateCompatibleDC(hdcWindow);
    HBITMAP hBitmap = CreateCompatibleBitmap(hdcWindow, width,
height);
    HBITMAP hBitmap_1 = CreateCompatibleBitmap(hdcWindow, width_1,
height_1);
    HBITMAP hBitmap_2 = CreateCompatibleBitmap(hdcWindow, width_1,
height_1);
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
HBITMAP hBitmap_3 = CreateCompatibleBitmap(hdcWindow, width_1,
height_1);
HGDIOBJ hdcMemDC_old = SelectObject(hdcMemDC, hBitmap);
HGDIOBJ hdcMemDC_old_1 = SelectObject(hdcMemDC_1, hBitmap_1);
HGDIOBJ hdcMemDC_old_2 = SelectObject(hdcMemDC_2, hBitmap_2);
HGDIOBJ hdcMemDC_old_3 = SelectObject(hdcMemDC_3, hBitmap_3);

// 作成したビットマップにキャプチャ内容を描画
// ウィンドウ全体
BitBlt(hdcMemDC,
    0, 0, width, height, // コピー先
    hdcWindow,
    0, 0, // コピー元のビットマップの左
上隅の座標
    SRCCOPY);

// 年齢100桁
BitBlt(hdcMemDC_1,
    0, 0, width_1, height_1,
    hdcWindow,
    RectTouchOld_1.left, RectTouchOld_1.top,
    SRCCOPY);
// 年齢10桁
BitBlt(hdcMemDC_2,
    0, 0, width_2, height_2,
    hdcWindow,
    RectTouchOld_2.left, RectTouchOld_2.top,
    SRCCOPY);
// 年齢1桁
BitBlt(hdcMemDC_3,
    0, 0, width_3, height_3,
    hdcWindow,
    RectTouchOld_3.left, RectTouchOld_3.top,
    SRCCOPY);

// CImageクラスのインスタンスを作成
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
CImage image, image1, image2, image3;
// 作成したビットマップをCImageクラスにロード
image.Attach(hBitmap);
image1.Attach(hBitmap_1);
image2.Attach(hBitmap_2);
image3.Attach(hBitmap_3);

// キャプチャした画像の保存先フォルダーの作成
const char* folderName = _T("Capture");
if (!CreateCaptureFolder(hWnd, folderName)) { // folderNameが
    存在しない場合
        // フォルダーの作成
        CreateDirectory(folderName, NULL);
        // サブフォルダーの作成
        const char* subdirectories[] = { _T("One_digits"), _T(
    "Ten_digits"), _T("Handred_digits"), _T("Window_capture") };
        createSubdirectories(folderName, subdirectories,
    sizeof(subdirectories) / sizeof(subdirectories[0]));
    }

// ファイル名の定義
std::string filename_100, filename_10, filename_1;
fileNameCapture = _T("./Capture/Window_capture/capture_0.jpeg"
);
filename_1 = _T("./Capture/One_digits/One_digits_0.jpeg");
filename_10 = _T("./Capture/Ten_digits/Ten_digits_0.jpeg");
filename_100 = _T("./Capture/Handred_digits/Handred_digits_0.
jpeg");

for (size_t i = 1; i < 1000; i++){
    if (_access_s(fileNameCapture.c_str(), 0 == ENOENT)){
        // FileName does not exist
        break;
    }
    fileNameCapture = _T("./Capture/Window_Capture/
capture_")
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        + std::to_string(i) + _T(".jpeg");
filename_1 = _T("./Capture/One_digits/One_digits_") +
            std::to_string(i) + _T(".jpeg");
filename_10 = _T("./Capture/Ten_digits/Ten_digits_") +
              std::to_string(i) + _T(".jpeg");
filename_100 = _T("./Capture/Hundred_digits/
Hundred_digits_") +
                std::to_string(i) + _T(".jpeg");
}

// 画像を保存
HRESULT a, b, c, d;
a = image.Save(fileNameCapture.c_str(), Gdiplus::
ImageFormatJPEG);
b = image3.Save(filename_1.c_str(), Gdiplus::ImageFormatJPEG);
c = image2.Save(filename_10.c_str(), Gdiplus::ImageFormatJPEG)
;
d = image1.Save(filename_100.c_str(), Gdiplus::ImageFormatJPEG
);
if (a != S_OK || b != S_OK || c != S_OK || d != S_OK) {
    MessageBox(hWnd, _T("画像の保存に失敗しました。"), _T("エ
ラー"), MB_ICONWARNING);
    return false;
}
// ビットマップのリサイズ (28×28)
//CImage resizedImage = ResizeImage(image, 28, 28);
// リサイズされたビットマップをtorch::Tensorに変換
//torch::Tensor reseizedTensor = CImageToTensor(resizedImage);
//
// CImageからhBitmapをデタッチ
image.Detach();
image1.Detach();
image2.Detach();
image3.Detach();
// リソースを解放
ReleaseDC(hWnd, hdcWindow);
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// メモリDC削除前にメモリDCを変更前のグラフィックスオブジェクトと関連  
付ける  
SelectObject(hdcMemDC, hdcMemDC_old);  
SelectObject(hdcMemDC_1, hdcMemDC_old_1);  
SelectObject(hdcMemDC_2, hdcMemDC_old_1);  
SelectObject(hdcMemDC_3, hdcMemDC_old_1);  
  
// 先にビットマップを削除する  
DeleteObject(hBitmap);  
DeleteObject(hBitmap_1);  
DeleteObject(hBitmap_2);  
DeleteObject(hBitmap_3);  
// メモリDCの削除  
DeleteDC(hdcMemDC);  
DeleteDC(hdcMemDC_1);  
DeleteDC(hdcMemDC_2);  
DeleteDC(hdcMemDC_3);  
  
return true;  
}  
  
//////////  
// フォルダの作成  
//////////  
bool CreateCaptureFolder(HWND hWnd, const char* folderName) {  
    // カレントディレクトリのハンドルを取得  
    HANDLE hFind;  
    WIN32_FIND_DATAA findData;  
    char searchPath[MAX_PATH];  
  
    // カレントディレクトリを取得  
    GetCurrentDirectory(MAX_PATH, searchPath);  
    // 探索パターンを追加  
    strcat_s(searchPath, MAX_PATH, "\\*");  
  
    bool folderExists = false;
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// ディレクトリの探索を開始
hFind = FindFirstFile(searchPath, &findData);

if (hFind != INVALID_HANDLE_VALUE) {
    do {
        if (findData.dwFileAttributes &
FILE_ATTRIBUTE_DIRECTORY) { // ディレクトリかどうかを確認
            if (strcmp(findData.cFileName,
folderName) == 0) { // ディレクトリ名が一致するかどうか確認
                folderExists = true;
                break;
            }
        }
    } while (FindNextFile(hFind, &findData));
    {FindClose(hFind); } // ハンドルを閉じる
}
return folderExists;
}

///////////
// サブディレクトリの作成
/////////
bool createSubdirectories(const char* parentPath, const char*
subdirectories[], UINT numSubdirectories) {
    char subdirectoryPath[MAX_PATH];

    for (UINT i = 0; i < numSubdirectories; i++) {
        snprintf(subdirectoryPath, sizeof(subdirectoryPath),
_T("%s\\%s"), parentPath, subdirectories[i]);
        CreateDirectory(subdirectoryPath, NULL);
    }
    return true;
}

///////////
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
//コントロールの作成
///////////
bool CreateControl(HWND hWnd, WPARAM wParam, LPARAM lParam) {

    // Push Button Style
    hNameErase = CreateWindowEx(
        WS_EX_WINDOWEDGE,
        _T("BUTTON"),
        _T("取り消し"),
        WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_PUSHBUTTON,
        RectTouchName.right + (Winsize.right - RectTouchName.
        right) / 2 - 75,
        RectTouchName.top + (RectTouchName.bottom -
    RectTouchName.top) / 2 - 50,
        150, 100,
        hWnd, (HMENU)ID2_PUSHBUTTONERASE_1, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL);

    hOldErase = CreateWindowEx(
        WS_EX_WINDOWEDGE,
        _T("BUTTON"),
        _T("取り消し"),
        WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_PUSHBUTTON,
        RectTouchOld_3.right + (Winsize.right - RectTouchOld_3
        .right) / 2 - 75,
        RectTouchOld_3.top + (RectTouchOld_3.bottom -
    RectTouchOld_3.top) / 2 - 50,
        150, 100,
        hWnd, (HMENU)ID2_PUSHBUTTONERASE_2, ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL);

    hButtonNext = CreateWindowEx(
        WS_EX_WINDOWEDGE,
        _T("BUTTON"),
        _T("次の画面に進む>"),
        WS_VISIBLE | WS_CHILD | BS_PUSHBUTTON | WS_DISABLED,
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        Winsize.right / 2 - 200, Winsize.bottom - 72, 400, 55,
        hWnd, (HMENU)ID2_PUSHBUTTON1, ((LPCREATESTRUCT)(lParam
))->hInstance, NULL);

// Static Style

/*hStaticUserInfo = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("ユーザー情報の入力"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
    RectTouchName.left, RectTouchName.top - 145, 800, 50,
    hWnd, (HMENU)ID2_STATICUSERINFO,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);*/

hStaticCombo = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("遅延時間の設定:"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
    Winsize.right - 300 - 260, RectTouchS.top + 65, 260,
    70,
    hWnd, (HMENU)ID2_STATICCOMBO,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

hStaticComment1 = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("名前・年齢・性別を回答してください。"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
    RectTouchName.left, RectTouchName.top -80 + 20, 800 ,
    50 - 10,
    hWnd, (HMENU)ID2_STATICCOMMENT1,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

hStaticName = CreateWindow(
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
_T("STATIC"),
_T("名前:"),
WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
30, RectTouchName.top + 65, 100, 60,
hWnd, (HMENU)ID2_STATICNAME,
((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

hStaticOld = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("年齢:"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
    30, RectTouchOld.top + 65, 100, 60,
    hWnd, (HMENU)ID2_STATICOLD,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

hStaticS = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("性別:"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
    30, RectTouchS.top + 65, 100, 60,
    hWnd, (HMENU)ID2_STATICS,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

// Radio Button Style
hRadioMen = CreateWindow(
    _T("BUTTON"),
    _T("男性"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | BS_AUTORADIOBUTTON | SS_CENTER
,
    RectTouchS.left, RectTouchS.top + 55, 100, 60,
    hWnd, (HMENU)ID2_RADIOMEN,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
hRadioLady = CreateWindow(
    _T("BUTTON"),
    _T("女性"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | BS_AUTORADIOBUTTON | SS_CENTER
    ,
    RectTouchS.left+ 150 , RectTouchS.top + 55, 100, 60,
    hWnd, (HMENU)ID2_RADIOLADY,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))>hInstance, NULL
);

ComboboxFunc(hWnd, lParam); // 遅延時間設定用

// コンボボックスの先頭項目の文字列の長さを取得
int intTxtLen = SendMessage(GetDlgItem(hWnd, (int)ID_LATEINI),
CB_GETLBTEXTLEN, 0, 0);
char* pszBuf = new char[intTxtLen + 1];
// コンボボックスの先頭項目の文字列を取得
if (SendMessage(GetDlgItem(hWnd, (int)ID_LATEINI),
CB_GETLBTEXT, 0, (LPARAM)pszBuf) != CB_ERR) {
    char Path[MAX_PATH + 1];
    char settingpath[MAX_PATH + 1] {};
    settingpath[0] = '\0';
    if (0 != GetModuleFileName(NULL, Path, MAX_PATH)) {
        char drive[MAX_PATH + 1], dir[MAX_PATH + 1],
fname[MAX_PATH + 1], ext[MAX_PATH + 1];
        _splitpath_s(Path, drive, sizeof(drive), dir,
sizeof(dir),
                    fname, sizeof(fname), ext, sizeof(ext))
    };
    _stprintf_s(settingpath, MAX_PATH + 1, _T("%s%
ssetting.ini"), drive, dir);
}
// iniファイルから選択したキーの遅延時間を取得しlatedataに
保存
GetPrivateProfileString(pszBuf, _T("data"), _T("error"

```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
    ), latedata, sizeof(latedata), settingpath);
}

delete[] pszBuf;

return true;
}

///////////
// WM_CTLCOLORSTATIC内の処理
/////////
long OnCtlColorStatic(WPARAM wParam, LPARAM lParam) {

    int i = GetWindowLong((HWND)lParam, GWL_ID);
    if (i == 0) {
        return -1;
    }else {
        if ((i == ID2_STATICUSERINFO) || (i ==
ID2_STATICCOMMENT1)) {
            SetBkMode((HDC)wParam, TRANSPARENT);
            SetTextColor((HDC)wParam, RGB(30, 144, 255));
            return (long)BackGround_clear;
        }
        else if (i == IDT_TOOLBAR){
            SetBkMode((HDC)wParam, TRANSPARENT);
            return (long)hToolbarBackGroundBrush;
        }else {
            SetBkMode((HDC)wParam, TRANSPARENT);
            return (long)BackGround_clear;
        }
    }
}

/////////
// メモリデバイスコンテキスト描画の事前準備
/////////
bool GetUserInfoWindowMemDC(HWND hWnd) {
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
HDC hDC;
HBITMAP hBitmap;

// デバイスコンテキストの取得
hDC = GetDC(hWnd);
// メモリデバイスコンテキストの取得
hMemDC = CreateCompatibleDC(hDC);
// ビットマップハンドルの取得
hBitmap = CreateCompatibleBitmap(hDC, Winsize.right, Winsize.
bottom);
// デバイスコンテキストの解放
ReleaseDC(hWnd, hDC);
// メモリDCにビットマップを割りつけ
hOld = SelectObject(hMemDC, hBitmap);
// ビットマップの削除
DeleteObject(hBitmap);

return true;
}

///////////
// メモリデバイスコンテキストへの描画
/////////
bool PaintToMemDC(HWND hWnd) {
    // 背景の塗りつぶし
    FillRect(hMemDC, &Winsize, BackGround_clear);
    // 名前入力用タッチパネル
    FillRect(hMemDC, &RectTouchName, (HBRUSH)CreateSolidBrush(RGB
(255, 255, 255)));
    // 年齢入力用タッチパネル
    //FillRect(hMemDC, &RectTouchOld, (HBRUSH)CreateSolidBrush(RGB
(255, 255, 255)));
    // 年齢入力用タッチパネル 100の桁
    FillRect(hMemDC, &RectTouchOld_1, (HBRUSH)CreateSolidBrush(RGB
(255, 255, 255)));



```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// 年齢入力用タッチパネル 10の桁
FillRect(hMemDC, &RectTouchOld_2, (HBRUSH)CreateSolidBrush(RGB
(255, 255, 255)));
// 年齢用入力用タッチパネル 100の桁
FillRect(hMemDC, &RectTouchOld_3, (HBRUSH)CreateSolidBrush(RGB
(255, 255, 255)));
// ボタンの背景色の描画
FillRect(hMemDC, &FrameBottom, (HBRUSH)CreateSolidBrush(RGB
(70, 130, 180)));

// 枠線の描画
//DrawEdge(hMemDC, &RectTouchTop, EDGE_BUMP, BF_BOTTOM);
DrawEdge(hMemDC, &RectTouchName, EDGE_BUMP, BF_RECT);
//DrawEdge(hMemDC, &RectTouchOld, EDGE_BUMP, BF_RECT);
DrawEdge(hMemDC, &RectTouchOld_1, EDGE_BUMP, BF_RECT);
DrawEdge(hMemDC, &RectTouchOld_2, EDGE_BUMP, BF_RECT);
DrawEdge(hMemDC, &RectTouchOld_3, EDGE_BUMP, BF_RECT);
return true;
}

bool EraseFunc(HWND hWnd, RECT rc){
    HDC hDC = GetDC(hWnd);
    FillRect(hDC, &rc, (HBRUSH)CreateSolidBrush(RGB(255, 255, 255)
));
    DrawEdge(hDC, &rc, EDGE_BUMP, BF_RECT);

    return true;
}
///////////
//フォントの変更
///////////
bool OnFont() {
    // 新しくHFONT型変数を追加する場合は、WM_DESTROYメッセージ内の
    DeleteObject(HFONT)を忘れないように。

    hFontUserInfoWindow1 = CreateFont(
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        40, 0, 0, 0,
        FW_MEDIUM,
        false, false, false,
        SHIFTJIS_CHARSET, OUT_DEFAULT_PRECIS,
        CLIP_DEFAULT_PRECIS, DEFAULT_QUALITY,
        (VARIABLE_PITCH | FF_DONTCARE), _T("メイリオ"));

hFontUserInfoWindowRadio = CreateFont(
    50, 0, 0, 0,
    FW_MEDIUM,
    false, false, false,
    SHIFTJIS_CHARSET, OUT_DEFAULT_PRECIS,
    CLIP_DEFAULT_PRECIS, DEFAULT_QUALITY,
    (VARIABLE_PITCH | FF_DONTCARE), _T("メイリオ"));

hFontBig = CreateFont(
    50, 0, 0, 0,
    FW_BOLD,
    false, false, false,
    SHIFTJIS_CHARSET, OUT_DEFAULT_PRECIS,
    CLIP_DEFAULT_PRECIS, DEFAULT_QUALITY,
    (VARIABLE_PITCH | FF_DONTCARE), _T("メイリオ"));

hTopComment = CreateFont(
    40, 0, 0, 0,
    FW_BOLD,
    false, false, false,
    SHIFTJIS_CHARSET, OUT_DEFAULT_PRECIS,
    CLIP_DEFAULT_PRECIS, DEFAULT_QUALITY,
    (VARIABLE_PITCH | FF_DONTCARE), _T("メイリオ"));

// To Static
SendMessage(hStaticName, WM_SETFONT, (WPARAM)
hFontUserInfoWindow1, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(hStaticOld, WM_SETFONT, (WPARAM)
hFontUserInfoWindow1, MAKELPARAM(false, 0));
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
SendMessage(hStaticS, WM_SETFONT, (WPARAM)hFontUserInfoWindow1
, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(hStaticComment1, WM_SETFONT, (WPARAM)hFontBig,
MAKELPARAM(false, 0));
//SendMessage(hStaticUserInfo, WM_SETFONT, (WPARAM)hFontBig,
MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(hStaticCombo, WM_SETFONT, (WPARAM)
hFontUserInfoWindow1, MAKELPARAM(false, 0));

// To Push Button
SendMessage(hButtonNext, WM_SETFONT, (WPARAM)
hFontUserInfoWindow1, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(hNameErase, WM_SETFONT, (WPARAM)
hFontUserInfoWindow1, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(hOldErase, WM_SETFONT, (WPARAM)
hFontUserInfoWindow1, MAKELPARAM(false, 0));

// To Radio Button
SendMessage(hRadioMen, WM_SETFONT, (WPARAM)
hFontUserInfoWindowRadio, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(hRadioLady, WM_SETFONT, (WPARAM)
hFontUserInfoWindowRadio, MAKELPARAM(false, 0));

// To ComboBox
SendMessage(latedatacombo, WM_SETFONT, (WPARAM)
hFontUserInfoWindow1, MAKELPARAM(false, 0));

return true;
}
```

---

ソースコード B.4: file.cpp

```
#include<windows.h>
#include<tchar.h>
#include<stdio.h>
#include<string>
#include<string.h>
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
#include<locale.h>
#include "window.h"
#include "main.h"
#include "file.h"

using namespace std;

#define STRLEN 256
#define LENSNR 128
#define FILESIZE 100

extern HANDLE hfile; // ファイルハンドル
extern int _MAX; // 読んだ回数を保持するグローバル変数
int SNumber[LENSNR]; // 読んだ文章の番号
unsigned int Number0fTimes; // 実験回数 * 2
const char* IpBuffer; // 遅延時間を書き込む際に必要
char latedata[STRLEN]; // 遅延時間
unsigned int GradeS[STRLEN], GradeL[STRLEN]; // 評価結果
char GradeSpeak[STRLEN], GradeLate[STRLEN];
DWORD dWFileSizeByte; // WriteFile()で使用
std::string fileNameCapture;

///////////
// グローバル変数 (file.cppでのみ使用)
/////////
static char FileName[MAX_PATH]; // ユーザーが入力したファイル名
/////////
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// ファイルのオープン
///////////
bool file_open(HWND hWnd) {

    hfile = CreateFile(
        FileName,           // ファイルの名前
        GENERIC_READ | GENERIC_WRITE, // 書き込みモード
        0,                  // 共有モード
        NULL,               // セキュリティ
        OPEN_ALWAYS,        // 上書き保存
        FILE_ATTRIBUTE_NORMAL,
        NULL
    );
    if (hfile == INVALID_HANDLE_VALUE) {
        MessageBox(NULL, _T("ファイルの作成に失敗しました。"), _T(
        "エラー"), MB_OK);
        return 1;
    }
    // ファイルサイズの取得
    dWFileSizeByte = GetFileSize(hfile, NULL);

    return true;
}

// 引数で指定した文字列をファイルへの書き込み
bool WriteFileStr(LPCSTR strText) {

    DWORD dwWriteSize;

