

MindBoard 2 ユーザガイド

Tomoaki Oshima

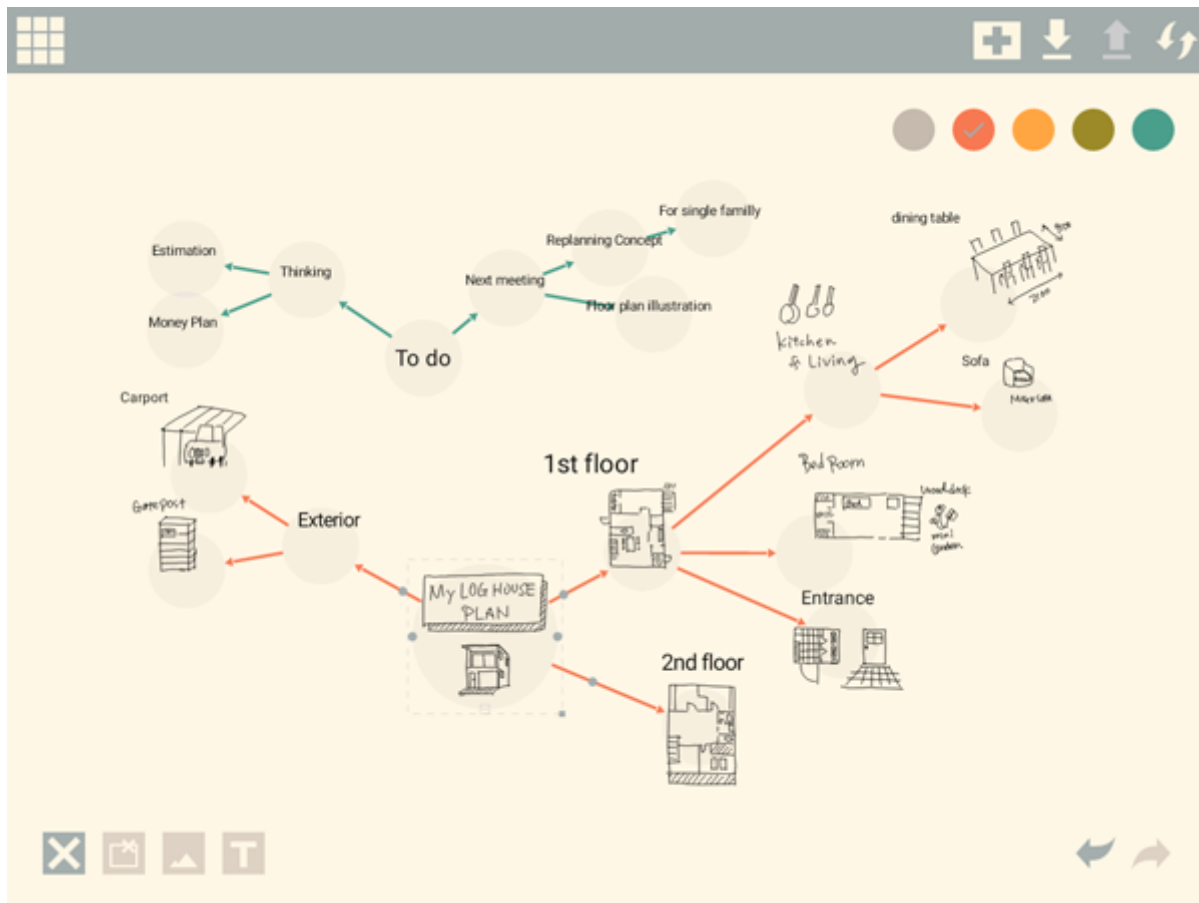
Table of Contents

MindBoard 2 User Guide	2
1. イントロダクション	3
1.1. 概要	3
1.2. コンセプト	3
1.3. 主な特長	3
1.4. 必要な環境	4
1.5. インストール	4
1.6. 連絡先	4
2. MindBoard 2 の使い方	5
2.1. 概要	5
2.2. メインアクティビティ	5
2.3. ファイル管理アクティビティ	8
2.4. プラグインアクティビティ	10
3. 開発中の機能の紹介	11

このドキュメントは MindBoard 2 Version 0.6.1 について説明しています。

MindBoard 2 User Guide

Chapter 1. イントロダクション



1.1. 概要

MindBoard 2 は シンプルなAndroid タブレット向けの手書きマインドマップ作成支援アプリです。

指での入力/スタイラスでの入力のいずれかに対応しています。 もし使用中の Android
タブレットがスタイラス対応デバイスであればスタイラス対応のアプリとして、
そうでなければ指による入力対応のアプリとして起動します。

1.2. コンセプト

シンプルで普通。

タブレット上で思考をストレスなく書き出していくアクティビティが普通にできるアプリを目指しています。

1.3. 主な特長

- スタイラス/指を使った思考のアウトプット
- ひとつのドキュメント内での複数センターノード（マインドマップ）の作成に対応
- PDF エクスポート (有料プラグイン)
- Google Drive 対応

今後のバージョンアップで以下の機能に対応予定です。

- 画像の挿入
- テキストの入力

など。



今後対応予定の機能の詳細は、
セクションを参照ください。

このドキュメントの

開発中の機能の紹介

1.4. 必要な環境

- Android 4.4 Kitkat 以上の Android タブレット



Galaxy Note シリーズや Galaxy Tab A with S-Pen など S-Pen 対応の Android
タブレットで、もっとも使いやすくなるように設計しています。

1.5. インストール

Google Play から [MindBoard 2](#) を入手します。

1.6. 連絡先

何か不明点等がございましたら、こちら
ご要望などのフィードバックをいただけると幸いです。

[連絡先情報](#)

までご連絡ください。

アプリの更新情報はこちらのページ [Facebook](#) / [Twitter](#) をご覧ください。