    WriteFile(hfile, strText, (DWORD)_tcslen(strText), &
    dwWriteSize, NULL);

    return true;
}
```

```
// 評価結果をファイルへ書き込む
bool file_write() {

    DWORD dwWriteSize;
    string GradeS_str, GradeL_str;

    //const char* IpBuffer1;
    //const char* IpBuffer2;
    //// 入力結果を二つに分ける(「しゃべりにくさ」と「遅れが気になるか」)
    //DivideGradeFunc();
    //IpBuffer1 = GradeSpeak;
    //IpBuffer2 = GradeLate;
    //
    unsigned int tempS = 0;
    for (unsigned int item : GradeS) {
        if (tempS >= NumberOfTimes / 2) break;
        else {
            GradeS_str += to_string(item) + ",";
            tempS += 1;
        }
    }
    tempS = 0;
    for (unsigned int item : GradeL) {
        if (tempS >= NumberOfTimes / 2) break;
        else {
            GradeL_str += to_string(item) + ",";
            tempS += 1;
        }
    }
    // ファイルに書き込む
    WriteFile(hfile, GradeS_str.data(), GradeS_str.length(), &
dwWriteSize, NULL);
    //WriteFile(hfile, _T("\r\n"), (DWORD)_tcslen(_T("\r\n")), &
dwWriteSize, NULL); // 改行コード
    WriteFile(hfile, GradeL_str.data(), GradeL_str.length(), &
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
dwWriteSize, NULL);

    return true;
}

///////////
/// ファイルへの書き込み用関数の定義
/////////
bool WriteFileFunc() {

    DWORD dwWriteSize = 0;

    // ロケールを日本に設定
    setlocale(LC_ALL, "Japanese");

    // 指定したファイルが存在した場合
    if (dWFileSizeByte > FILESIZE) {
        // ファイルを上書きする場合,出力の開始点を現在のファイルの終了位置に設定
        SetFilePointer(hfile, 0, NULL, FILE_END);
        // 入力結果の書き込み
        WriteFileResult(dwWriteSize);
    }else {
        // 指定したファイルが存在しなかった場合
        WriteFile(hfile, _T("ユーザー情報,年齢,性別,文章"), (
DWORD)_tcslen(_T("ユーザー情報,年齢,性別,文章")), &dwWriteSize, NULL)
;
        if (_MAX == 9) {
            WriteFile(hfile, _T(",,,,,,,,,"), (DWORD)
_tcslen(_T(",,,,,,,,"))), &dwWriteSize, NULL);
        }
        else {
            WriteFile(hfile, _T(",,,,,,,,"), (DWORD)
_tcslen(_T(",,,,,,,,"))), &dwWriteSize, NULL);
        }
        WriteFile(hfile, _T("遅延時間"), (DWORD)_tcslen(_T("遅

```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
延時間"))), &dwWriteSize, NULL);
    if (_MAX == 9) {
        WriteFile(hfile, _T(",,,,,,,,,"), (DWORD)
_tcslen(_T(",,,,,,,,,"))), &dwWriteSize, NULL);
    }
    else {
        WriteFile(hfile, _T(",,,,,,,,,"), (DWORD)
_tcslen(_T(",,,,,,,,,"))), &dwWriteSize, NULL);
    }
    WriteFile(hfile, _T("しゃべりにくさ"), (DWORD)_tcslen(_T
("しゃべりにくさ")), &dwWriteSize, NULL);
    if (_MAX == 9) {
        WriteFile(hfile, _T(",,,,,,,,,"), (DWORD)
_tcslen(_T(",,,,,,,,,"))), &dwWriteSize, NULL);
    }
    else {
        WriteFile(hfile, _T(",,,,,,,,,"), (DWORD)
_tcslen(_T(",,,,,,,,,"))), &dwWriteSize, NULL);
    }
    WriteFile(hfile, _T("遅れ"), (DWORD)_tcslen(_T("遅れ")))
, &dwWriteSize, NULL);
    // 入力結果の書き込み
    WriteFileResult(dwWriteSize);
}
// メモリの解放
//free(strTextName);
//free(strTextOld);

return true;
}

///////////////
// 評価結果の書き込み
/////////////
bool WriteFileResult(DWORD dwWriteSize) {
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// 改行コード
WriteFile(hfile, _T("\r\n"), (DWORD)_tcslen(_T("\r\n")), &
dwWriteSize, NULL);
// ハイパーリンクの作成
char data[STRLEN];
std::string NameTemp = _T("ここをクリック");
sprintf_s(
    data,
    "%s=%HYPERLINK(\"%s\", \"%s\")",
    fileNameCapture.c_str(), NameTemp.c_str());
// ファイル名の書き込み
WriteFile(hfile, data, strlen(data), &dwWriteSize, NULL);
// 性別を書き込む
WriteFile(hfile, strMenLady, (DWORD)strlen(strMenLady), &
dwWriteSize, NULL);
// 読んだ文章の番号を書き込む
string array1_str;
unsigned int temp = 0;
for (int item : SNumber) {
    if (temp >= NumberOfTimes / 2) break;
    else {
        array1_str += to_string(item) + ",";
        temp += 1;
    }
}
WriteFile(hfile, array1_str.data(), array1_str.length(), &
dwWriteSize, NULL);
// テキストファイルに遅延時間を書き込む
IpBuffer = latedata;
WriteFile(hfile, IpBuffer, lstrlen(IpBuffer), &dwWriteSize,
NULL);
// カンマ
WriteFile(hfile, _T(","), (DWORD)_tcslen(_T(",")), &
dwWriteSize, NULL);
// ファイルへ評価結果を書き込む
file_write();
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        return true;
    }

// [名前を付けて保存]ダイアログボックスの作成
bool SelectFile(HWND hWnd) {

    static OPENFILENAME ofn;
    memset(&ofn, 0, sizeof(ofn));
    memset(&fileName, 0, sizeof(char) * MAX_PATH);

    // OPENFILENAME 構造体の初期化
    ofn.lStructSize = sizeof(ofn);
    ofn.hwndOwner = hWnd;
    //ofn.lpstrFilter = _T("Text Files (*.txt)\0*.txt\0All Files (*.*)\0*.*\0\0");
    ofn.lpstrFilter = _T("CSV Files (*.csv)\0*.csv\0All Files (*.*)\0*.*\0\0");
    ofn.lpstrFile = fileName;
    ofn.nMaxFile = MAX_PATH;
    ofn.lpstrDefExt = _T("csv");
    ofn.Flags = OFN_HIDEREADONLY | OFN_OVERWRITEPROMPT |
    OFN_PATHMUSTEXIST;
    ofn.lpstrTitle = "名前を付けて保存";

    if (!GetSaveFileName(&ofn)) {
        MessageBox(hWnd, _T("ファイルを作成できませんでした。"),
        _T("エラー"), MB_OK | MB_ICONERROR);
        return false;
    }
    // 指定ファイルが既に開かれていたとき、注意喚起
    //WarningFileOpen(hWnd);
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        return true;
    }

///////////////////////////////
// 指定ファイルが既に開かれていたとき、注意喚起
/////////////////////////////
bool WarningFileOpen(HWND hWnd) {

    HANDLE hFile = NULL;
    bool Succeeded = false;
    int MsgResult;

    // ファイルを読み取り専用でオープン
    hFile = FileOpenReadOnly(FileName, hFile);

    // ファイルが閉じられるまで無限ループ
    while (!Succeeded) {
        if (hFile != INVALID_HANDLE_VALUE || hFile != (HANDLE)0xffffffff) {
            // ファイルが開かれていない場合
            CloseHandle(hFile);
            Succeeded = true;
        }
        else {
            // 指定ファイルが既に開かれていた場合
            MsgResult = MessageBox(
                hWnd,
                _T("指定されたファイルは既に開かれています。\\r\\nファイルを閉じてからOKボタンを押してください。"),
                _T("ファイルが使用中です"),
                MB_OK | MB_ICONWARNING);
            if (MsgResult == IDOK) {
                // OKボタンが押された場合
                CloseHandle(hFile);
                hFile = FileOpenReadOnly(FileName,
hFile);
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        }
    }

    return true;
}

///////////
// ファイルを読み取り専用でオープン
/////////
HANDLE FileOpenReadOnly(LPCSTR FileName, HANDLE hFile) {

    hFile = CreateFile(
        FileName,
        GENERIC_READ,
        0,
        NULL,
        OPEN_EXISTING,
        FILE_ATTRIBUTE_NORMAL,
        NULL);

    return hFile;
}
```

---

### ソースコード B.5: main.h

---

```
#include<Windows.h>

#define STRLEN 256
////
//プロトタイプ宣言
////

// メインウィンドウの定義
HWND CreateParentWindow(HWND, HINSTANCE, int, const char szWinName[],
    const int, const int);
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
//HWND CreateUserInfoWindow(HWND, HINSTANCE, const char szWinName[],  
    int, HMENU);  
  
LRESULT CALLBACK WndProc(HWND, UINT, WPARAM, LPARAM); //  
    メインのウィンドウ  
  
//LRESULT CALLBACK windowfuncUser(HWND, UINT, WPARAM, LPARAM); //  
    最初に表示させるウィンドウ  
bool OnTouch(HWND, WPARAM, LPARAM); // WM_TOUCH  
    内の処理を記述する関数  
  
bool ResetFunc(HWND, HINSTANCE, const char szWinName[], const int,  
    const int);  
char CountNumberFunc(unsigned int); // 実験回数を計算するための関数  
bool ResultGrade(char); // 評価結果を保持するための関数  
  
// WM_COMMAND内の処理  
bool CommandFunc(HWND, WPARAM, LPARAM, UINT, HDC); // WM_COMMANDメッセージ内  
    の処理  
bool LateIniFunc(HWND, WPARAM); // コンボボックスの項目が押された時の処理  
bool CheckBoxFunc(HWND, LPARAM); // チェックボックス用グループボックス  
bool CountGroup(HWND, LPARAM); // 実験回数表示用グループボックス  
bool TextTemp(HDC);  
unsigned int CancelFunc(HWND, HDC, unsigned int); // 評価結果を取り消す時の操作  
bool UserInfoPopup(HWND, LPARAM); // ユーザー情報入力用popupアップ  
bool NextButtonFunc(HWND, HDC); // 「次へ」ボタンが押された時の処理  
bool GroupBoxFunc(HWND, LPARAM);  
bool ComboboxFunc(HWND, LPARAM); // iniファイルの読み込み  
bool ButtonEnableFunc();  
  
// WM_CREATE内の処理  
bool WM_CREATE_Func(HWND, LPARAM); // WM_CREATE内の処理をまとめる関数
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
bool EditContorolName(HWND, LPARAM); // エディットコントロール
bool EditContorolOld(HWND, LPARAM);
bool ReserchStartFunc(HWND, LPARAM); // 実験開始ボタン
bool GradeButtonFunc(HWND, LPARAM); // 評価結果入力ボタン
bool CreateProgressBar(HWND, int, LPARAM); // 進行状況確認用プログレス
    バー
bool FontFunc(); // ウィンドウのフォントを指定
bool PaintFunc(HWND);
bool GetWindowMemDCFunc(HWND);
bool CreateOwnerDrawButton(HWND, LPARAM);

// 読み上げる文章の番号指定
int GetRandom(unsigned int, unsigned int); // [low, high] の範囲で乱数を
    返す
int* ShuffleFunc(int*, unsigned int); // 配列のシャッフル
char* SetNumber(int*, short int); // 読み上げる文章の
    番号指定
int* Getarray(int*, unsigned int); // 配列arrayの操作

// フォント
bool DispNumberSentence(HDC);

bool ChangeProgBarMAX(int); // プログレスバーの最大値を遅延時間設定で選
    択された項目によって決定する関数
long SetCtlColor(WPARAM, LPARAM); // コントロールの背景色を決定
bool MyDrawEdge(HDC, RECT);
bool OnDrawItem(bool, HDC, RECT, HWND);
BOOL DesktopCenterWindow(HWND);

// dialogbox.cppで使用
bool PaintFuncDialog(); // 描画処理
BOOL CALLBACK DialogProc(HWND, UINT, WPARAM, LPARAM);

// メニューバー
bool EnableAllButton();
bool API_GOINI(HWND);
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
//変数
extern HINSTANCE hInst;

extern LPTSTR strTextName;           // ユーザーの名前
extern LPTSTR strTextOld;            // ユーザーの年齢
extern LPCSTR strMenLady;           // ユーザーの性別

extern const char* IpBuffer;
extern char latedata[STRLEN];
```

---

### ソースコード B.6: window.h

---

```
RECT Button_ScreenToClient(HWND, HWND, RECT, int); // ラジオボタンの枠
    線を描画
//bool CreateToolBarFunc(HWND, LPARAM); // ツールバーの作成
bool DialogUserButton(HWND, LPARAM); // ユーザー情報入力用ダイアログ
    ボックス

//ツールバー
#define IDW_TOOL 100
#define>IDB_TOOL 101

// 子ウィンドウハンドル
extern HWND CheckMen;
extern HWND CheckLady;
extern HWND CheckLGBT;
extern HWND CheckNot;
extern HWND hEditName; // 名前入力エディットボックス用ハンドル
extern HWND hEditOld; // 年齢入力エディットボックス用ハンドル
extern HWND hReserch;
extern HWND hNext;
extern HWND hQuit;
extern HWND hCancel;
extern HWND hSpeak;
extern HWND hLate;
extern HWND hProg; // プログレスバー
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
extern HWND hNumberStatic;
extern HWND latedatacombo;

// フォント
extern HFONT hFont;
extern HFONT hFont1;
extern HFONT hFont2;
extern HFONT hFontTitle;

// RECT構造体
extern RECT FrameBottom;
extern RECT Winsize;

// 子ウィンドウ識別用ID
#define ID_LATEINI      10
#define ID_GROUPBOX     2301

#define ID_RADIOMEN    1200
#define ID_RADIOLADY    1201
#define ID_CHECKBOXLGBT 1202
#define ID_CHECKBOXNOT  1203

#define ID_GROUPX       2304
#define ID_COUNTGROUP   2305
#define ID_USERGROUP    2306
#define ID_QUIT         2307
#define ID_CANCEL        2308
#define ID_EDITNAME     2309
#define ID_EDITOLD       2310
#define ID_ReserchStart 2311
#define ID_PROG          2312
#define ID_STATICPROG   2313
#define ID_STATICNUMBER 2314
#define ID_STATICPROG2  2315
#define ID_STATICSENTENCE 2316
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
#define ID_NEXTBUTTON    2401
#define ID_HSPEAK        2402
#define ID_HLATE          2403

#define ID_BUTTON1         2412
#define ID_BUTTON2         2413
#define ID_BUTTON3         2414
#define ID_BUTTON4         2415
#define ID_BUTTON11        2416
#define ID_BUTTON22        2417
#define ID_BUTTON33        2418
#define ID_BUTTON44        2419

#define ID_CHILD_USER      501

#define ID_CHILD_WINDOW_OPEN 502

// ダイアログボックス内
#define ID_DIALOG_OPEN     6001
#define ID_STATIC_DIALOG   6002

// UserInfoWindow
#define ID2_PUSHBUTTON1    7001
#define ID2_STATICNAME     7002
#define ID2_STATICOLD       7003
#define ID2_STATICS         7004
#define ID2_RADIO MEN      7005
#define ID2_RADIO LADY     7006
#define ID2_STATICCOMMENT1 7007
#define ID2_STATICCOMBO     7008
#define ID2_STATICUSERINFO  7009
#define ID2_PUSHBUTTONERASE_1 7010
#define ID2_PUSHBUTTONERASE_2 7020
#define IDT_TOOLBAR_PEN     7021
#define IDT_TOOLBAR_ERASER 7022
#define IDT_TOOLBAR          7023
```

---

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

### ソースコード B.7: file.h

---

```
#include<Windows.h>

/// file.cppで使用
bool file_open(HWND); // ファイルオープンのための関数
bool file_write(); // ファイルへ書き込むための関数
bool WriteFileFunc(); // 遅延時間のファイルへの書き込み用関数
bool DivideGradeFunc(); // 評価結果を2つに分ける(「しゃべりにくさ」と「遅れが気になるか」)
bool WriteFileStr(LPCSTR); // 引数で指定された文字列をファイルへ書き込む
bool SelectFile(HWND); // [名前を付けて保存]ダイアログボックスの作成
bool WriteFileResult(DWORD); // 入力結果のファイルへの書き込み
HANDLE FileOpenReadOnly(LPCSTR, HANDLE); // ファイルを読み取り専用でオープン
bool WarningFileOpen(HWND); // 指定ファイルが既に開かれていた時の処理
```

---

### ソースコード B.8: resource.h

---

```
//{{NO_DEPENDENCIES}}
// Microsoft Visual C++ で生成されたインクルード ファイル。
// resource.rc で使用
//
#define IDR_MENU1 101
#define IDI_ICON1 102
#define IDB_BITMAP1 108
#define IDD_DIALOG1 109
#define IDB_BITMAP2 111
#define IDB_BITMAP4 114
#define IDB_BITMAP5 115
#define IDB_BITMAP6 116
#define IDB_BITMAP7 117
#define IDB_BITMAP8 118
#define IDI_ICON2 119
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

#define IDI_ICON3	120
#define IDI_ICON4	122
#define IDB_BITMAP3	125
#define IDR_MENU2	126
#define IDB_BITMAP10	128
#define IDC_EDITNAME	1018
#define IDC_EDITOLD	1019
#define IDC_RADIOLADY	1021
#define IDC_RADIOMEN	1022
#define IDC_STATICOLD	1023
#define IDC_STATICNAME	1024
#define IDC_STATIC_S	1025
#define IDC_STATIC_TITLE	1026
#define IDC_STATIC_COMMENT	1028
#define IDC_STATIC_OLD2	1029
#define IDC_reCAPTCHA	1031
#define IDC_STATIC_ROBOT	1032
#define IDC_STATIC_PRI	1033
#define IDC_STATIC_re	1034
#define ID_MENU_MENU1	40001
#define ID_MENU_MENU2	40002
#define ID_EXIT	40003
#define ID_RESET	40004
#define ID_40005	40005
#define ID_Menu	40006
#define ID_40007	40007
#define ID_ENABLE_ALL_BUTTON	40008
#define ID_40009	40009
#define ID_GOINI	40010
#define ID_40011	40011
#define ID_40012	40012
#define ID_40013	40013
#define ID_ENABLE	40014
#define ID_ENABLE_LATEDATACOMBO	40015
#define ID_40016	40016
#define ID_40017	40017

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
#define ID_40018          40018
#define ID_40019          40019
#define IDR_ACCELERATOR1  40020
#define ID_ACCELERATOR40022 40022
#define ID_40024          40024
#define ID_version         40025
#define ID_VERSION_INFO    40026
#define ID_40027          40027
#define ID_40028          40028
#define ID_40029          40029
#define ID_40030          40030
#define ID_MENU_BLACKPEN   40031
#define ID_MENU_WHITEPEN   40032
#define ID_40033          40033
#define ID_40034          40034
#define ID_40035          40035
#define ID_40036          40036
#define ID_40037          40037
#define ID_40038          40038
#define ID_40039          40039
#define ID_40040          40040
#define ID_PEN_BLACK       40041
#define ID_PEN_RED         40042
#define ID_PEN_BLUE        40043
#define ID_ERASE_SMALL     40044
#define ID_ERASE_MIDIUM    40045
#define ID_ERASE_BIG        40046
#define ID_PEN_YELLOW      40047
#define ID_PEN_PURPLE      40048
#define ID_40049          40049

// Next default values for new objects
//
#ifndef APSTUDIO_INVOKED
#ifndef APSTUDIO_READONLY_SYMBOLS
#define _APS_NEXT_RESOURCE_VALUE 129
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

```
#define _APS_NEXT_COMMAND_VALUE          40050
#define _APS_NEXT_CONTROL_VALUE          1035
#define _APS_NEXT_SYMED_VALUE           101
#endif
#endif
```

### ソースコード B.9: resource.rc

```
// Microsoft Visual C++ generated resource script.

//include "resource.h"

#define APSTUDIO_READONLY_SYMBOLS
//
// Generated from the TEXTINCLUDE 2 resource.

//include "winres.h"

//
// 日本語 (日本) resources

#if !defined(AFX_RESOURCE_DLL) || defined(AFX_TARG_JPN)
LANGUAGE LANG_JAPANESE, SUBLANG_DEFAULT
#pragma code_page(932)

#endif APSTUDIO_INVOKED
//
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
//////////  
  
//  
// TEXTINCLUDE  
//  
  
1 TEXTINCLUDE  
BEGIN  
    "resource.h\0"  
END  
  
2 TEXTINCLUDE  
BEGIN  
    "#include<"winres.h""\r\n"  
    "\0"  
END  
  
3 TEXTINCLUDE  
BEGIN  
    "\r\n"  
    "\0"  
END  
  
#endif // APSTUDIO_INVOKED  
  
//  
//////////  
  
//  
// Menu  
//  
  
IDR_MENU1 MENU  
BEGIN  
    POPUP "ファイル(F)"
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
BEGIN
    MENUITEM "名前を付けて保存\tCtrl+S",
    ID_MENU_MENU1
    MENUITEM "終了\tCtrl+Z",
    ID_MENU_MENU2
END
POPUP "ウィンドウ(W)"
BEGIN
    POPUP "ウィンドウの有効化(V)"
    BEGIN
        MENUITEM "ボタンコント
ロールの有効化\tCtrl+B", ID_ENABLE_ALL_BUTTON
        MENUITEM "遅延時間の設定
用コンボボックスの有効化\tCtrl+L", ID_ENABLE_LATEDATACOMBO
    END
    END
    MENUITEM "ユーザー情報設定(U)", ID_40027
    MENUITEM "遅延時間設定(L)", ID_40028
    POPUP "リセット(R)"
    BEGIN
        MENUITEM "再起動\tCtrl+I",
        ID_GOINI
    END
END

IDR_MENU2 MENU
BEGIN
    POPUP "ペン(P)"
    BEGIN
        MENUITEM "黒",
        ID_PEN_BLACK
        MENUITEM "赤",
        ID_PEN_RED
        MENUITEM "青",
        ID_PEN_BLUE
        MENUITEM "黄",
    END
END
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
ID_PEN_YELLOW
    MENUITEM "紫",
ID_PEN_PURPLE
    END
    POPUP "消しゴム(E)"
        BEGIN
            MENUITEM "小",
ID_ERASE_SMALL
            MENUITEM "中",
ID_ERASE_MIDIUM
            MENUITEM "大",
ID_ERASE_BIG
            END
            MENUITEM "ヘルプ(H)", ID_40049
        END

// /////////////////////////////////
// Icon
// 

// Icon with lowest ID value placed first to ensure application icon
// remains consistent on all systems.
IDI_ICON1           ICON          "icon1.ico"
IDI_ICON2           ICON          "icon2.ico"
IDI_ICON3           ICON          "icon3.ico"
IDI_ICON4           ICON          "icon4.ico"

//
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

---

```
//////////  
  
//  
// Bitmap  
//  
  
IDB_BITMAP1           BITMAP      "bitmap1.bmp"  
  
IDB_BITMAP2           BITMAP      "bitmap2.bmp"  
  
IDB_BITMAP4           BITMAP      "bitmap4.bmp"  
  
IDB_BITMAP5           BITMAP      "bitmap5.bmp"  
  
IDB_BITMAP6           BITMAP      "bitmap6.bmp"  
  
IDB_BITMAP7           BITMAP      "bitmap7.bmp"  
  
IDB_BITMAP8           BITMAP      "bitmap8.bmp"  
  
IDB_BITMAP3           BITMAP      "bitmap3.bmp"  
  
IDB_BITMAP10          BITMAP     "bitmap10.bmp"  
  
//  
//////////  
  
//  
// Dialog  
//  
  
IDD_DIALOG1 DIALOGEX 0, 0, 422, 265  
STYLE DS_SYSMODAL | DS_SETFONT | DS_MODALFRAME | DS_3DLOOK | DS_CENTER  
| WS_POPUP | WS_CAPTION | WS_SYSMENU  
EXSTYLE WS_EX_CLIENTEDGE | WS_EX_STATICEDGE
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

```
CAPTION "入力フォーム"
FONT 10, "メイリオ", 400, 0, 0x80
BEGIN
    LTEXT           "ユーザー情報の入力", IDC_STATIC_TITLE
    ,96,12,204,24
    DEFPUSHBUTTON  "登録", IDOK, 277, 243, 66, 18, WS_DISABLED
    CTEXT           "名前:", IDC_STATICNAME, 18, 88, 48, 22
    CTEXT           "年齢:", IDC_STATICOLD, 18, 136, 48, 22
    CTEXT           "性別:", IDC_STATIC_S, 12, 184, 60, 24
    EDITTEXT        IDC_EDITNAME, 90, 85, 300, 18,
    ES_AUTOHSCROLL, WS_EX_STATICEDGE
    EDITTEXT        IDC_EDITOLD, 90, 133, 126, 18,
    ES_AUTOHSCROLL | ES_NUMBER, WS_EX_CLIENTEDGE | WS_EX_STATICEDGE
    LTEXT           "名前・年齢・性別を入力してください。",
    IDC_STATIC_COMMENT, 96, 42, 237, 16
    CONTROL         "男性", IDC_RADIOMEN, "Button",
    BS_AUTORADIOBUTTON | WS_TABSTOP, 101, 180, 60, 24
    LTEXT           "例) 20", IDC_STATIC_OLD2
    ,228,138,169,18
    CONTROL         "女性", IDC_RADIOLADY, "Button",
    BS_AUTORADIOBUTTON | WS_TABSTOP, 168, 180, 45, 23
    DEFPUSHBUTTON  "キャンセル", IDCANCEL, 349, 243, 66, 18
```

```
//  
//////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////////  
  
//  
// DESIGNINFO  
//  
  
#ifdef APSTUDIO_INVOKED  
GUIDELINES DESIGNINFO  
BEGIN  
    IDD_DIALOG1, DIALOG
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

```
BEGIN
    RIGHTMARGIN, 415
    TOPMARGIN, 56
    BOTTOMMARGIN, 258
    HORZGUIDE, 110
    HORZGUIDE, 148
END
#endif // APSTUDIO_INVOKED

// /////////////////////////////////
// AFX_DIALOG_LAYOUT
//
IDD_DIALOG1 AFX_DIALOG_LAYOUT
BEGIN
    0
END

// /////////////////////////////////
// Accelerator
//
IDR_ACCELERATOR1 ACCELERATORS
BEGIN
    VK_RETURN,           ID_ACCELERATOR40022,      VIRTKEY,
    NOINVERT
END
```

## 付録 B 主観調査におけるアプリケーションのプログラム

## 付録C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

開発したボタン押し課題におけるアプリケーションを掲載する。本プログラムは、Microsoft Visual Studio 2022 でコンパイルできるソースファイル、ヘッダファイルおよびリソースファイルである。関数の目的別にファイルを分けて作成している。

ソースコード C.1: main.cpp

---

```
#include<windows.h>
#include<tchar.h>
#include<stdio.h>
#include<Xinput.h>
#include"resource.h"
#include"ginclude.h"
#include"asio.h"
#include"asiodrivers.h"

// 追加ファイル
#include<chrono>
#include<iostream>
#include<sstream>
#include<fstream>
#include<iomanip>
#include<time.h>
#include<string>
#include<ctime>
#include<vector>
#include<cmath>
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
#include"window.h"
#include"main.h"
#include"file.h"
#include"dialogbox.h"

// Visualスタイル有効化
#pragma comment(linker,"\"/manifestdependency:type='win32' \
name='Microsoft.Windows.Common-Controls' version='6.0.0.0' \
processorArchitecture='*' publicKeyToken='6595b64144ccf1df' language='
*\"")

#pragma comment(lib,"winmm.lib")

using namespace std;

LRESULT CALLBACK windowfunc(HWND, UINT, WPARAM, LPARAM);
void bufferswitch(long, ASIOBool);
ASIOTime* bufferswitchtimeinfo(ASIOTime*, long, ASIOBool);
void sampleratedidchange(ASIOSampleRate);
long asiomessage(long, long, void*, double
*);

extern AsioDrivers* asioDrivers;
const TCHAR szWinName[] = _T("delayclicksound2");
TCHAR strASIOInfo[LENSTR], strWaveFileInfo[
LENSTR], strBuffInfo[LENSTR];
ASIODriverInfo DriverInfo;
ASIOBufferInfo BufInfo[MAXNUMINCHS + MAXNUMOUTCHS];
ASIOChannelInfo ChannelInfo[MAXNUMINCHS + MAXNUMOUTCHS];
ASIOCallbacks CallBacks;
int numInChannels, numOutChannels,
idDevice, idChannelClick, idChannelSound;
bool SupportASIOOutputReady;
HMMIO hMmio;
void* tmpWaveData, * WaveData;
int lenWaveData, idxWaveData,
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
BitsPerSample;
bool isPlaying, isLoadedDriver,
      isOpenedDevice, isCreatedBuffer;
ASIOSampleType SampleType;
extern long inlatency, outlatency;
extern int lenBuffer;
bool Finished = false; // 実験終了フラグ

// 追加変数
extern HWND hStaticNowTime, hStaticTime, hEdit1, hstaticNumberOfloops,
      hStaticNumberOfloops2;
HFONT hFont1, hFont2, hFont3, hFont4, hFont5;
RECT recthEdit1 = { 198, 98, 702, 402 };
int call_count, temp_count;
bool wavePlayed = false;
extern int NumberOfloops;
// 処理時間計測用
std::chrono::system_clock::time_point start, before_start;
extern int Num;
// 時間差を保存するためのベクタ
vector<string> MarginTime;
// ボタンの押下回数を保持する変数
int CountButtonClicked;
// 親ウィンドウのハンドルを保持
HWND hParentWindow;
// 結果の出力先のパスを保持する変数
string CSVFILENAME;
// 実験方法の選択
bool LABNormal;
int TempNumberOfLoops;
// 試行回数を保持する変数
int TempNumberOfTrials;
// ファイル名
static char FileNameCSV[MAX_PATH];
static char FileNameINI[MAX_PATH];
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// タイムスタンプ
string TimeStampButtonClicked = _T("Nothing");

// dialogbox.cppと共有
extern int DelayTiming, DelayTime_ms;
int DelayTimeUnique;

// window.cppと共有
extern RECT rGroupIni;
extern RECT rGroupIni2;
//WinMain関数
int WINAPI WinMain(_In_ HINSTANCE hThisInst, _In_opt_ HINSTANCE
hPrevInst, _In_ LPSTR lpszArgs, _In_ int nWinMode)
{
    HWND                 hwnd;
    MSG                  msg;
    WNDCLASSEX          wcl;
    HACCEL               haccel;

    //// 二重起動防止
    //HANDLE hMutex = CreateMutex(NULL, TRUE, _T("MyAppMutex"));
    //if (GetLastError() == ERROR_ALREADY_EXISTS) {
    //    MessageBox(NULL, _T("This Application is already
running!"), _T("警告"), MB_OK | MB_ICONWARNING);
    //    return 0;
    //}

    //ウィンドウクラスの定義
    wcl.cbSize = sizeof(WNDCLASSEX);
    //WNDCLASSEX構造体のサイズ
    wcl.style = 0;
    //ウィンドウクラススタイル
    wcl.lpfnWndProc = windowfunc;
    //ウィンドウ関数
    wcl.cbClsExtra = 0;
    //ウィンドウクラスのエキストラ
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
wcl.cbWndExtra = 0;                                // ウィンドウインスタンスのエキストラ
wcl.hInstance = hThisInst;                          // このプログラムのインスタンスへのハンドル
wcl.hIcon = LoadIcon(NULL, IDI_APPLICATION);      // アイコンへのハンドル
wcl.hCursor = LoadCursor(NULL, IDC_ARROW);          // カーソルへのハンドル
wcl.hbrBackground = (HBRUSH)COLOR_WINDOW;           // 背景ブラシへのハンドル
wcl.lpszMenuName = MAKEINTRESOURCE(IDR_MENU1);    // メニュー
wcl.lpszClassName = szWinName;                      // ウィンドウクラス名
wcl.hIconSm = LoadIcon(NULL, IDI_WINLOGO);         // スモールアイコンへのハンドル

// ウィンドウクラスの登録
if (!RegisterClassEx(&wcl)) {
    return(0);
}

// ウィンドウの生成
hwnd = CreateWindow(
    szWinName,                                         // ウィンドウクラス名
    szWinName,                                         // ウィンドウ名
    WS_OVERLAPPEDWINDOW,                               // ウィンドウスタイル
    CW_USEDEFAULT,                                     // x座標
    CW_USEDEFAULT,                                     // y座標
    CW_USEDEFAULT,                                     // 幅
    CW_USEDEFAULT,                                     // 高さ
    HWND_DESKTOP,                                      // 親ウィンドウへのハンドル
    NULL,                                              // メニューへのハンドル
    hThisInst,                                         // このプログラム
```

### のインスタンスへのハンドル

```
    NULL                                //追加引数
);

// 親ウィンドウハンドルの記憶
hParentWindow = hwnd;

// ウィンドウの表示
ShowWindow(hwnd, nWinMode);
UpdateWindow(hwnd);

// キーボードアクセラレータのロード
haccel = LoadAccelerators(hThisInst, MAKEINTRESOURCE(
IDR_ACCELERATOR1));

// メッセージループの生成
while (GetMessage(&msg, NULL, 0, 0)) {
    if (!TranslateAccelerator(hwnd, haccel, &msg)) {
        TranslateMessage(&msg);
        DispatchMessage(&msg);
    }
}

return((int)msg.wParam);
}

// ウィンドウ関数
LRESULT CALLBACK windowfunc(HWND hwnd, UINT message, WPARAM wparam,
LPARAM lparam)
{
    ASIOError             asioresult;
    ASIOSampleRate   rate;
    char                  devnames[MAXNUMDEVS][LENDEVNAME], *
tmpnames[MAXNUMDEVS];
    TCHAR                 str[LENSTR];
    long                 numinchs, numoutchs, minlenbuffer,
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
 maxlenbuffer, preflenbuffer, granularity, tmplong;
    int                               numdevs, idev, ich, ibuf,
isample;
    bool                             boolresult;
    double                           tmpdouble;
    TCHAR                            wavefilename[] = WAVEFILENAME;
    MMCKINFO                         mmckinfoparent, mmckinfosubchunk;
    WAVEFORMATEX        wf;

switch (message) {
case WM_CREATE:
    // ウィンドウの初期化
    // ウィンドウの作成
    CreateControl(hwnd, wparam, lparam);
    // 実行ファイルのパス名の取得
    TCHAR lpFileName[MAX_PATH];
    GetModuleFileName(NULL, lpFileName, sizeof(lpFileName)
);
    // ウィンドウのタイトルを実行ファイルのパス名に変更
    SetWindowText(hwnd, lpFileName);
    // パラメータの初期化
    idDevice = -1;
    hMmio = NULL;
    tmpWaveData = NULL;
    WaveData = NULL;
    isPlaying = false;
    isLoadedDriver = false;
    isOpenedDevice = false;
    isCreatedBuffer = false;
    idxWaveData = 0;
    // 追加
    call_count = 1;
    temp_count = 0;
    Number0floops = 3;
    TempNumber0fLoops = 1;
    CountButtonClicked = 0;
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
//LABNormal = true;
TempNumber0fTrials = 34;
//ASIOデバイス用メモリ領域の確保
if (asioDrivers == NULL) {
    asioDrivers = new AsioDrivers();
}

//ASIOデバイス名の取得
for (idev = 0; idev < MAXNUMDEVS; idev++) {
    tmpnames[idev] = devnames[idev];
}
numdevs = asioDrivers->getDriverNames(tmpnames,
MAXNUMDEVS);
if (numdevs == 0) {
    MessageBox(NULL, _T("asioDrivers->
getDriverNames"), _T("Error"), MB_ICONSTOP | MB_OK);
}

//ASIOデバイスのドライバのロード
boolresult = asioDrivers->loadDriver(devnames[IDDEV]);
if (boolresult == false) {
    isLoadedDriver = false;
    _stprintf_s(str, LENSTR, _T("asioDrivers->
loadDriver\nDeviceName:%s\n"), devnames[IDDEV]);
    MessageBox(NULL, str, _T("Error"), MB_ICONSTOP
| MB_OK);
}
else {
    isLoadedDriver = true;
}

//ASIOデバイスのオープン
memset(&DriverInfo, 0, sizeof(ASIODriverInfo));
asioresult = ASIOInit(&DriverInfo);
if (asioresult != ASE_OK) {
    isOpenedDevice = false;
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
_stprintf_s(str, LENSTR, _T("ASIOInit\nDevice_
Name:_%s\n"), devnames[IDDEV]);
    MessageBox(NULL, str, _T("Error"), MB_ICONSTOP
| MB_OK);

//ASIOデバイスのドライバのアンロード
if (isLoadedDriver == true) {
    asioDrivers->removeCurrentDriver();
    isLoadedDriver = false;
}
else {
    isOpenedDevice = true;
}

if (isOpenedDevice == false) {
    for (idev = 0; idev < numdevs; idev++) {
        //                                         for (
idev = numdevs-1; idev >=0; idev--) {
            if (idev != IDDEV) {
                boolresult = asioDrivers->
loadDriver(devnames[idev]);
                if (boolresult == false) {
                    isLoadedDriver = false
;
                }
                _stprintf_s(str,
LENSTR, _T("asioDrivers->loadDriver\nDevice_Name:_%s\n"),
devnames
[idev]);
                MessageBox(NULL, str,
_T("Error"), MB_ICONSTOP | MB_OK);
            }
        else {
            isLoadedDriver = true;
        }
    }
}

//ASIOデバイスのオープン
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        memset(&DriverInfo, 0, sizeof(  
ASIODriverInfo));  
        asioresult = ASIOInit(&  
DriverInfo);  
        if (asioresult != ASE_OK) {  
            isOpenedDevice = false  
;  
            _stprintf_s(str,  
LENSTR, _T("ASIOInit\nDevice\u201cName:\u201d% s\n"), devnames[idev]);  
            MessageBox(NULL, str,  
_T("Error"), MB_ICONSTOP | MB_OK);  
  
        //ASIOデバイスのドライバ  
のアンロード  
        if (isLoadedDriver ==  
true) {  
            asioDrivers->  
removeCurrentDriver();  
            isLoadedDriver  
= false;  
        }  
    }  
    else {  
        isOpenedDevice = true;  
        break;  
    }  
}  
}  
  
//ASIOデバイスのサンプリング周波数のサポートの確認  
rate = FS;  
asioresult = ASIOCanSampleRate(rate);  
if (asioresult != ASE_OK) {  
    MessageBox(NULL, _T("ASIOCanSampleRate"), _T("Error"), MB_ICONSTOP | MB_OK);
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
}

//ASIOデバイスのサンプリング周波数の設定
asioresult = ASIOSetSampleRate(rate);
if (asioresult != ASE_OK) {
    MessageBox(NULL, _T("ASIOSetSampleRate"), _T("Error"),
    MB_ICONSTOP | MB_OK);
}

//ASIOデバイスのチャンネル数の取得
asioresult = ASIOGetChannels(&numinchs, &numoutchs);
if (asioresult != ASE_OK) {
    MessageBox(NULL, _T("ASIOGetChannels"), _T("Error"),
    MB_ICONSTOP | MB_OK);
}

//ASIOデバイスの録音チャンネル数の設定
if (numinchs <= MAXNUMINCHS) {
    numInChannels = numinchs;
}
else {
    numInChannels = MAXNUMINCHS;
}

//ASIOデバイスの再生用チャンネル数の設定
if (numoutchs <= MAXNUMOUTCHS) {
    numOutChannels = numoutchs;
}
else {
    numOutChannels = MAXNUMOUTCHS;
}
if (CHCLICK <= numOutChannels) {
    idChannelClick = CHCLICK - 1;
}
else {
    idChannelClick = 0;
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        }

        if (CHSOUND <= numOutChannels) {
            idChannelSound = CHSOUND - 1;
        }
        else {
            idChannelSound = 0;
        }

        //ASIOデバイスのバッファサイズの取得
        asioresult = ASIOGetBufferSize(&minlenbuffer, &
maxlenbuffer, &preflenbuffer, &granularity);
        if (asioresult != ASE_OK) {
            MessageBox(NULL, _T("ASIOGetBufferSize"), _T("Error"),
MB_ICONSTOP | MB_OK);
        }

        //ASIOデバイスのバッファサイズの設定
        lenBuffer = preflenbuffer;
        // ASIOバッファサイズが16ではない場合、メッセージボックスに
て警告を出す
        if (lenBuffer != 16) {
            _stprintf_s(strBuffInfo, LENSTR,
_T("ASIOバッファサイズが「%d」に設定されています。
\r\n一度ウィンドウを閉じてから「16」に設定しなおしてください。"),
lenBuffer);
            MessageBox(NULL, strBuffInfo, _T("ASIOバッファ
サイズ"), MB_OK | MB_ICONWARNING);
        }

        //ASIOデバイスの録音用バッファの初期化
        for (ich = 0; ich < numInChannels; ich++) {
            memset(&(BufInfo[ich]), 0, sizeof(
ASIOBufferInfo));
            BufInfo[ich].isInput = ASIOTrue;
            BufInfo[ich].channelNum = ich;
        }
```

```
//ASIOデバイスの再生用バッファの初期化
for (ich = 0; ich < numOutChannels; ich++) {
    memset(&(BufInfo[numInChannels + ich]), 0,
sizeof(ASIOBufferInfo));
    BufInfo[numInChannels + ich].isInput =
ASIOFalse;
    BufInfo[numInChannels + ich].channelNum = ich;
}

//ASIOデバイス用コールバック関数の設定
CallBacks.bufferSwitch = &bufferswitch;
CallBacks.bufferSwitchTimeInfo = &bufferswitchtimeinfo
;
CallBacks.sampleRateDidChange = &sampleratedidchange;
CallBacks.asioMessage = &asiomessage;

//ASIOデバイスのバッファの生成
asioresult = ASIOCreateBuffers(BufInfo, numInChannels
+ numOutChannels, lenBuffer, &CallBacks);
if (asioresult != ASE_OK) {
    isCreatedBuffer = false;
    MessageBox(NULL, _T("ASIOCreateBuffers"), _T("Error"),
MB_ICONSTOP | MB_OK);
}
else {
    isCreatedBuffer = true;
}

//ASIOデバイスのチャンネル情報の取得
for (ich = 0; ich < numInChannels + numOutChannels;
ich++) {
    memset(&(ChannelInfo[ich]), 0, sizeof(
ASIOChannelInfo));
    ChannelInfo[ich].isInput = BufInfo[ich].
isInput;
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
    ChannelInfo[ich].channel = BufInfo[ich].  
channelNum;  
    asioresult = ASIOGetChannelInfo(&(ChannelInfo[  
ich]));  
    if (asioresult != ASE_OK) {  
        MessageBox(NULL, _T("ASIOGetChannelInfo"), _T("Error"), MB_ICONSTOP | MB_OK);  
    }  
}  
SampleType = ChannelInfo[0].type;  
switch (SampleType) {  
case ASIOSTInt16LSB:  
    BitsPerSample = 16;  
    break;  
case ASIOSTInt24LSB:  
    BitsPerSample = 24;  
    break;  
case ASIOSTInt32LSB:  
    BitsPerSample = 32;  
    break;  
default:  
    break;  
}  
  
//ASIOデバイスのレイテンシの取得  
asioresult = ASIOGetLatencies(&inlatency, &outlatency)  
;  
if (asioresult != ASE_OK) {  
    MessageBox(NULL, _T("ASIOGetLatencies"), _T("Error"), MB_ICONSTOP | MB_OK);  
}  
  
//ASI0OutputReady関数のサポートの確認  
asioresult = ASI0OutputReady();  
if (asioresult == ASE_OK) {  
    SupportASI0OutputReady = true;
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
    }

else {
    SupportASIOOutputReady = false;
}

//ASIOデバイスの設定内容の確認
ASIOGetSampleRate(&rate);
_stprintf_s(strASIOInfo, LENSTR,
    _T("Device\u00b7Name: %s\n")
    _T("Max.\u00b7No.\u00b7Input\u00b7Channels: %d\n")
    _T("Max.\u00b7No.\u00b7Output\u00b7Channels: %d\n")
    _T("Sampling\u00b7Frequency: %f\u00b7Hz\n")
    _T("Min.\u00b7Buffer\u00b7Size: %d\u00b7points\u00b7=%f\u00b7ms\n")
    _T("Max.\u00b7Buffer\u00b7Size: %d\u00b7points\u00b7=%f\u00b7ms\n")
    _T("Preferred\u00b7Buffer\u00b7Size: %d\u00b7points\u00b7=%f\u00b7ms\n"
"))
    _T("Allocated\u00b7Buffer\u00b7Size: %d\u00b7points\u00b7=%f\u00b7ms\n"
")
    _T("Input\u00b7Latency: %d\u00b7points\u00b7=%f\u00b7ms\n")
    _T("Output\u00b7Latency: %d\u00b7points\u00b7=%f\u00b7ms\n")
    _T("Total\u00b7Latency: %d\u00b7points\u00b7=%f\u00b7ms\n")
    _T("Support\u00b7\"ASIOOutputReady\" : %s"),
    DriverInfo.name,
    numinchs,
    numoutchs,
    rate,
    minlenbuffer, (double)minlenbuffer * 1000.0 /
rate,
    maxlenbuffer, (double)maxlenbuffer * 1000.0 /
rate,
    preflenbuffer, (double)preflenbuffer * 1000.0
/ rate,
    lenBuffer, (double)lenBuffer * 1000.0 / rate,
    inlatency, (double)inlatency * 1000.0 / rate,
    outlatency, (double)outlatency * 1000.0 / rate
,
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
    inlatency + outlatency, ((double)inlatency + (double)outlatency) * 1000.0 / rate,
    SupportASIOOutputReady == true ? _T("Supported .") : _T("NotSupported."));
    //MessageBox(NULL, strASIOInfo, _T("ASIO"), MB_OK);

    // 遅延時間の設定用コンボボックスの作成とiniファイルの読み込み
    ReadIniFile(hwnd, lparam, NULL);
    // ループ回数の更新
    LateIniFunc(hwnd, wparam);

    //WAVEファイルのオープン
    if ((hMmio = mmioOpen(wavefilename, NULL, MMIO_READ)) == NULL) {
        //ファイルをオープンできなかった場合の処理
        _stprintf_s(str, LENSTR, _T("エラー: ファイルを開くことができません\nファイル名: %s"), wavefilename);
        MessageBox(hwnd, str, _T("ファイルを開く"), MB_ICONSTOP | MB_OK);
        return(0);
    }

    //ファイルのWAVEチャンクへ移動
    memset(&mmckinfoparent, 0, sizeof(MMCKINFO));
    mmckinfoparent.fccType = mmioFOURCC('W', 'A', 'V', 'E');
    if (mmioDescend(hMmio, &mmckinfoparent, NULL, MMIO_FINDRIFF) != MMSYSERR_NOERROR) {
        //チャンクを移動できなかった場合の処理
        _stprintf_s(str, LENSTR, _T("エラー: データを読み込むことができません\nファイル名: %s"), wavefilename);
        MessageBox(hwnd, str, _T("ファイルを開く"), MB_ICONSTOP | MB_OK);
        return(0);
    }
```

```
//ファイルのfmtチャunkへ移動
memset(&mmckinfosubchunk, 0, sizeof(MMCKINFO));
mmckinfosubchunk.ckid = mmioFOURCC('f', 'm', 't', 'u')

;

if (mmioDescend(hMmio, &mmckinfosubchunk, &
mmckinfoparent, MMIO_FINDCHUNK) != MMSYSERR_NOERROR) {
    //チャunkを移動できなかった場合の処理
    _stprintf_s(str, LENSTR, _T("エラー: データを読
み込むことができません\nファイル名: %s"), wavefilename);
    MessageBox(hwnd, str, _T("ファイルを開く"),
MB_ICONSTOP | MB_OK);
    return(0);
}

//ファイルのデータ形式の読み込み
memset(&wf, 0, sizeof(WAVEFORMATEX));
if (mmioRead(hMmio, (HPSTR)&wf, mmckinfosubchunk.
ckszie) == -1) {
    //ファイルのデータ形式を読み込めなかった場合の処理
    _stprintf_s(str, LENSTR, _T("エラー: データを読
み込むことができません\nファイル名: %s"), wavefilename);
    MessageBox(hwnd, str, _T("ファイルを開く"),
MB_ICONSTOP | MB_OK);
    return(0);
}

//ファイルのデータ形式の確認
if (wf.wFormatTag != WAVE_FORMAT_PCM) {
    //ファイルのデータ形式がPCMではなかった場合の処理
    _stprintf_s(str, LENSTR,
    _T("エラー: PCM形式WAVEデータではないので読み込む
ことができません\nファイル名: %s"), wavefilename);
    MessageBox(hwnd, str, _T("ファイルを開く"),
MB_ICONSTOP | MB_OK);
    return(0);
}
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
}

//ファイルのdataチャンクへ移動
if (mmioAscend(hMmio, &mmckinfosubchunk, 0) != MMSYSERR_NOERROR) {
    //チャンクを移動できなかった場合の処理
    _stprintf_s(str, LENSTR, _T("エラー: データを読み込むことができません\nファイル名: %s"), wavefilename);
    MessageBox(hwnd, str, _T("ファイルを開く"),
    MB_ICONSTOP | MB_OK);
    return(0);
}

memset(&mmckinfosubchunk, 0, sizeof(MMCKINFO));
mmckinfosubchunk.ckid = mmioFOURCC('d', 'a', 't', 'a');

if (mmioDescend(hMmio, &mmckinfosubchunk, &mmckinfoparent, MMIO_FINDCHUNK) != MMSYSERR_NOERROR) {
    //チャンクを移動できなかった場合の処理
    _stprintf_s(str, LENSTR, _T("エラー: データを読み込むことができません\nファイル名: %s"), wavefilename);
    MessageBox(hwnd, str, _T("ファイルを開く"),
    MB_ICONSTOP | MB_OK);
    return(0);
}

lenWaveData = mmckinfosubchunk.ckszie / wf.nBlockAlign;

//メッセージボックスへのテキストの出力
_stprintf_s(strWaveFileInfo, LENSTR,
    _T("File Name: %s\n")
    _T("Sampling Frequency: %d Hz\n")
    _T("Bits per Sample: %d bits\n")
    _T("Number of Channels: %d channels\n")
    _T("Length of Data: %d samples"),
    wavefilename, wf.nSamplesPerSec, wf.
    wBitsPerSample, wf.nChannels, lenWaveData);
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
//MessageBox(NULL, strWaveFileInfo, _T("Read a Wave
File"), MB_OK);

//WAVEデータ用バッファの生成
tmpWaveData = (void*)malloc(mmckinfo.subchunk.cksize);
WaveData = (void*)malloc(lenWaveData * (BitsPerSample
/ 8));
if (tmpWaveData == NULL || WaveData == NULL) {
    //バッファを生成できなかった場合の処理
    MessageBox(hwnd, _T("エラー: メモリーが足りません
"), _T("ファイルを開く"), MB_ICONSTOP | MB_OK);
    return(0);
}

//WAVEデータの読み込み
if (mmioRead(hMmio, (HPSTR)tmpWaveData,
mmckinfo.subchunk.cksize) <= 0) {
    //データを読み込めなかった場合の処理
    _stprintf_s(str, LENSTR, _T("エラー: データを読
み込むことができません\nファイル名: %s"), wavefilename);
    MessageBox(hwnd, str, _T("ファイルを開く"),
MB_ICONSTOP | MB_OK);
    return(0);
}

//WAVEファイルのクローズ
if (hMmio != NULL) {
    mmioClose(hMmio, 0);
    hMmio = NULL;
}

//WAVEデータの変換
for (isample = 0; isample < lenWaveData; isample++) {
    tmpdouble = 0.0;
    for (ich = 0; ich < wf.nChannels; ich++) {
        //WAVEデータのshort int型への変換
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
switch (wf.wBitsPerSample) {
    case 8:
        tmplong = ((long)((unsigned
char*)tmpWaveData)[isample * wf.nChannels + ich] - 0x80L) * 0x100L
;
        break;
    case 16:
        tmplong = (long)((short int*)
tmpWaveData)[isample * wf.nChannels + ich];
        break;
}
if (wf.nChannels > 1) {
    tmpdouble += (double)tmplong;
}
}
if (wf.nChannels > 1) {
    tmplong = (long)(tmpdouble / (double)
wf.nChannels);
}

//WAVEデータのshort int型からの変換
switch (SampleType) {
    case ASIOSTInt16LSB:
        ((char*)WaveData)[isample * 2] = (char
)tmplong;
        tmplong >>= 8;
        ((char*)WaveData)[isample * 2 + 1] = (
char)tmplong;
        break;
    case ASIOSTInt24LSB:
        tmplong *= 0x100L;
        ((char*)WaveData)[isample * 3] = (char
)tmplong;
        tmplong >>= 8;
        ((char*)WaveData)[isample * 3 + 1] = (
char)tmplong;
}
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        tmpLong >= 8;
        ((char*)WaveData)[isample * 3 + 2] = (
    char)tmpLong;
            break;
        case ASIOSTInt32LSB:
            tmpLong *= 0x10000L;
            ((char*)WaveData)[isample * 4] = (char
)tmpLong;
            tmpLong >= 8;
            ((char*)WaveData)[isample * 4 + 1] = (
    char)tmpLong;
            tmpLong >= 8;
            ((char*)WaveData)[isample * 4 + 2] = (
    char)tmpLong;
            tmpLong >= 8;
            ((char*)WaveData)[isample * 4 + 3] = (
    char)tmpLong;
            break;
        default:
            break;
    }
}

//WAVEデータ用バッファの解放
if (tmpWaveData != NULL) {
    free(tmpWaveData);
    tmpWaveData = NULL;
}

// フォントの初期設定
OnFont(hwnd);

// ASIOデバイスの再生用バッファの初期化
for (ich = 0; ich < numOutChannels; ich++) {
    for (ibuf = 0; ibuf < NUMASIOBUFFERS; ibuf++)
{
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
switch (SampleType) {
    case ASIOSTInt16LSB:
        memset(BufInfo[numInChannels +
ich].buffers[ibuf], 0, lenBuffer * 2);
        break;
    case ASIOSTInt24LSB:
        memset(BufInfo[numInChannels +
ich].buffers[ibuf], 0, lenBuffer * 3);
        break;
    case ASIOSTInt32LSB:
        memset(BufInfo[numInChannels +
ich].buffers[ibuf], 0, lenBuffer * 4);
        break;
    default:
        break;
}
}

//ASIOデバイスの開始
asioresult = ASIOStart();
if (asioresult != ASE_OK) {
    MessageBox(NULL, _T("ASIOStart"), _T("Error"),
MB_ICONSTOP | MB_OK);
}
break;

case WM_COMMAND:
    OnCommand(hwnd, wparam, lparam);
    break;
case WM_CLOSE:
    //プログラムの終了
    if (IDYES == MessageBox(hwnd, _T("終了しますか？"), _T("終了確認"), MB_YESNO)) {
        DestroyWindow(hwnd);
    }
}
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        break;

case WM_PAINT:
{
    PAINTSTRUCT ps;
    HDC hdc = BeginPaint(hwnd, &ps);
    OnPaint(hwnd, hdc);

    EndPaint(hwnd, &ps);
}
break;

case WM_DESTROY:
{
    // 後始末
    DeleteObject(hFont1);
    DeleteObject(hFont2);
    DeleteObject(hFont3);
    DeleteObject(hFont4);
    DeleteObject(hFont5);

    // ASIOデバイスの停止
    asioresult = ASIOStop();
    if (asioresult != ASE_OK) {
        MessageBox(NULL, _T("ASIOStop"), _T("Error"),
        MB_ICONSTOP | MB_OK);
    }

    // ASIOデバイスのバッファの解放
    asioresult = ASIODisposeBuffers();
    if (asioresult != ASE_OK) {
        MessageBox(NULL, _T("ASIODisposeBuffers"), _T(
        "Error"), MB_ICONSTOP | MB_OK);
    }

    // ASIOデバイスのクローズ
    if (isOpenedDevice == true) {
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
asioresult = ASIOExit();
if (asioresult != ASE_OK) {
    MessageBox(NULL, _T("ASIOExit"), _T(
Error"), MB_ICONSTOP | MB_OK);
}

isOpenedDevice = false;
}

//ASIOデバイスのドライバのアンロード
if (isLoadedDriver == true) {
    asioDrivers->removeCurrentDriver();
    isLoadedDriver = false;
}

//ASIOデバイス用メモリ領域の解放
if (asioDrivers != NULL) {
    delete asioDrivers;
}

//WAVEデータ用バッファの解放
if (tmpWaveData != NULL) {
    free(tmpWaveData);
    tmpWaveData = NULL;
}
if (WaveData != NULL) {
    free(WaveData);
    WaveData = NULL;
}

//WAVEファイルのクローズ
if (hMmio != NULL) {
    mmioClose(hMmio, 0);
    hMmio = NULL;
}

PostQuitMessage(0);
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        break;

    default:
        return(DefWindowProc(hwnd, message, wparam, lparam));
    }

    return(0);
}

//ASIOデバイスのバッファ処理用コールバック関数
void bufferswitch(long index, ASIOBool processNow) {
    ASIOError      asioresult;
    int           tmplenbuffer, isample, position;
    double   tmpdouble;
    long        tmplong;

    //録音データ(クリック信号)の変換
    for (isample = 0; isample < lenBuffer; isample++) {
        switch (SampleType) {
            case ASIOSTInt16LSB:
                tmplong = 0L;
                tmplong += ((unsigned char*)(BufInfo[
idChannelClick].buffers[index]))[isample * 2 + 1];
                tmplong <<= 8;
                tmplong += ((unsigned char*)(BufInfo[
idChannelClick].buffers[index]))[isample * 2];
                tmpdouble = (double)tmplong / (double)0x8000L;
                break;
            case ASIOSTInt24LSB:
                tmplong = 0L;
                tmplong += ((unsigned char*)(BufInfo[
idChannelClick].buffers[index]))[isample * 3 + 2];
                tmplong <<= 8;
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        tmplong += ((unsigned char*)(BufInfo[
idChannelClick].buffers[index]))[isample * 3 + 1];
        tmplong <= 8;
        tmplong += ((unsigned char*)(BufInfo[
idChannelClick].buffers[index]))[isample * 3];
        tmpdouble = (double)tmplong / (double)0
x800000L;
        break;
    case ASIOSTInt32LSB:
        tmplong = 0L;
        tmplong += ((unsigned char*)(BufInfo[
idChannelClick].buffers[index]))[isample * 4 + 3];
        tmplong <= 8;
        tmplong += ((unsigned char*)(BufInfo[
idChannelClick].buffers[index]))[isample * 4 + 2];
        tmplong <= 8;
        tmplong += ((unsigned char*)(BufInfo[
idChannelClick].buffers[index]))[isample * 4 + 1];
        tmplong <= 8;
        tmplong += ((unsigned char*)(BufInfo[
idChannelClick].buffers[index]))[isample * 4];
        tmpdouble = (double)tmplong / (double)0
x80000000UL;
        break;
    default:
        tmpdouble = 0.0;
        break;
}

if (tmpdouble >= THRESH || -tmpdouble >= THRESH) {
    if (isPlaying == false || idxWaveData +
isample > (FS * LENCHATTERING) / 1000) {
        // パラメータの設定
        isPlaying = true;
        idxWaveData = 0;
        position = isample;
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
call_count = 1;
// 前回のボタン押下時刻の取得
if (CountButtonClicked) before_start
= start;
// 現在時刻の取得
start = std::chrono::system_clock::now
();
// エディットボックスにボタンの押下時刻を表示
SendNowTimeToEdit(hEdit1, getMilliTime
(start));
if (CountButtonClicked) {
    // 前回のボタン押下時刻との時間差を計算し、表示
    auto time = start -
before_start;
    SendMarginTimeToEdit(time);
    // ベクター配列に結果を保存
    GetMarginTime(time);
    // テキストの最後にカーソルを移動
    ScrollToBottom(hEdit1);
}
if (!LABNormal) {
    /////////////////////////////////
    // 実験方法が変則の場合
    ///////////////////////////////
    /*ここにクリック音の再生タイミングをずらすためのプログラムを書く。*/
    if (!((CountButtonClicked+1) %
DelayTiming)) {
        // 再生タイミングをずらす(1回目以外)
        CalcLateNumberOfloops(
hParentWindow, &DelayTimeUnique, DelayTime_ms, lenBuffer, FS,
inlatency, outlatency);
        NumberOfloops =

```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
NumberOfloops + DelayTimeUnique;
}

else if(NumberOfloops !=

TempNumberOfLoops) {

    NumberOfloops =
TempNumberOfLoops;
}

}

// 実験終了のためのメッセージボックスを出力
if (CountButtonClicked ==

TempNumberOfTrials) {
    string TempNumberString = _T("

指定回数に達しました。");

    MessageBox(NULL,
TempNumberString.c_str(), _T("終了の合図"), MB_OK);

    SetStddev2Window(MarginTime);
        // 標準偏差を計算
    }

    // ウィンドウに表示

    // 無効化
    EnableWindow(GetDlgItem(
hParentWindow, ID_LATESETTING), FALSE);
    EnableWindow(GetDlgItem(
hParentWindow, ID_LATESETTING_2), FALSE);
    EnableWindow(GetDlgItem(
hParentWindow, ID_LATEINI_2), FALSE);
    EnableWindow(GetDlgItem(
hParentWindow, ID_EDIT_LATEDATA_TIMING), FALSE);
    EnableWindow(GetDlgItem(
hParentWindow, ID_LATEINI), FALSE);
}

}

// ボタンの押下回数を更新
SendCountButtonClicked(GetDlgItem(
hParentWindow, ID_STATIC_COUNTBUTTONCLICKED_2), CountButtonClicked
);

Finished = true; // 音が鳴らないようにす
```

### るための変数

```
        break;
    }
}
}

if (isample == lenBuffer) {
    position = 0;
}

//ASIOデバイスのクリック音再生用バッファのクリア
switch (SampleType) {
case ASIOSTInt16LSB:
    memset(BufInfo[numInChannels + idChannelClick].buffers
[index], 0, lenBuffer * 2);
    break;
case ASIOSTInt24LSB:
    memset(BufInfo[numInChannels + idChannelClick].buffers
[index], 0, lenBuffer * 3);
    break;
case ASIOSTInt32LSB:
    memset(BufInfo[numInChannels + idChannelClick].buffers
[index], 0, lenBuffer * 4);
    break;
default:
    break;
}

if (isPlaying == true) {
    if (lenBuffer - position > lenWaveData - idxWaveData)
{
        tmplenbuffer = lenWaveData - idxWaveData;
    }
    else {
        tmplenbuffer = lenBuffer - position;
    }
    // ボタンが押されてから(NumberOfloops)回目のbufferswitch
```

呼び出し時にWaveデータをコピー

```
    if (call_count % NumberOfloops != 0) {
        // 録音データ(音声信号)のコピー (出力バッファー2に
        // コピー)
        switch (SampleType) {
            case ASIOSTInt16LSB:
                memcpy_s(BufInfo[numInChannels +
idChannelClick].buffers[index], lenBuffer * 2, BufInfo[
idChannelSound].buffers[index], lenBuffer * 2);
                break;
            case ASIOSTInt24LSB:
                memcpy_s(BufInfo[numInChannels +
idChannelClick].buffers[index], lenBuffer * 3, BufInfo[
idChannelSound].buffers[index], lenBuffer * 3);
                break;
            case ASIOSTInt32LSB:
                memcpy_s(BufInfo[numInChannels +
idChannelClick].buffers[index], lenBuffer * 4, BufInfo[
idChannelSound].buffers[index], lenBuffer * 4);
                break;
            default:
                break;
        }
        call_count++;
    }
    else {
        //WAVEデータのクリック音再生用バッファへのコピー
        // (出力バッファー1と2にコピー)
        switch (SampleType) {
            case ASIOSTInt16LSB:
                memcpy_s((void*)&(((char*)(BufInfo[
numInChannels + idChannelClick].buffers[index]))[position * 2]),
tmplenbuffer * 2, (void*)&(((char*)WaveData)[idxWaveData * 2]),
tmplenbuffer * 2);
                memcpy_s((void*)&(((char*)(BufInfo[
numInChannels + idChannelSound].buffers[index]))[position * 2]),

```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
tmplenbuffer * 2, (void*)&(((char*)WaveData)[idxWaveData * 2]),
tmplenbuffer * 2);
                                break;
        case ASIOSTInt24LSB:
                memcpy_s((void*)&(((char*)(BufInfo[
numInChannels + idChannelClick].buffers[index]))[position * 3]),
tmplenbuffer * 3, (void*)&(((char*)WaveData)[idxWaveData * 3]),
tmplenbuffer * 3);
                memcpy_s((void*)&(((char*)(BufInfo[
numInChannels + idChannelSound].buffers[index]))[position * 3]),
tmplenbuffer * 3, (void*)&(((char*)WaveData)[idxWaveData * 3]),
tmplenbuffer * 3);
                break;
        case ASIOSTInt32LSB:
                memcpy_s((void*)&(((char*)(BufInfo[
numInChannels + idChannelClick].buffers[index]))[position * 4]),
tmplenbuffer * 4, (void*)&(((char*)WaveData)[idxWaveData * 4]),
tmplenbuffer * 4);
                memcpy_s((void*)&(((char*)(BufInfo[
numInChannels + idChannelSound].buffers[index]))[position * 4]),
tmplenbuffer * 4, (void*)&(((char*)WaveData)[idxWaveData * 4]),
tmplenbuffer * 4);
                break;
        default:
                break;
}
idxWaveData += tmplenbuffer;
if (idxWaveData >= lenWaveData) {
        ///////////////////////////////
        ///パラメータの設定
        ///////////////////////////////
        isPlaying = false;
        idxWaveData = 0;
        call_count = 1;
}
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        }

    }

    //録音データ(音声信号)のコピー(出力バッファー1にコピー)
    switch (SampleType) {
        case ASIOSTInt16LSB:
            memcpy_s(BufInfo[numInChannels +
idChannelSound].buffers[index], lenBuffer * 2, BufInfo[
idChannelSound].buffers[index], lenBuffer * 2);
            break;
        case ASIOSTInt24LSB:
            memcpy_s(BufInfo[numInChannels +
idChannelSound].buffers[index], lenBuffer * 3, BufInfo[
idChannelSound].buffers[index], lenBuffer * 3);
            break;
        case ASIOSTInt32LSB:
            memcpy_s(BufInfo[numInChannels +
idChannelSound].buffers[index], lenBuffer * 4, BufInfo[
idChannelSound].buffers[index], lenBuffer * 4);
            break;
        default:
            break;
    }

    //再生用バッファの準備完了の通知
    if (SupportASIOOutputReady == true) {
        asioresult = ASIOOutputReady();
        if (asioresult != ASE_OK) {
            MessageBox(NULL, _T("ASIOOutputReady"), _T("Error"),
MB_ICONSTOP | MB_OK);
        }
    }

    // 遅延時間[ms]を表示
    bool SendMarginTimeToEdit(std::chrono::system_clock::duration time) {
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
auto msec = std::chrono::duration_cast<std::chrono::milliseconds>(time).count();
std::string string_msec = std::to_string(msec);
std::string b = _T("時間差[ms]:");
string_msec = b + string_msec;
const char* str_msec = string_msec.c_str();
SendNowTimeToEdit(hEdit1, str_msec);

return true;
}

// 時間差を配列に代入していくための関数
bool GetMarginTime(std::chrono::system_clock::duration time) {

    string stringTime;

    auto msec = std::chrono::duration_cast<std::chrono::milliseconds>(time).count();

    stringTime = to_string(msec);
    //else stringTime = _T("false");

    MarginTime.push_back(stringTime);

    return true;
}

// 得られた時間差をcsvファイルに書き込むための関数
bool WriteToCSV(HWND hwnd, vector<string>& MarginTime, const string&
filename) {
    char Temp[MAX_PATH];
    _stprintf_s(Temp, MAX_PATH,
        _T("以下のファイルに書き込みました。 \r\n%s"),
        filename.c_str());
}
```

```
// 出力ファイルストリームオブジェクトを作成
// ファイルが存在しない場合は新たにファイルを作成、存在する場合はファイルの末尾に書き込み
ofstream file(filename, ios::app);
// カンマ区切りでストリームに送る
for (size_t i = 0; i < MarginTime.size(); ++i) {
    file << MarginTime[i];
    if (i != MarginTime.size() - 1) {
        file << ",";
    }
}
file << "\n";
file.close();

// ベクターの中身の削除
MarginTime.clear();
// 書き込み確認
MessageBox(hwnd, Temp, _T("結果の出力先の確認"), MB_OK);
// 押下回数の更新
CountButtonClicked = 0;
SetWindowText(GetDlgItem(hwnd,
ID_STATIC_COUNTBUTTONCLICKED_2), _T("0"));
// エディットボックスの表示内容をクリア
SetWindowText(hEdit1, _T(""));

return true;
}

// ベクターの中身を削除
bool ClearMarginTime(HWND hwnd, vector<string>& MarginTime) {

// ベクターの中身の削除
if (!MarginTime.empty()) {
    MarginTime.clear();
    // ボタンの押下回数の更新
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
CountButtonClicked = 0;
SetWindowText(GetDlgItem(hwnd,
ID_STATIC_COUNTBUTTONCLICKED_2), _T("0"));
// エディットボックスの表示内容をクリア
SetWindowText(hEdit1, _T(""));
}
else
{
    MessageBox(hwnd, _T("配列には何も入ってません。"), NULL,
MB_OK);
}
return true;
}

// ボタンの押下回数の更新
bool SendCountButtonClicked(HWND hStatic, int& CountButtonClicked) {
    // ボタンの押下回数の送信
    CountButtonClicked++;
    string CountString = to_string(CountButtonClicked);
    SetWindowText(hStatic, CountString.c_str());
    return true;
}

// エディットボックスに時刻を表示
bool SendNowTimeToEdit(HWND hwndEdit, const char* timeStr) {

    // エディットボックス内の現在の文字列を取得
    int length = GetWindowTextLength(hwndEdit);
    char* existingText = new char[length + 1];
    GetWindowText(hwndEdit, existingText, length + 1);

    char* newText = new char[length + strlen(timeStr) + 3];
    sprintf(newText, "%s\r\n%s", existingText, timeStr);

    // 新しくエディットボックスに文字をセット
    SetWindowText(hwndEdit, newText);
```

```
// 後始末
delete[] existingText;
delete[] newText;

return true;
}

// 現在時刻をミリ秒まで取得（同時に呼び出されないようにする）
const char* getMilliTime(std::chrono::system_clock::time_point now) {
    // 現在の時刻を取得
    //auto now = std::chrono::system_clock::now();

    // エポックからの経過時間を秒とミリ秒に分割
    auto seconds = std::chrono::time_point_cast<std::chrono::seconds>(now);
    auto milliseconds = std::chrono::duration_cast<std::chrono::milliseconds>(now - seconds);

    // std::time_tに変換
    std::time_t tt = std::chrono::system_clock::to_time_t(seconds);
;

    // 時刻をローカルタイムに変換
    std::tm* tm = std::localtime(&tt); // この関数はスレッドセーフではない

    // 指定された形式で出力
    std::ostringstream oss, oss2;
    oss << std::put_time(tm, "%H:%M:%S") << '.'
        << std::setfill('0') << std::setw(3) << milliseconds.
    count();

    // ファイル出力用
    oss2 << put_time(tm, "%m-%d");
}
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// 結果をstatic std::stringに変換
static string str, str2, a;

str = oss.str();
str2 = oss2.str();

// グローバル変数に時刻を記憶 (csvファイルに書き込む際に必要)
TimeStampButtonClicked = str2;
a = _T("ボタン押下時刻:");  

// 結果のconst char*を返す
str = a + str;
return str.c_str();
}

//ASIOデバイスのバッファ処理時のタイムスタンプ用コールバック関数
ASIOTime* bufferswitchtimeinfo(ASIOTime* params, long
    doubleBufferIndex, ASIOBool directProcess)
{
    return(0L);
}

//ASIOデバイスのサンプリング周波数変更検出用コールバック関数
void sampleratedidchange(ASIOSampleRate sRate)
{
    return;
}

//ASIOデバイスからのメッセージの処理用コールバック関数
long asiomessage(long selector, long value, void* message, double* opt
    )
{
    return(0L);
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

}

```
// Number0floopsの表示
bool DispNumber0floops() {

    return true;
}

// フォントの設定
bool OnFont(HWND hwnd) {

    hFont1 = CreateFont(25, 0, 0, 0, FW_MEDIUM, false, false,
    false, SHIFTJIS_CHARSET, OUT_DEFAULT_PRECIS,
        CLIP_DEFAULT_PRECIS, DEFAULT_QUALITY, (VARIABLE_PITCH
    | FF_DONTCARE), _T("メイリオ"));

    hFont2 = CreateFont(22, 0, 0, 0, FW_MEDIUM, false, false,
    false, SHIFTJIS_CHARSET, OUT_DEFAULT_PRECIS,
        CLIP_DEFAULT_PRECIS, DEFAULT_QUALITY, (VARIABLE_PITCH
    | FF_DONTCARE), _T("メイリオ"));

    hFont3 = CreateFont(45, 0, 0, 0, FW_BOLD, false, false, false,
    SHIFTJIS_CHARSET, OUT_DEFAULT_PRECIS,
        CLIP_DEFAULT_PRECIS, DEFAULT_QUALITY, (VARIABLE_PITCH
    | FF_DONTCARE), _T("メイリオ"));

    hFont4 = CreateFont(18, 0, 0, 0, FW_MEDIUM, false, false,
    false, SHIFTJIS_CHARSET, OUT_DEFAULT_PRECIS,
        CLIP_DEFAULT_PRECIS, DEFAULT_QUALITY, (VARIABLE_PITCH
    | FF_DONTCARE), _T("メイリオ"));

    hFont5 = CreateFont(30, 0, 0, 0, FW_BOLD, false, false, false,
    SHIFTJIS_CHARSET, OUT_DEFAULT_PRECIS,
        CLIP_DEFAULT_PRECIS, DEFAULT_QUALITY, (VARIABLE_PITCH
    | FF_DONTCARE), _T("メイリオ"));
```

```
SendMessage(hEdit1, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont1, MAKELPARAM(
    false, 0));
    SendMessage(hStaticTime, WM_SETFONT, (WPARAM)hFont1,
    MAKELPARAM(false, 0));
    // ステティックコントロール
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_NUMBERDELAY1),
WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_NUMBERDELAY2),
WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_COUNTBUTTONCLICKED),
WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_COUNTBUTTONCLICKED_2),
WM_SETFONT, (WPARAM)hFont3, MAKELPARAM(false, 0));
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_NUMBERDELAY1),
WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_NUMBERDELAY2),
WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_GROUP_SETTING), WM_SETFONT, (
WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_BPM), WM_SETFONT, (
WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_BPMNUM), WM_SETFONT, (
WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_TRIALS), WM_SETFONT, (
WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_TRIALS_NUM), WM_SETFONT
, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_LAB), WM_SETFONT, (
WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_NORMALORIRREG),
WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_GROUP_LATEDATA), WM_SETFONT, (
WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_GROUP_LATEDATA_2), WM_SETFONT,
(WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_FILENAME), WM_SETFONT,
(WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_OLD), WM_SETFONT, (
WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_NAME), WM_SETFONT, (
WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_GROUP SUBJECTINFO), WM_SETFONT
, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_EDIT_OLD), WM_SETFONT, (WPARAM
)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_EDIT_NAME), WM_SETFONT, (
WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_COMBO_MS), WM_SETFONT,
(WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_COMBO_MS_2), WM_SETFONT
, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_LATEDATATIMING),
WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_STDDEV), WM_SETFONT, (
WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));

// コンボボックス
SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_LATEINI), WM_SETFONT, (WPARAM)
hFont1, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_LATEINI_2), WM_SETFONT, (
WPARAM)hFont4, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_LATESETTING), WM_SETFONT, (
WPARAM)hFont1, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_LATESETTING_2), WM_SETFONT, (
WPARAM)hFont1, MAKELPARAM(false, 0));
SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_STATIC_LATESETTING_2),
WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));

// プッシュボタン
SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_BUTTON_CSV), WM_SETFONT, (
WPARAM)hFont5
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
    , MAKELPARAM(false, 0));  
  
    // エディットボックス  
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_EDIT_LATEDATA_TIMING),  
WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));  
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_EDIT_FILEPATH), WM_SETFONT, (WPARAM)hFont2, MAKELPARAM(false, 0));  
  
    return true;  
}  
  
  
// コンボボックスにフォーカスが来た時  
bool LateIniFunc(HWND hWnd, WPARAM wParam) {  
  
    //コンボボックスで現在選択されている項目のインデックスを取得  
    Num = GetNowComboStr(hWnd, ID_LATESETTING);  
    // Number0floopsを計算  
    CalcLateNumber0loops(hWnd, &Number0floops, Num,  
lenBuffer, FS, inlatency, outlatency);  
    // Number0floopsをstd::string型に変換  
    string stringnum = to_string(Number0floops);  
    // 画面上に表示  
    SetWindowText(hStaticNumber0loops2, stringnum.c_str())  
};  
    // グローバル変数にNumber0fLoopsの値を記憶させる  
    TempNumber0fLoops = Number0floops;  
  
    return true;  
}  
  
// コンボボックス(変則var)の項目が変更された時  
bool LateIniFunc_2(HWND hWnd, WPARAM wParam) {  
  
    //コンボボックスで現在選択されている項目のインデックスを取得
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
int LocalDelayTIme = GetNowComboStr(hWnd, ID_LATESETTING_2);
// 遅延のタイミング
char* lpstringDelayTiming = new char[50];
GetWindowText(GetDlgItem(hWnd, ID_EDIT_LATEDATA_TIMING),
lpstringDelayTiming, 50);
DelayTiming = atoi(lpstringDelayTiming);

DelayTime_ms = LocalDelayTIme;

delete[] lpstringDelayTiming;

return true;
}

// コンボボックス1で選択されたキー名に対応した遅延時間をコンボボックスに詰める。
bool SendLate2Combo(HWND hwnd, WPARAM wParam, char* IniFilepath) {
    //コンボボックスで現在選択されている項目のインデックスを取得
    int intCurrentIndex = SendMessage(GetDlgItem(hwnd, (int)ID_LATEINI), CB_GETCURSEL, 0, 0);

    // 現在選択されている項目の文字列の長さを取得
    int intTxtLen = SendMessage(GetDlgItem(hwnd, (int)ID_LATEINI), CB_GETLBTEXTLEN, intCurrentIndex, 0);

    if (intTxtLen != CB_ERR){
        char* pszBuf = new char[intTxtLen + 1];
        if (SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_LATEINI), CB_GETLBTEXT, intCurrentIndex, (LPARAM)pszBuf) != CB_ERR) {
            char latedata[256];
            int len = strlen(IniFilepath);
            // IniFileを指定していない場合は、変数の長さが0になるので、デフォルトのIniFileを指定する
            if (len == 0){
                char Path[MAX_PATH + 1];
                char settingpath[MAX_PATH +
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
1];
    if (GetModuleFileName(NULL,
Path, MAX_PATH) != 0) {
        char drive[MAX_PATH +
1], dir[MAX_PATH + 1], fname[MAX_PATH + 1], ext[MAX_PATH + 1];
        // パス名を分解
        _splitpath(Path, drive
, dir, fname, ext);
        _stprintf_s(
settingpath, MAX_PATH + 1, INIFILEDEFNAME, drive, dir);
        //MessageBox(hwnd,
settingpath, _T("結果の出力先の確認"), MB_OK);
    }
    // iniファイルの読み込み
    GetPrivateProfileString(pszBuf
, _T("data"), _T("Error"), latedata, sizeof(latedata), settingpath
);
}
else {
    GetPrivateProfileString(pszBuf
, _T("data"), _T("Error"), latedata, sizeof(latedata), IniFilepath
);
}

// コンボボックスの中身を消去
while (SendMessage(GetDlgItem(hwnd, (
int)ID_LATESETTING), CB_GETCOUNT, 0, 0)){
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, (
int)ID_LATESETTING), CB_DELETESTRING, 0, 0);
}

stringstream ss, tt;
ss << latedata;
string s, t;

int i = 0;
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        while (getline(ss, s, ',')) {
            char* cstr = new char[s.size()
+ 1];
            char_traits<char>::copy(cstr,
s.c_str(), s.size() + 1);
            // コンボボックスに文字列を挿入
            SendMessage(GetDlgItem(hwnd,
ID_LATESETTING), CB_INSERTSTRING, i, (LPARAM)cstr);
            i++;
        }
        // コンボボックスに先頭の要素をセット
        SendMessage(GetDlgItem(hwnd,
ID_LATESETTING), CB_SETCURSEL, 0, 0);
    }

    delete[] pszBuf;
}

return true;
}

// コンボボックス1で選択されたキー名に対応した遅延時間をコンボボックスに詰める。
bool SendLate2Combo_2(HWND hwnd, WPARAM wParam, char* IniFilepath) {

    //コンボボックスで現在選択されている項目のインデックスを取得
    int intCurrentIndex = SendMessage(GetDlgItem(hwnd, (int)
ID_LATEINI_2), CB_GETCURSEL, 0, 0);

    // 現在選択されている項目の文字列の長さを取得
    int intTxtLen = SendMessage(GetDlgItem(hwnd, (int)ID_LATEINI_2
), CB_GETLBTEXTLEN, intCurrentIndex, 0);

    if (intTxtLen != CB_ERR) {
        char* pszBuf = new char[intTxtLen + 1];
        if (SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_LATEINI_2),

```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
CB_GETLBTEXT, intCurrentIndex, (LPARAM)pszBuf) != CB_ERR) {
    char latedata[256];
    if (IniFilepath[0] == _T('\\0')) {
        char Path[MAX_PATH + 1];
        char settingpath[MAX_PATH + 1];
        if (GetModuleFileName(NULL, Path,
            MAX_PATH) != 0) {
            char drive[MAX_PATH + 1], dir[
MAX_PATH + 1], fname[MAX_PATH + 1], ext[MAX_PATH + 1];
            // パス名を分解
            _splitpath(Path, drive, dir,
            fname, ext);
            _stprintf_s(settingpath,
MAX_PATH + 1, INIFILEDEFNAME, drive, dir);
        }
        // iniファイルの読み込み
        GetPrivateProfileString(pszBuf, _T("data"),
_T("Error"), latedata, sizeof(latedata), settingpath);
    }
    else {
        GetPrivateProfileString(pszBuf, _T("data"),
_T("Error"), latedata, sizeof(latedata), IniFilepath);
    }
    // コンボボックスの中身を消去
    while (SendMessage(GetDlgItem(hwnd, (int)
ID_LATESETTING_2), CB_GETCOUNT, 0, 0)) {
        SendMessage(GetDlgItem(hwnd, (int)
ID_LATESETTING_2), CB_DELETESTRING, 0, 0);
    }

    stringstream ss, tt;
    ss << latedata;
    string s, t;

    int i = 0;
    while (getline(ss, s, ',')) {
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        char* cstr = new char[s.size() + 1];
        char_traits<char>::copy(cstr, s.c_str
        (), s.size() + 1);
        // コンボボックスに文字列を挿入
        SendMessage(GetDlgItem(hwnd,
        ID_LATESETTING_2), CB_INSERTSTRING, i, (LPARAM)cstr);
        i++;
    }
    // コンボボックスに先頭の要素をセット
    SendMessage(GetDlgItem(hwnd, ID_LATESETTING_2)
    , CB_SETCURSEL, 0, 0);
}

delete[] pszBuf;
}

return true;
}

// コンボボックスで現在選択されている項目の文字列を取得する関数
int GetNowComboStr(HWND hWnd, int comboID) {

    int LocalNum;
    //コンボボックスで現在選択されている項目のインデックスを取得
    int intCurrentIndex = SendMessage(GetDlgItem(hWnd, (int)
    comboID), CB_GETCURSEL, 0, 0);

    // コンボボックスの現在選択されている項目の文字列の長さを取得
    int intTxtLen = SendMessage(GetDlgItem(hWnd, (int)comboID),
    CB_GETLBTEXTLEN, intCurrentIndex, 0);

    if (intTxtLen != CB_ERR) {
        char* pszBuf = new char[intTxtLen + 1];
        // コンボボックスの一覧から選択した項目の文字列を取得
        if (SendMessage(GetDlgItem(hWnd, (int)comboID),
        CB_GETLBTEXT, intCurrentIndex, (LPARAM)pszBuf) != CB_ERR) {
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// char*型をint型に変換
LocalNum = atoi(pszBuf);
}

delete[] pszBuf;
}
return LocalNum;
}

// コンボボックスの選択項目から遅延時間を算出
bool CalcLateNumber0floops(HWND hwnd, int* Number0floops, int  Num,
    int lenbuffer, int rate, long inlatency, long outlatency){
    /* 引数: ウィンドウハンドル, コンボボックスから得る文字列, バッファ長
    , サンプリング周波数,
    *      インプットレイテンシ, アウトプットレイテンシ
    */
    /////////////////////////////////
    // 変数をms単位に変換
    ///////////////////////////////
    TCHAR NumberOfloopsInfo[LENSTR];
    // 入力レイテンシー (バッファ2個分の時間を減算)
    double inlatency_ms = (double)inlatency * 1000.0 / (double)
    rate - (double)lenbuffer * 2.0 * 1000.0 / (double)rate;
    // 出力レイテンシー
    double outlatency_ms = (double)outlatency * 1000.0 / (double)
    rate;
    // マイコンでの遅延
    double kairo = (double)KAIROLATE;

    // NumberOfloopsの計算
    *NumberOfloops = ((double)Num - (inlatency_ms + outlatency_ms
    + kairo)) * (double)rate / ((double)lenbuffer * 1000.0);

    // NumberOfloops == 0のとき、1に更新
    if (*NumberOfloops < 1) *NumberOfloops = 1;
```

```
////メッセージボックスへの出力
//_stprintf_s(NumberOfloopsInfo, LENSTR,
//    _T("入力レイテンシ: %f [ms]\n"
//    "出力レイテンシ: %f [ms]\n"
//    "入出力レイテンシ: %f [ms]\n"
//    "遅延させたい時間: %d [ms]\n"
//    "回路による遅延: %f [ms]\n"
//    "バッファ長: %d [points]\n"
//    "Fs: %d [Hz]\n"
//    "NumberOfloops = %d\n"
//    "NumberOfloops(double) = %f"),
//    inlatency_ms, outlatency_ms, inlatency_ms +
outlatency_ms, Num, kairo, lenbuffer, rate, *NumberOfloops,
//    ((double)Num - (inlatency_ms + outlatency_ms + kairo))
* (double)rate / ((double)lenbuffer * 1000.0));

//MessageBox(hwnd, NumberOfloopsInfo, _T("計算結果"), MB_OK);

return true;

}

// エディットボックスを自動的に下までスクロールする
bool ScrollToBottom(HWND hEditBox) {
    // エディットボックス内の文字列の長さを取得
    int len = GetWindowTextLength(hEditBox);
    // 何も選択せずにエディットボックス内のテキストの最後にキャレットを移
    // 動
    SendMessage(hEditBox, EM_SETSEL, (WPARAM)len, (LPARAM)len);
    // エディットボックスをカーソルまでスクロールする
    SendMessage(hEditBox, EM_SCROLLCARET, 0, 0);

    return true;
}
```

```
// 被験者情報をベクタに保存
bool GetEditBoxTextFunc(HWND hwnd) {
    char* lpstringOld = new char[10];
    char* lpstringName = new char[50];

    GetWindowText(GetDlgItem(hwnd, ID_EDIT_OLD), lpstringOld, 10);
    GetWindowText(GetDlgItem(hwnd, ID_EDIT_NAME), lpstringName,
50);

    string Old = lpstringOld;
    string Name = lpstringName;

    MarginTime.insert(MarginTime.begin(), Old);
    MarginTime.insert(MarginTime.begin(), Name);

    delete[] lpstringOld;
    delete[] lpstringName;

    return true;
}

bool OnPaint(HWND hWnd, HDC hdc) {
    HPEN hBluePen = CreatePen(PS_SOLID, 5, (RGB(0, 150, 215)));
    RECT rButtonSendCSV = {rGroupIni.left + 294, 374, rGroupIni.
left + 294 + rGroupIni2.right - rGroupIni2.left + 52, 373 + 52
};
    HPEN hOldPen = (HPEN)SelectObject(hdc, hBluePen);
    Rectangle(hdc, rButtonSendCSV.left, rButtonSendCSV.top,
rButtonSendCSV.right, rButtonSendCSV.bottom);
    SelectObject(hdc, hOldPen);

    DeleteObject(hBluePen);
    return true;
}

bool OnCommand(HWND hwnd, WPARAM wparam, LPARAM lparam) {
```

```
switch (LOWORD(wparam)) {
    case ID_ASIOINFORMATION:
        //ASIO情報の表示
        MessageBox(NULL, strASIOInfo, _T("ASIO"), MB_OK);
        break;

    case ID_WAVEFILEINFORMATION:
        //Waveファイル情報の表示
        MessageBox(NULL, strWaveFileInfo, _T("Wave\u2022File"),
        MB_OK);
        break;

    case ID_EXIT:
        //プログラムの終了
        if (IDYES == MessageBox(hwnd, _T("終了しますか？"),
        _T("終了確認"), MB_YESNO)) {
            DestroyWindow(hwnd);
        }
        break;

        // 遅延時間の設定
        // 配列の削除
    case ID_MENU_RESTART:
        if (MessageBox(hwnd, _T("結果をファイルに書き込みました
        か？"), _T("確認"), MB_YESNO) == IDYES) {
            if (ClearMarginTime(hwnd, MarginTime)) {
                MessageBox(hwnd, _T("結果を削除しまし
        た。"), _T("削除完了"), MB_OK);
            }
            // コンボボックスの有効化
            if (!LABNormal)
            {
                EnableWindow(GetDlgItem(hwnd,
                ID_EDIT_LATEDATA_TIMING), TRUE);
                EnableWindow(GetDlgItem(hwnd,
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
ID_LATEINI_2), TRUE);  
    EnableWindow(GetDlgItem(hwnd,  
ID_LATESETTING_2), TRUE);  
}  
else {  
    EnableWindow(GetDlgItem(hwnd,  
ID_LATESETTING), TRUE);  
    EnableWindow(GetDlgItem(hParentWindow,  
ID_LATEINI), TRUE);  
}  
if (Finished == true) { Finished = false; }  
}  
break;  
  
case ID_MENU_INI_FILE:  
// ファイル選択のためのダイアログボックスを表示  
{  
    bool ReadIniFileFlag = SelectIniFile(hwnd, FileNameINI  
);  
    if (ReadIniFileFlag) {  
        // Iniファイルの更新  
        ReadIniFile(hwnd, lparam, FileNameINI);  
        // ループ回数の設定  
        LateIniFunc(hwnd, wparam);  
        // ウィンドウに表示されるファイル名の更新  
        RelativepathFromAbsolutepath(FileNameINI, hwnd  
, ID_GROUP_LATEDATA, false);  
        RelativepathFromAbsolutepath(FileNameINI, hwnd  
, ID_GROUP_LATEDATA_2, true);  
    }  
    break;  
}  
case ID_DELETE_ARRAY:  
/*Number0floops = 1;  
SetWindowText(hStaticNumber0floops2, _T("1"));*/
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
    if (ClearMarginTime(hwnd, MarginTime)) {
        MessageBox(hwnd, _T("結果を削除しました。"), _T(
    "削除完了"), MB_OK);
    }
    break;
    /////////////////
    // コンボボックス
    ///////////////
case ID_LATEINI:
    // 基本情報
    if (HIWORD(wparam) == CBN_SELCHANGE) {
        SendLate2Combo(hwnd, wparam, FileNameINI);
        LateIniFunc(hwnd, wparam);
    }
    break;

case ID_LATESETTING:
    // 詳細情報
    if (HIWORD(wparam) == CBN_SELCHANGE) {
        LateIniFunc(hwnd, wparam);
    }
    break;      break;
    /////////////////
    // コンボボックス(変則var)
    ///////////////

case ID_LATEINI_2:
    // 基本情報(変則var)
    if (HIWORD(wparam) == CBN_SELCHANGE) {
        SendLate2Combo_2(hwnd, wparam, FileNameINI);
        LateIniFunc_2(hwnd, wparam);
    }
    break;
case ID_LATESETTING_2:
    // 詳細情報(変則var)
    if (HIWORD(wparam) == CBN_SELCHANGE) {
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        LateIniFunc_2(hwnd, wparam);
    }

    break;

// 取得回数の設定
case ID_STATIC_TRIALS_NUM:
    if (HIWORD(wparam) == CBN_SELCHANGE) {
        int itemIndex = SendMessage(GetDlgItem(hwnd,
ID_STATIC_TRIALS_NUM), CB_GETCURSEL, 0, 0);
        if (itemIndex != CB_ERR) {
            char itemData[10] = {0};
            SendMessage(GetDlgItem(hwnd,
ID_STATIC_TRIALS_NUM), CB_GETLBTEXT, itemIndex, (LPARAM)itemData);
            int Temp = _ttol(itemData);
            TempNumberOfTrials = Temp;
        }
    }
    break;

// 実験方法の選択
case ID_STATIC_NORMALORIRREG:
    if (HIWORD(wparam) == CBN_SELCHANGE) {
        int itemIndex = SendMessage(GetDlgItem(hwnd,
ID_STATIC_NORMALORIRREG), CB_GETCURSEL, 0, 0);
        if (itemIndex != CB_ERR) {
            if (itemIndex) {
                /*if (DialogBox(
GetModuleHandle(NULL), MAKEINTRESOURCE(IDD_MYDIALOG), hwnd,
DialogProc) == -1) {
                    MessageBox(hwnd, _T("",
ダイアログボックスの作成に失敗しました。"), _T("エラー"), MB_OK);
                }*/
                EnableWindow(GetDlgItem(hwnd,
ID_EDIT_LATEDATA_TIMING), TRUE);
                EnableWindow(GetDlgItem(hwnd,
ID_LATEINI_2), TRUE);
                EnableWindow(GetDlgItem(hwnd,
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
ID_LATESETTING_2), TRUE);  
                                EnableWindow(GetDlgItem(hwnd,  
ID_LATESETTING), FALSE);  
                                EnableWindow(GetDlgItem(  
hParentWindow, ID_LATEINI), FALSE);  
                                // 遅延のタイミング  
                                char* lpstringDelayTiming =  
new char[50];  
                                GetWindowText(GetDlgItem(hwnd,  
ID_EDIT_LATEDATA_TIMING), lpstringDelayTiming, 50);  
                                DelayTiming = atoi(  
lpstringDelayTiming);  
                                //コンボボックスで現在選択されてい  
る項目のインデックスを取得  
                                int LocalDelayTIme =  
GetNowComboStr(hwnd, ID_LATESETTING_2);  
                                DelayTime_ms = LocalDelayTIme;  
  
                                LABNormal = false;  
                                delete[] lpstringDelayTiming;  
                            }  
                            else {  
                                EnableWindow(GetDlgItem(hwnd,  
ID_EDIT_LATEDATA_TIMING), FALSE);  
                                EnableWindow(GetDlgItem(hwnd,  
ID_LATEINI_2), FALSE);  
                                EnableWindow(GetDlgItem(hwnd,  
ID_LATESETTING_2), FALSE);  
                                EnableWindow(GetDlgItem(hwnd,  
ID_LATESETTING), TRUE);  
                                EnableWindow(GetDlgItem(  
hParentWindow, ID_LATEINI), TRUE);  
  
                                DelayTiming = 1;  
                                LABNormal = true;  
                            }
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        }
    }
    break;
    // BPMの選択
case ID_STATIC_BPMNUM:
    if (HIWORD(wparam) == CBN_SELCHANGE) {
        int itemIndex = SendMessage(GetDlgItem(hwnd,
ID_STATIC_BPMNUM), CB_GETCURSEL, 0, 0);
        if (itemIndex != CB_ERR) {
            /*BPMの変更に伴う処理をここに書く*/
        }
    }
    break;
///////////
// 「メニュー」→「実験方法」
/////////
case ID_MENU_NORMAL:
    SetWindowText(GetDlgItem(hParentWindow,
ID_STATIC_NORMALORIRREG), _T("通常"));
    LABNormal = true;
    break;
case ID_MENU_IRREG:
    SetWindowText(GetDlgItem(hParentWindow,
ID_STATIC_NORMALORIRREG), _T("変則"));
    LABNormal = false;
    break;

/////////
// ファイルの指定
/////////
case ID_MENU_CSV_OUTPUT:
{
    // ファイル選択用ダイアログの表示
    bool MadeFile = SelectFile(hwnd, FileNameCSV);
    if (MadeFile)
    {
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// パス名をstring型に変換
CSVFILENAME = FileNameCSV;
// 出力先ファイルをウィンドウ上に表示
RelativepathFromAbsolutepath(FileNameCSV, hwnd
, ID_EDIT_FILEPATH, false);
}
}

break;
// プッシュボタン
case ID_BUTTON_CSV:
    if (HIWORD(wparam) == BN_CLICKED) {
        Finished = false; // ファイルに書き込んだらtrueにする
        // 年齢と名前が書かれているかチェック
        short length_1 = GetWindowTextLength(
GetDlgItem(hwnd, ID_EDIT_OLD));
        short length_2 = GetWindowTextLength(
GetDlgItem(hwnd, ID_EDIT_NAME));
        if (length_1 * length_2 == 0) {
            // Edit Boxが空
            MessageBox(hwnd, _T("名前と年齢のどちらか、もしくはその両方が未入力です。"), _T("警告"), MB_OK | MB_ICONWARNING);
            break;
        }
        // 既に開かれているかをチェック
        if (!CheckCanWriteFile(hwnd, FileNameCSV)) {
            // ファイルを開くのに失敗した場合、書き込みが不可能である可能性が高い
            MessageBox(hwnd, _T("ファイルに書き込めません。ファイルが選択されていないか既に開かれている可能性があります。"), _T("警告"), MB_OK | MB_ICONWARNING);
            break;
        }
        // 遅延時間のグループ名とBPMを出力
        // リサイズ。書き込み可能となるようにメモリを確保
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        string delay_group,bpm;
        delay_group.resize(10);
        bpm.resize(10);
        // null文字を除いた書き込んだ文字数を返す
        int NumWritten=0;
        if (!LABNormal) {
            NumWritten = GetWindowText(GetDlgItem(
hwnd, ID_LATEINI_2), &delay_group[0], sizeof(delay_group));
        }else{
            NumWritten = GetWindowText(GetDlgItem(
hwnd, ID_LATEINI), &delay_group[0], sizeof(delay_group));
        }
        int NumBpm = GetWindowText(GetDlgItem(hwnd,
ID_STATIC_BPMNUM), &bpm[0], sizeof(bpm));
        // null文字を除いた要素数にresizeする
        delay_group.resize(NumWritten);
        bpm.resize(NumBpm);

        MarginTime.insert(MarginTime.begin(), bpm);
        // BPMをベクタの先頭に代入
        GetEditBoxTextFunc(hParentWindow);
        // 被験者情報をベクタの先頭に代入
        MarginTime.insert(MarginTime.begin(),
delay_group); // 遅延時間のグループ名をベクタの先
頭に代入
        MarginTime.insert(MarginTime.begin(),
to_string(Num)); // 遅延時間をベクタの先頭に代入
        MarginTime.insert(MarginTime.begin(),
TimeStampButtonClicked); // 押下時刻をベクタの先頭に代入
        if (!LABNormal) {
            string tempunique = _T("irregular");
            string stringDelayTiming = to_string(
DelayTiming);
            string stringDelayTime_ms = to_string(
DelayTime_ms);
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// 実験条件が変則の場合、ベクタの先頭に文字  
列を代入  
MarginTime.insert(MarginTime.begin(),  
stringDelayTiming); // 遅延のタイミング  
MarginTime.insert(MarginTime.begin(),  
stringDelayTime_ms); // 遅延時間  
MarginTime.insert(MarginTime.begin(),  
tempunique); // irregular  
EnableWindow(GetDlgItem(hwnd,  
ID_LATESETTING_2), TRUE);  
EnableWindow(GetDlgItem(hParentWindow,  
ID_LATEINI_2), TRUE);  
EnableWindow(GetDlgItem(hParentWindow,  
ID_EDIT_LATEDATA_TIMING), TRUE);  
}  
// コンボボックスの更新  
// コンボボックスの表示を次の選択肢に更新  
//if (LABNormal) {  
//    int NumberOfCurSel = SendMessage(  
GetDlgItem(hParentWindow, ID_LATESETTING), CB_GETCOUNT, 0, 0); //  
選択肢の数  
//    int NowCurSel = SendMessage(GetDlgItem(  
hParentWindow, ID_LATESETTING), CB_GETCURSEL, 0, 0); // 現  
在の選択項目  
//    if (NowCurSel == NumberOfCurSel - 1)  
//        SendMessage(GetDlgItem(  
hParentWindow, ID_LATESETTING), CB_SETCURSEL, 0, 0); // 先頭項目に戻  
す  
//    else SendMessage(GetDlgItem(  
hParentWindow, ID_LATESETTING), CB_SETCURSEL, NowCurSel + 1, 0);  
// 次の項目に更新  
//}  
//else  
//{  
//    int NumberOfCurSel = SendMessage(  
GetDlgItem(hParentWindow, ID_LATESETTING_2), CB_GETCOUNT, 0, 0);
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// 選択肢の数
    //      int NowCursel = SendMessage(GetDlgItem
(hParentWindow, ID_LATESETTING_2), CB_GETCURSEL, 0, 0);           //
現在の選択項目
    //      if (NowCursel == NumberOfCursel - 1)
    //          SendMessage(GetDlgItem(
hParentWindow, ID_LATESETTING_2), CB_SETCURSEL, 0, 0); // 先頭項目
に戻す
    //      else SendMessage(GetDlgItem(
hParentWindow, ID_LATESETTING_2), CB_SETCURSEL, NowCursel + 1, 0);
// 次の項目に更新
    //}
    WriteToCSV(hwnd, MarginTime, CSVFILENAME);
    EnableWindow(GetDlgItem(hwnd, ID_LATESETTING),
TRUE);      // コンボボックスの有効化
    EnableWindow(GetDlgItem(hParentWindow,
ID_LATEINI), TRUE);

}
break;
}

return true;
}

// 不偏標準偏差を計算するための関数
double calculate_unbiased_stddev(const vector<double>& numbers) {

    // データの平均値を算出
    double ave = 0.0;
    for (const auto& num : numbers) {
        ave += num;
    }
    ave /= numbers.size();

    double variance = 0.0;
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
for (const auto& num : numbers) {
    variance += (num - ave) * (num - ave);
}
// n-1で割り不偏分散を計算
variance /= (numbers.size() - 1);

// 最後に不偏分散の平方根をとる
return sqrt(variance);
}

// string vectorから不偏標準偏差を計算するための関数
bool SetStddev2Window(const vector<string> mTime) {

    vector<double> numbers;

    // 文字列を数値に変換、vectorに格納
    for (const auto& str : mTime) {
        if (str == "false" ) {
            // "false"だった場合はスキップ
            continue;
        }
        numbers.push_back(stod(str));
    }
    // 不偏標準偏差を取得
    double std_dev = calculate_unbiased_stddev(numbers);
    // 小数点以下1桁までに丸める（中間の値（2.5や3.5など）は、最も近い偶数整数に四捨五入される）
    std_dev = round(std_dev * 10.0) / 10.0;

    // string型の文字列に変換
    stringstream ss;
    ss << std_dev;
    string std_dev_str = ss.str();

    // ウィンドウに結果を表示
    std_dev_str = _T("Std[ms]:") + std_dev_str;
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        SetWindowText(GetDlgItem(hParentWindow, ID_STATIC_STDDEV),
std_dev_str.c_str());  
  
    return true;  
}
```

---

### ソースコード C.2: window.cpp

---

```
#include<Windows.h>  
#include<tchar.h>  
#include<sstream>  
#include<fstream>  
#include"resource.h"  
#include"window.h"  
#include"main.h"  
  
using namespace std;  
// RECT構造体の定義  
RECT rButtonClickedTime = {30, 70, 530, 430};  
RECT rGroupIni = {rButtonClickedTime.right + 15, rButtonClickedTime.  
top, 725, 260};  
RECT rGroupSetting = {rGroupIni.right + 5, rGroupIni.top, rGroupIni.  
right + 5 + 190, 260};  
RECT rGroupIni2 = { rGroupSetting.right + 5, rGroupSetting.top,  
rGroupSetting.right + 5 + 190, 260 };  
  
HWND hStaticNowTime, hStaticTime, hEdit1, hstaticNumber0floops,  
hStaticNumber0floops2;  
  
// ソース.cppと共有する変数  
int Num = 0;  
long inlatency, outlatency;  
int lenBuffer, NumberOfloops;  
  
// ウィンドウの作成  
bool CreateControl(HWND hWnd, WPARAM wParam, LPARAM lParam) {
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
hStaticTime = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("カウント"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
    rButtonClickedTime.left,rButtonClickedTime.top - 40,
    100, 30,
    hWnd, (HMENU)ID_STATIC2,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

hEdit1 = CreateWindow(
    _T("EDIT"),
    _T(""),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | WS_VSCROLL |
    ES_LEFT | ES_MULTILINE | ES_AUTOVSCROLL| WS_BORDER,
    rButtonClickedTime.left, rButtonClickedTime.top,
    rButtonClickedTime.right - rButtonClickedTime.left,
    rButtonClickedTime.bottom - rButtonClickedTime.top,
    hWnd,
    NULL,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,
    NULL
);

hstaticNumberOfloops = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("ループ:"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_RIGHT,
    rGroupSetting.left + 10, rGroupSetting.top + 145, 65,
    25,
    hWnd, (HMENU)ID_STATIC_NUMBERDELAY1,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

hStaticNumberOfloops2 = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
_T("1"),
WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
rGroupSetting.left + 100, rGroupSetting.top + 145, 50,
25,
hWnd, (HMENU)ID_STATIC_NUMBERDELAY2,
((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

HWND hButtonSendCSV = CreateWindow(
    _T("BUTTON"),
    _T("↓ファイルを出力"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | BS_PUSHBUTTON,
    rGroupIni.left + 260 + 35, 375, rGroupIni2.right -
rGroupIni2.left + 50, 50,
    hWnd, (HMENU)ID_BUTTON_CSV,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);
HWND hStaticFilename = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("保存先:"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
    rGroupIni.left + 10, 390, 65, 25,
    hWnd, (HMENU)ID_STATIC_FILENAME,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

// ファイルの場所を示すエディットボックス
HWND hEditFilePath = CreateWindow(
    _T("EDIT"),
    _T("No_file_selected"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | ES_LEFT | WS_BORDER |
ES_AUTOHSCROLL | ES_READONLY,
    rGroupIni.left + 70, 390, 200, 25,
    hWnd,
    (HMENU)ID_EDIT_FILEPATH,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        NULL  
    );  
  
    // ボタンの押下回数を表示するウィンドウ  
    HWND hCountButtonClicked_2 = CreateWindow(  
        _T("STATIC"),  
        _T("0"),  
        WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,  
        120, 15, 60, 50,  
        hWnd, (HMENU)ID_STATIC_COUNTBUTTONCLICKED_2,  
        ((LPCREATESTRUCT)(lParam))>hInstance, NULL  
    );  
  
    // データ出力後に標準偏差を表示するウィンドウ  
    HWND hStdDev = CreateWindow(  
        _T("STATIC"),  
        _T("Std[ms]: None"),  
        WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,  
        370, 30, 120, 30,  
        hWnd, (HMENU)ID_STATIC_STDDEV,  
        ((LPCREATESTRUCT)(lParam))>hInstance, NULL  
    );  
  
    // 各設定値の表示  
    HWND hGruoplatedata = CreateWindow(  
        _T("BUTTON"),  
        _T("実験条件"),  
        WS_CHILD | WS_VISIBLE | BS_GROUPBOX,  
        rGroupSetting.left, rGroupSetting.top,  
        rGroupSetting.right - rGroupSetting.left,  
        rGroupSetting.bottom - rGroupSetting.top,  
        hWnd, (HMENU)ID_GROUP_SETTING,  
        ((LPCREATESTRUCT)(lParam))>hInstance, NULL  
    );  
  
    HWND hBPM = CreateWindow(
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
_T("STATIC"),
_T("BPM:"),  
WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_RIGHT,  
rGroupSetting.left + 10, rGroupSetting.top + 35, 65, 25,  
hWnd, (HMENU)ID_STATIC_BPM,  
((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL  
);  
// 被験者情報の設定  
HWND hSubject = CreateWindow(  
    _T("BUTTON"),
    _T("被験者情報"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | BS_GROUPBOX,
    rGroupIni.left, rGroupIni.bottom + 10,
    rGroupIni2.right - rGroupIni.left, 90,
    hWnd, (HMENU)ID_GROUP SUBJECTINFO,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL  
);
// 年齢  
HWND hStaticOld = CreateWindow(  
    _T("STATIC"),
    _T("年齢:"),  
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,  
    rGroupIni.left + 10, rGroupIni.bottom + 45, 50, 25,  
    hWnd, (HMENU)ID_STATIC_OLD,  
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL  
);  
  
HWND hEditOld = CreateWindow(  
    _T("EDIT"),
    _T(""),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | ES_LEFT | WS_BORDER |
    ES_NUMBER,  
    rGroupIni.left + 60, rGroupIni.bottom + 45, 70, 25,  
    hWnd,  
    (HMENU)ID_EDIT_OLD,  
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        NULL  
    );  
    // 名前  
    // 年齢  
    HWND hStaticName = CreateWindow(  
        _T("STATIC"),  
        _T("名前:"),  
        WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,  
        rGroupIni.left + 150, rGroupIni.bottom + 45, 50, 25,  
        hWnd, (HMENU)ID_STATIC_NAME,  
        ((LPCREATESTRUCT)(lParam))>hInstance, NULL  
    );  
  
    HWND hEditName = CreateWindow(  
        _T("EDIT"),  
        _T(""),  
        WS_CHILD | WS_VISIBLE | ES_LEFT | WS_BORDER |  
        ES_AUTOHSCROLL,  
        rGroupIni.left + 200, rGroupIni.bottom + 45,  
        rGroupIni2.right - (rGroupIni.left + 210) - 10, 25,  
        hWnd,  
        (HMENU)ID_EDIT_NAME,  
        ((LPCREATESTRUCT)(lParam))>hInstance,  
        NULL  
    );  
/*HWND hBPM_NUM = CreateWindow(  
    _T("STATIC"),  
    _T("未選択"),  
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,  
    rGroupSetting.left + 100, rGroupSetting.top + 35, 80,  
    25,  
    hWnd, (HMENU)ID_STATIC_BPMNUM,  
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))>hInstance, NULL  
);*/  
  
    // BPMの選択用コンボボックス
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
HWND hComboBPM = CreateWindow(
    _T("COMBOBOX"),
    NULL,
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | CBS_DROPDOWNLIST,
    rGroupSetting.left + 100, rGroupSetting.top + 35, 70,
25,
    hWnd, (HMENU)ID_STATIC_BPMNUM,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

// 項目追加
SendMessage(hComboBPM, CB_ADDSTRING, 0, (LPARAM)_T("60"));
SendMessage(hComboBPM, CB_ADDSTRING, 0, (LPARAM)_T("70"));
SendMessage(hComboBPM, CB_ADDSTRING, 0, (LPARAM)_T("80"));
SendMessage(hComboBPM, CB_ADDSTRING, 0, (LPARAM)_T("85"));
SendMessage(hComboBPM, CB_ADDSTRING, 0, (LPARAM)_T("90"));
SendMessage(hComboBPM, CB_ADDSTRING, 0, (LPARAM)_T("100"));
SendMessage(hComboBPM, CB_ADDSTRING, 0, (LPARAM)_T("110"));
// 初期選択項目を"80"に設定
SendMessage(hComboBPM, CB_SETCURSEL, 2, 0);

HWND hTrials = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("取得回数:"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
    rGroupSetting.left + 10, rGroupSetting.top + 75, 80,
25,
    hWnd, (HMENU)ID_STATIC_TRIALS,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

//HWND hTrialsNum = CreateWindow(
//    _T("STATIC"),
//    _T("30"),
//    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
//      rGroupSetting.left + 100, rGroupSetting.top + 75, 30,
25,
//      hWnd, (HMENU)ID_STATIC_TRIALS_NUM,
//      ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
//);

// 取得回数の選択用コンボボックス
HWND hComboTrialsNum = CreateWindow(
    _T("COMBOBOX"),
    NULL,
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | CBS_DROPDOWNLIST,
    rGroupSetting.left + 100, rGroupSetting.top + 75, 70,
25,
    hWnd, (HMENU)ID_STATIC_TRIALS_NUM,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);
// 項目追加
SendMessage(hComboTrialsNum, CB_ADDSTRING, 0, (LPARAM)_T("20"));
SendMessage(hComboTrialsNum, CB_ADDSTRING, 0, (LPARAM)_T("30"));
SendMessage(hComboTrialsNum, CB_ADDSTRING, 0, (LPARAM)_T("40"));
SendMessage(hComboTrialsNum, CB_ADDSTRING, 0, (LPARAM)_T("18"));
SendMessage(hComboTrialsNum, CB_ADDSTRING, 0, (LPARAM)_T("34"));
SendMessage(hComboTrialsNum, CB_ADDSTRING, 0, (LPARAM)_T("38"));

// 初期選択項目を"34"に設定
SendMessage(hComboTrialsNum, CB_SETCURSEL, 4, 0);

HWND hBPM_LAB = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
_T("実験方法:") ,  
WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,  
rGroupSetting.left + 10, rGroupSetting.top + 110, 80,  
25,  
hWnd, (HMENU)ID_STATIC_LAB,  
((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL  
);  
  
//HWND hBPM_IRREG = CreateWindow(  
//    _T("STATIC") ,  
//    _T("通常") ,  
//    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,  
//    rGroupSetting.left + 100, rGroupSetting.top + 110, 60,  
25,  
//    hWnd, (HMENU)ID_STATIC_NORMALORIRREG,  
//    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL  
//);  
  
// 実験方法の選択用コンボボックス  
HWND hComboLAB = CreateWindow(  
    _T("COMBOBOX") ,  
    NULL ,  
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | CBS_DROPDOWNLIST ,  
    rGroupSetting.left + 100, rGroupSetting.top + 110, 70,  
25,  
    hWnd, (HMENU)ID_STATIC_NORMALORIRREG,  
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL  
);  
// 項目追加  
SendMessage(hComboLAB, CB_ADDSTRING, 0, (LPARAM)_T("通常"));  
SendMessage(hComboLAB, CB_ADDSTRING, 0, (LPARAM)_T("変則"));  
// 初期選択項目を"変則"に設定  
SendMessage(hComboLAB, CB_SETCURSEL, 1, 0);  
  
return true;
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

}

```
//コンボボックス、 iniファイル読み込み
bool ReadIniFile(HWND hWnd, LPARAM lParam, char* IniFilePath) {
    char Path[MAX_PATH + 1];
    char settingpath[MAX_PATH + 1];
    char lateName[256];

    lateName[0] = '\0';
    settingpath[0] = '\0';

    if (!IniFilePath) {
        // IniFILEpathがNULLの場合は、 exeファイルと同じ場所にある
        // iniファイルを読み込む
        if (GetModuleFileName(NULL, Path, MAX_PATH) != 0) {
            char drive[MAX_PATH + 1], dir[MAX_PATH + 1],
            fname[MAX_PATH + 1], ext[MAX_PATH + 1];
            // パス名を分解
            _splitpath(Path, drive, dir, fname, ext);
            _stprintf_s(settingpath, MAX_PATH + 1,
            INIFILEDEFNAME, drive, dir);
        }
        else {
            MessageBox(hWnd, _T("iniファイルが見つかりません
でした。"), _T("警告"), MB_OK | MB_ICONERROR);
            return false;
        }
        // iniファイルの読み込み
        GetPrivateProfileString(_T("setting"), _T(
        latedataname"), _T("Error"), lateName, sizeof(lateName),
        settingpath);
    }
    else{
        // IniFILEPathがNULLでない場合は、 IniFilePathで指定された
        // iniファイルを読み込む
    }
}
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
GetPrivateProfileString(_T("setting"), _T("lateDataName"), _T("Error"), lateName, sizeof(lateName),  
IniFilePath);  
}  
std::stringstream ss, tt;  
ss << lateName;  
string s, t;  
  
// IniFilePathがNULLの場合は、子ウィンドウを作成する  
if (!IniFilePath) {  
  
    // 遅延時間設定グループボックスの作成  
    HWND hGruoplatedata = CreateWindow(  
        _T("BUTTON"),  
        _T("setting_110.ini"),  
        WS_CHILD | WS_VISIBLE | BS_GROUPBOX,  
        rGroupIni.left, rGroupIni.top, rGroupIni.right  
        - rGroupIni.left, rGroupIni.bottom - rGroupIni.top,  
        hWnd, (HMENU)ID_GROUP_LATEDATA,  
        ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL  
    );  
    //  
-----  
    /*遅延時間設定用グループボックスの作成1 (変則var)*/  
    HWND hGruoplatedata_2 = CreateWindow(  
        _T("BUTTON"),  
        _T("setting_110.ini (変則)"),  
        WS_CHILD | WS_VISIBLE | BS_GROUPBOX,  
        rGroupIni2.left, rGroupIni2.top, rGroupIni2.  
        right - rGroupIni2.left, rGroupIni2.bottom - rGroupIni2.top,  
        hWnd, (HMENU)ID_GROUP_LATEDATA_2,  
        ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL  
    );  
  
    HWND hStaticlatedataTiming = CreateWindow(
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
_T("STATIC"),
_T("タイミング:"),
WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
rGroupIni2.left + 10, rGroupIni2.top + 35,
100, 25,
hWnd, (HMENU)ID_STATIC_LATEDATATIMING,
((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);
HWND hEditLateDataTiming = CreateWindow(
    _T("EDIT"),
    _T("4"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | ES_LEFT | WS_BORDER |
    ES_NUMBER,
    rGroupIni2.left + 115, rGroupIni2.top + 35,
40, 25,
hWnd,
(HMENU)ID_EDIT_LATEDATA_TIMING,
((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance,
NULL
);

HWND hStaticclatedataCombo_2 = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("基本:"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
    rGroupIni2.left + 10, rGroupIni2.top + 85, 50,
25,
hWnd, (HMENU)ID_STATIC_LATEDATACOMBO_2,
((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);
HWND lateDataCombo_2 = CreateWindow(
    _T("COMBOBOX"), NULL, WS_CHILD | WS_VISIBLE |
    CBS_DROPDOWNLIST,
    rGroupIni2.left + 65, rGroupIni2.top + 85, 85,
50,
hWnd, (HMENU)ID_LATEINI_2,
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

HWND hStaticlatesetting_2 = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("詳細:□"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
    rGroupIni2.left + 10, rGroupIni2.top + 135,
    50, 25,
    hWnd, (HMENU)ID_STATIC_LATESETTING_2,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);
HWND hStaticlatedataCombo_MS_2 = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
    _T("[ms]"),
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
    rGroupIni2.right - 37, rGroupIni2.top + 141,
    35, 25,
    hWnd, (HMENU)ID_STATIC_COMBO_MS_2,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

CreateWindow(
    _T("COMBOBOX"), NULL,
    WS_CHILD | WS_VISIBLE | CBS_SORT |
    CBS_DROPDOWN | ES_NUMBER,
    rGroupIni2.left + 65, rGroupIni2.top + 135,
    85, 50,
    hWnd, (HMENU)ID_LATESETTING_2,
    ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL);

/*
-----
*/
HWND hStaticlatedataCombo = CreateWindow(
    _T("STATIC"),
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
_T("基本:"),
WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
rGroupIni.left + 10, rGroupIni.top + 30, 100,
25,
hWnd, (HMENU)ID_STATIC_LATEDATACOMBO,
((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

HWND lateDataCombo = CreateWindow(
_T("COMBOBOX"), NULL, WS_CHILD | WS_VISIBLE |
CBS_DROPDOWNLIST | WS_DISABLED,
rGroupIni.left + 10, rGroupIni.top + 55, 130,
50,
hWnd, (HMENU)ID_LATEINI,
((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
);

}

// コンボボックスに文字列が既に存在する場合は、すべて削除する
SendMessage(GetDlgItem(hWnd, ID_LATEINI), CB_RESETCONTENT, 0,
0);
SendMessage(GetDlgItem(hWnd, ID_LATEINI_2), CB_RESETCONTENT,
0, 0);
SendMessage(GetDlgItem(hWnd, ID_LATESETTING), CB_RESETCONTENT,
0, 0);
SendMessage(GetDlgItem(hWnd, ID_LATESETTING_2),
CB_RESETCONTENT, 0, 0);

int i = 0;
while (getline(ss, s, ',')){
    char* cstr = new char[s.size() + 1];
    char_traits<char>::copy(cstr, s.c_str(), s.size() + 1)
;
    // コンボボックスに文字列を挿入
    SendMessage(GetDlgItem(hWnd, ID_LATEINI),
CB_INSERTSTRING, i, (LPARAM)cstr);
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
SendMessage(GetDlgItem(hWnd, ID_LATEINI_2),
CB_INSERTSTRING, i, (LPARAM)cstr);
i++;
}

// コンボボックスに先頭の要素をセット
SendMessage(GetDlgItem(hWnd, ID_LATEINI), CB_SETCURSEL, 0, 0);
SendMessage(GetDlgItem(hWnd, ID_LATEINI_2), CB_SETCURSEL, 0,
0);

// IniFilePathがNULLの場合は、子ウィンドウを作成する
if (!IniFilePath) {
    // 2個目のコンボボックス
    HWND hStaticlatesetting = CreateWindow(
        _T("STATIC"),
        _T("詳細:"),
        WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
        rGroupIni.left + 10, rGroupIni.top + 115, 100,
25,
        hWnd, (HMENU)ID_STATIC_LATESETTING,
        ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
    );
    HWND hStaticlatedataCombo_MS = CreateWindow(
        _T("STATIC"),
        _T("[ms]"),
        WS_CHILD | WS_VISIBLE | SS_LEFT,
        rGroupIni.right - 37, rGroupIni.top + 146, 35,
25,
        hWnd, (HMENU)ID_STATIC_COMBO_MS,
        ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL
    );
    CreateWindow(
        _T("COMBOBOX"), NULL,
        WS_CHILD | WS_VISIBLE | CBS_SORT |
CBS_DROPDOWN | ES_NUMBER | WS_DISABLED,
        rGroupIni.left + 10, rGroupIni.top + 140, 130,
50,
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
        hWnd, (HMENU)ID_LATESETTING,
        ((LPCREATESTRUCT)(lParam))->hInstance, NULL);

    }

// コンボボックスの一覧内の文字列の長さを取得
int intTxtLen = SendMessage(GetDlgItem(hWnd, (int)ID_LATEINI),
CB_GETLBTEXTLEN, 0, 0);
if (intTxtLen != CB_ERR){
    char* pszBuf = new char[intTxtLen + 1];
    // コンボボックスの一覧から選択した文字列を取得
    if (SendMessage(GetDlgItem(hWnd, (int)ID_LATEINI),
CB_GETLBTEXT, 0, (LPARAM)pszBuf) != CB_ERR) {
        char latedata[256];
        if (!IniFilePath) {
            GetPrivateProfileString(pszBuf, _T("data"),
_T("Error"), latedata, sizeof(latedata), settingpath);
        }
        else{
            GetPrivateProfileString(pszBuf, _T("data"),
_T("Error"), latedata, sizeof(latedata), IniFilePath);
        }
        tt.str("");
        tt.clear(stringstream::goodbit);
        tt << latedata;
        i = 0;
        while (getline(tt, t, ',')) {
            char* tstr = new char[t.size() + 1];
            std::char_traits<char>::copy(tstr, t.
c_str(), t.size() + 1);
            SendMessage(GetDlgItem(hWnd, (int)
ID_LATESETTING), CB_INSERTSTRING, i, (LPARAM)tstr);
            SendMessage(GetDlgItem(hWnd, (int)
ID_LATESETTING_2), CB_INSERTSTRING, i, (LPARAM)tstr);
            i++;
        }
    }
}
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
    }

    delete[] pszBuf;
}

SendMessage(GetDlgItem(hWnd, (int)ID_LATESETTING),
CB_SETCURSEL, 0, 0);
SendMessage(GetDlgItem(hWnd, (int)ID_LATESETTING_2),
CB_SETCURSEL, 0, 0);

//コンボボックスで現在選択されている項目のインデックスを取得
GetNowComboStr(hWnd, ID_LATESETTING);
// Number0floopsを計算
CalcLateNumberOfloops(hWnd, &NumberOfloops, Num, lenBuffer, FS
, inlatency, outlatency);

return true;
}
```

---

### ソースコード C.3: file.cpp

---

```
#include<Windows.h>
#include<tchar.h>
#include<string>
#include<Shlwapi.h>
#include"file.h"
#include"window.h"

using namespace std;

#pragma comment(lib, "shlwapi.lib")

///////////
// [名前を付けて保存]ダイアログボックスの作成 (CSVファイル)
/////////
bool SelectFile(HWND hWnd, char* FileName) {

    static OPENFILENAME ofn;
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
    memset(&ofn, 0, sizeof(ofn));
    memset(FileName, 0, sizeof(char) * MAX_PATH);

    // OPENFILENAME 構造体の初期化
    ofn.lStructSize = sizeof(ofn);
    ofn.hwndOwner = hWnd;
    //ofn.lpstrFilter = _T("Text Files (*.txt)\0*.txt\0All Files (*.*)\0*.*\0\0");
    ofn.lpstrFilter = _T("CSV Files (*.csv)\0*.csv\0All Files (*.*)\0*.*\0\0");
    ofn.lpstrFile = FileName;
    ofn.nMaxFile = MAX_PATH;
    ofn.lpstrDefExt = _T("csv");
    ofn.Flags = OFN_HIDEREADONLY | OFN_OVERWRITEPROMPT |
    OFN_PATHMUSTEXIST;
    ofn.lpstrTitle = _T("名前を付けて保存");

    if (!GetSaveFileName(&ofn)) {
        MessageBox(hWnd, _T("CSVファイルを作成できません。"),
        _T("警告"), MB_OK | MB_ICONERROR);
        return false;
    }

    return true;
}

///////////
// [名前を付けて保存]ダイアログボックスの作成 (INIファイル)
// ///////////
bool SelectIniFile(HWND hWnd, char* Filename) {

    static OPENFILENAME ofn;
    memset(&ofn, 0, sizeof(ofn));
    memset(Filename, 0, sizeof(char) * MAX_PATH);

    // OPENFILENAME 構造体の初期化
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
ofn.lStructSize = sizeof(ofn);
ofn.hwndOwner = hWnd;
ofn.lpstrFilter = _T("INI\Files(*.ini)\0*.ini\0All\Files(*.*)
\0*.*\0\0");
ofn.lpstrFile = Filename;
ofn.nMaxFile = MAX_PATH;
ofn.lpstrDefExt = _T("ini");
ofn.Flags = OFN_HIDEREADONLY | OFN_PATHMUSTEXIST;
ofn.lpstrTitle = _T("名前を付けて保存");

if (!GetSaveFileName(&ofn)) {
    MessageBox(hWnd, _T("INIファイルを作成できません。"),
_T("警告"), MB_OK | MB_ICONERROR);
    return false;
}

return true;
}

// ファイルが書き込み可能かをチェック
bool CheckCanWriteFile(HWND hWnd, char* FileName) {
    HANDLE hFile = CreateFile(FileName, GENERIC_WRITE, 0, NULL,
OPEN_ALWAYS, FILE_ATTRIBUTE_NORMAL, NULL);
    if (hFile == INVALID_HANDLE_VALUE) {
        return false;
    } else {
        CloseHandle(hFile);
    }
    return true;
}

// 出力先ファイルを絶対パスからカレントディレクトリからの相対パスに変換
bool RelativepathFromAbsolutePath(char* absolutePath, HWND hwnd, int
ID, bool flag) {

    // カレントディレクトリの取得
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
char currentDirectory[MAX_PATH];
GetCurrentDirectory(MAX_PATH, currentDirectory);

char relativePath[MAX_PATH];
PathRelativePathTo(
    relativePath,
    currentDirectory,
    FILE_ATTRIBUTE_DIRECTORY,
    absolutePath,
    FILE_ATTRIBUTE_NORMAL
);

string temp = relativePath;
// ".\\\"を削除
temp.erase(temp.begin() + 0, temp.begin() + 2);
if (flag) {
    temp += _T("『変則』");
}
SetWindowText(GetDlgItem(hwnd, ID), temp.c_str());
return true;
}
```

---

## ソースコード C.4: main.h

---

## ソースコード C.5: window.h

---

```
#pragma once

#include<Windows.h>
#include<chrono>
#include<vector>
#include<string>

using namespace std;

bool CreateControl(HWND, WPARAM, LPARAM);
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
bool OnCreate(HWND, WPARAM, LPARAM);
bool OnCommand(HWND, WPARAM, LPARAM);
bool SendNowTimeToEdit(HWND, const char* );
bool OnFont(HWND);
bool OnPaint(HWND, HDC);
const char* getMilliTime(std::chrono::system_clock::time_point);
bool SendMarginTimeToEdit(std::chrono::system_clock::duration);

bool ReadIniFile(HWND, LPARAM, char* );
bool LateIniFunc(HWND, WPARAM);
// コンボボックスの選択項目をNuberDelayに変換
bool CalcLateNumberOfloops(HWND, int*, int, int, int, long, long);
bool SendLate2Combo(HWND, WPARAM, char* );
bool SendLate2Combo_2(HWND, WPARAM, char* );

//コンボボックスで現在選択されている項目のインデックスを取得
int GetNowComboStr(HWND, int);
// エディットボックスを自動的に下までスクロールする
bool ScrollToBottom(HWND);
// 得られた時間差をcsvファイルに書き込むための関数
bool WriteToCSV(HWND, vector<string>& MarginTime, const string&
filename);
bool GetMarginTime(std::chrono::system_clock::duration);
bool ClearMarginTime(HWND, vector<string>& MarginTime);
bool SendCountButtonClicked(HWND, int&);

bool GetEditBoxTextFunc(HWND);
double calculate_unbiased_stddev(const vector<double>& numbers); // 不偏標準偏差を計算
bool SetStddev2Window(const vector<string>);

#define ID_STATIC1 2001
#define ID_STATIC2 2002
#define ID_STATIC_NUMBERDELAY1 2003
#define ID_STATIC_NUMBERDELAY2 2004
#define ID_STATIC_COUNTBUTTONCLICKED 2005
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
#define ID_STATIC_COUNTBUTTONCLICKED_2 2006
#define ID_STATIC_LATEDATACOMBO 2007
#define ID_STATIC_LATESETTING 2008
#define ID_STATIC_BPM 2009
#define ID_STATIC_BPMNUM 2010
#define ID_STATIC_LAB 2011
#define ID_STATIC_NORMALORIRREG 2012
#define ID_STATIC_COMBO_MS 2013
#define ID_STATIC_TRIALS 2014
#define ID_STATIC_TRIALS_NUM 2015
#define ID_STATIC_OUTPUTFILE 2016
#define ID_STATIC_FILENAME 2017
#define ID_STATIC_OLD 2018
#define ID_STATIC_NAME 2019
#define ID_STATIC_LATEDATACOMBO_2 2020
#define ID_STATIC_LATEDATATIMING 2021
#define ID_STATIC_LATESETTING_2 2022
#define ID_STATIC_COMBO_MS_2 2023
#define ID_LATESETTING_2 2024
#define ID_STATIC_STDDEV 2025
```

// コンボボックス

```
#define ID_LATEINI 3001
#define ID_LATESETTING 3002
#define ID_LATEINI_2 3003
```

// プッシュボタン

```
#define ID_BUTTON_CSV 4001
```

// グループボックス

```
#define ID_GROUP_LATEDATA 5001
#define ID_GROUP_SETTING 5002
#define ID_GROUP SUBJECTINFO 5003
#define ID_GROUP_LATEDATA_2 5004
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// エディットボックス  
#define ID_EDIT_OLD 6001  
#define ID_EDIT_NAME 6002  
#define ID_EDIT_LATEDATA_TIMING 6003  
#define ID_EDIT_FILEPATH 6004
```

---

### ソースコード C.6: file.h

---

```
#pragma once  
// file.cppで使用  
#include<Windows.h>  
#include<string>  
  
using namespace std;  
  
// Function  
bool SelectFile(HWND, TCHAR*);  
bool SelectIniFile(HWND, TCHAR*);  
bool RelativepathFromAbsolutepath(char*, HWND, int, bool);  
bool CheckCanWriteFile(HWND, char*);
```

---

### ソースコード C.7: resource.h

---

```
//{{NO_DEPENDENCIES}}  
// Microsoft Visual C++ で生成されたインクルード ファイル。  
// Resource.rc で使用  
//  
#define IDR_MENU1 101  
#define IDR_ACCELERATOR1 102  
#define IDD_MYDIALOG 103  
#define IDC_EDIT1 104  
#define IDC_EDIT2 105  
#define ID_ASIOINFORMATION 40001  
#define ID_WAVEFILEINFORMATION 40002  
#define ID_EXIT 40003  
#define ID_40006 40006  
#define ID_40007 40007
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
#define ID_40008          40008
#define ID_40009          40009
#define ID_40010          40010
#define ID_40011          40011
#define ID_40012          40012
#define ID_40013          40013
#define ID_40014          40014
#define ID_40015          40015
#define ID_RESTART         40016
#define ID_40017          40017
#define ID_BPM40018        40018
#define ID_BPM40019        40019
#define ID_BPM40020        40020
#define ID_BPM40021        40021
#define ID_BPM40022        40022
#define ID_BPM40023        40023
#define ID_BPM60            40024
#define ID_BPM70            40025
#define ID_BPM80            40026
#define ID_BPM90            40027
#define ID_BPM100           40028
#define ID_BPM110           40029
#define ID_40030           40030
#define ID_40031           40031
#define ID_40032           40032
#define ID_40033           40033
#define ID_DELETE_ARRAY     40034
#define ID_40035           40035
#define ID_NORMAL           40036
#define ID_IRREG            40037
#define ID_MENU_IRREG       40038
#define ID_MENU_NORMAL      40039
#define ID_40040           40040
#define ID_40041           40041
#define ID_40042           40042
#define ID_40043           40043
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
#define ID_MENU_NUM20          40044
#define ID_MENU_NUM30          40045
#define ID_MENU_NUM40          40046
#define ID_40047              40047
#define ID_MENU_CSV_OUTPUT     40048
#define ID_40049              40049
#define ID_MENU_RESTART        40050
#define ID_MENU_INI_FILE       40051

// Next default values for new objects
//
#ifndef APSTUDIO_INVOKED
#ifndef APSTUDIO_READONLY_SYMBOLS
#define _APS_NEXT_RESOURCE_VALUE    107
#define _APS_NEXT_COMMAND_VALUE     40052
#define _APS_NEXT_CONTROL_VALUE     1001
#define _APS_NEXT_SYMED_VALUE      101
#endif
#endif
```

---

### ソースコード C.8: resource.rc

---

```
// Microsoft Visual C++ generated resource script.
//
#include "resource.h"
#define APSTUDIO_READONLY_SYMBOLS
//
/////////////// /////////////
//
// Generated from the TEXTINCLUDE 2 resource.
//
#include "winres.h"
//
/////////////// /////////////
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
#undef APSTUDIO_READONLY_SYMBOLS

// /////////////////////////////////////////////////
// 日本語（日本）resources

#if !defined(AFX_RESOURCE_DLL) || defined(AFX_TARG_JPN)
LANGUAGE LANG_JAPANESE, SUBLANG_DEFAULT
#pragma code_page(932)

#endif APSTUDIO_INVOKED
// /////////////////////////////////////////////////

// TEXTINCLUDE
// 

1 TEXTINCLUDE
BEGIN
    "resource.h\0"
END

2 TEXTINCLUDE
BEGIN
    "#include<\"winres.h\"\"\r\n"
    "\0"
END

3 TEXTINCLUDE
BEGIN
    "\r\n"
    "\0"
END
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
#endif // APSTUDIO_INVOKED

// /////////////////////////////////
// Menu
//

IDR_MENU1 MENU
BEGIN
    MENUITEM "ファイル(F)",
    ID_MENU_CSV_OUTPUT
    MENUITEM "やり直し(E)",
    ID_MENU_RESTART
    MENUITEM "INIファイル",
    ID_MENU_INI_FILE
    POPUP "Setting(S)", INACTIVE
    BEGIN
        POPUP "BPMの選択"
        BEGIN
            MENUITEM "60",
            ID_BPM60
            MENUITEM "70",
            ID_BPM70
            MENUITEM "80",
            ID_BPM80
            MENUITEM "90",
            ID_BPM90
            MENUITEM "100",
            ID_BPM100
            MENUITEM "110",
            ID_BPM110
        END
        POPUP "実験方法"
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
BEGIN
    MENUITEM "通常",
    ID_MENU_NORMAL
    MENUITEM "変則",
    ID_MENU_IRREG
    END
    POPUP "試行回数"
    BEGIN
        MENUITEM "20回",
        ID_MENU_NUM20
        MENUITEM "30回",
        ID_MENU_NUM30
        MENUITEM "40回",
        ID_MENU_NUM40
        END
    END
    MENUITEM "ASIO\u00d7Information",
    ID_ASIOINFORMATION
    MENUITEM "Wave\u00d7File\u00d7Information",
    ID_WAVEFILEINFORMATION
    MENUITEM "Exit\u00d7(Ctrl+X)", ID_EXIT
END

/////////////////
// Accelerator
// IDR_ACCELERATOR1 ACCELERATORS
BEGIN
    "X", ID_EXIT, VIRTKEY,
    CONTROL, NOINVERT
END
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
//  
//  
// Dialog  
//  
  
IDD_MYDIALOG DIALOGEX 0, 0, 311, 188  
STYLE DS_SETFONT | DS_MODALFRAME | DS_3DLOOK | DS_FIXEDSYS | WS_POPUP  
| WS_CAPTION | WS_SYSMENU  
CAPTION "Dialog"  
FONT 8, "MS Shell Dlg", 400, 0, 0x1  
BEGIN  
    DEFPUSHBUTTON    "OK", IDOK, 199, 167, 50, 14, WS_DISABLED  
    PUSHBUTTON       "キャンセル", IDCANCEL, 254, 167, 50, 14  
    LTEXT            "遅延のタイミング:", IDC_STATIC  
    , 17, 42, 80, 8  
    EDITTEXT         IDC_EDIT1, 96, 42, 100, 14, ES_AUTOHSCROLL  
    | ES_NUMBER  
    LTEXT            "遅延時間 [ms] :", IDC_STATIC, 17, 87, 80, 8  
    EDITTEXT         IDC_EDIT2, 96, 87, 100, 14, ES_AUTOHSCROLL  
    | ES_NUMBER  
END  
  
//  
//  
// DESIGNINFO  
//  
  
#ifdef APSTUDIO_INVOKED  
GUIDELINES DESIGNINFO
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
BEGIN
    IDD_MYDIALOG, DIALOG
    BEGIN
        LEFTMARGIN, 7
        RIGHTMARGIN, 304
        TOPMARGIN, 7
        BOTTOMMARGIN, 181
    END
END
#endif // APSTUDIO_INVOKED

// /////////////////////////////////
// AFX_DIALOG_LAYOUT
//
IDD_MYDIALOG AFX_DIALOG_LAYOUT
BEGIN
    0
END

#endif // 日本語（日本）resources
// ///////////////////////////////
#ifndef APSTUDIO_INVOKED
//
// ///////////////////////////////
// 
```

## 付録 C ボタン押し課題におけるアプリケーションのプログラム

---

```
// Generated from the TEXTINCLUDE 3 resource.  
//  
  
//  
//////////  
  
#endif // not APSTUDIO_INVOKED
```

---

## 付録D 遅延時間の測定に用いたプログラム

遅延時間測定のために用いた MATLAB ファイルと CPU の利用率を 100 %にするためには用いた Python ファイルを以下に示す。

---

ソースコード D.1: cpu100.py

---

```
import multiprocessing
import time
import numpy as np
import gc

def cpu_100():
    while True:
        a = np.random.rand(5000, 5000)
        b = np.random.rand(5000, 5000)
        np.dot(a, b)

    if __name__ == "__main__":
        processes = []
        for _ in range(multiprocessing.cpu_count()):
            p = multiprocessing.Process(target=cpu_100)
            p.start()
            processes.append(p)

        # プロセスが終了しないように待機
        try:
            while True:
```

## 付録 D 遅延時間の測定に用いたプログラム

---

```
time.sleep(1)
except KeyboardInterrupt:
    for p in processes:
        p.terminate()
```

---

### ソースコード D.2: MeasureDelayTime.m

---

```
clear all

filename = 'delayTime_test2.csv'; % 出力先ファイル
fs = 48000;
nbits = 16; % 量子ビット数
nChannel = 2;
buffer = 5000; % 標準偏差を算出するときのサンプル数
length_record = 10;

recorder = audiorecorder(fs, nbits, nChannel);

% 録音
recordblocking(recorder, length_record);

% 配列の取得
myRecording = getaudiodata(recorder);

% 分割
channel1 = myRecording(:, 1);
if(nChannel == 2)
    channel2 = myRecording(:, 2);
end

% index2の計算
analyzed_segment = channel2(1000:6000);
% mean_val = mean(analyzed_segment);
std_val = std(analyzed_segment);
threshold2 = 2 * std_val;
% threshold2 = 0.2;
index2 = find(abs(channel2) > threshold2);
```

## 付録 D 遅延時間の測定に用いたプログラム

---

```
try
    % index2からbuffer点前までの信号を切り取る
    start = max(1, index2(1)-buffer);
    data_to_analyze = channel1(start:index2(1)-1);

    % index1の計算
    mean_val1 = mean(data_to_analyze);
    std_val1 = std(data_to_analyze);
    threshold1 = 2 * std_val1;
    % 平均+2標準偏差を初めて超えた点をindex1
    index1 = find(abs(data_to_analyze) > threshold1, 1) + start - 1;

    time = (1/fs) * (0:length(channel1)-1) * 1000;
    Channel1_ExceedTime = time(index1);
    fprintf("Channel.1: %f\r\n", Channel1_ExceedTime);

    if(nChannel == 2)
        Channel2_ExceedTime = time(index2(1));
        fprintf("Channel.2: %f\r\n", Channel2_ExceedTime);
        delayTime = Channel2_ExceedTime - Channel1_ExceedTime;
        fprintf("Delay: %f\r\n", delayTime);

        % CSVファイルへの書き込み
        writematrix(delayTime, filename, 'WriteMode', 'append');

    end
catch
    disp('エラー');
    return;
end

figure(1);
plot(time, channel1);
hold on;
```

## 付録 D 遅延時間の測定に用いたプログラム

---

```
plot(time, channel2);
line([Channel1_ExceedTime, Channel1_ExceedTime], ylim, 'Color', 'g', ,
     'LineStyle', '--', 'LineWidth', 2);
line([Channel2_ExceedTime, Channel2_ExceedTime], ylim, 'Color', 'b', ,
     'LineStyle', '--', 'LineWidth', 2);

xlabel('Time [ms]', 'FontSize', 20);
ylabel('Amplitude', 'FontSize', 20);

% 凡例の設定
legend('Channel 1', 'Channel 2', 'FontSize', 20);

hold off;
```

---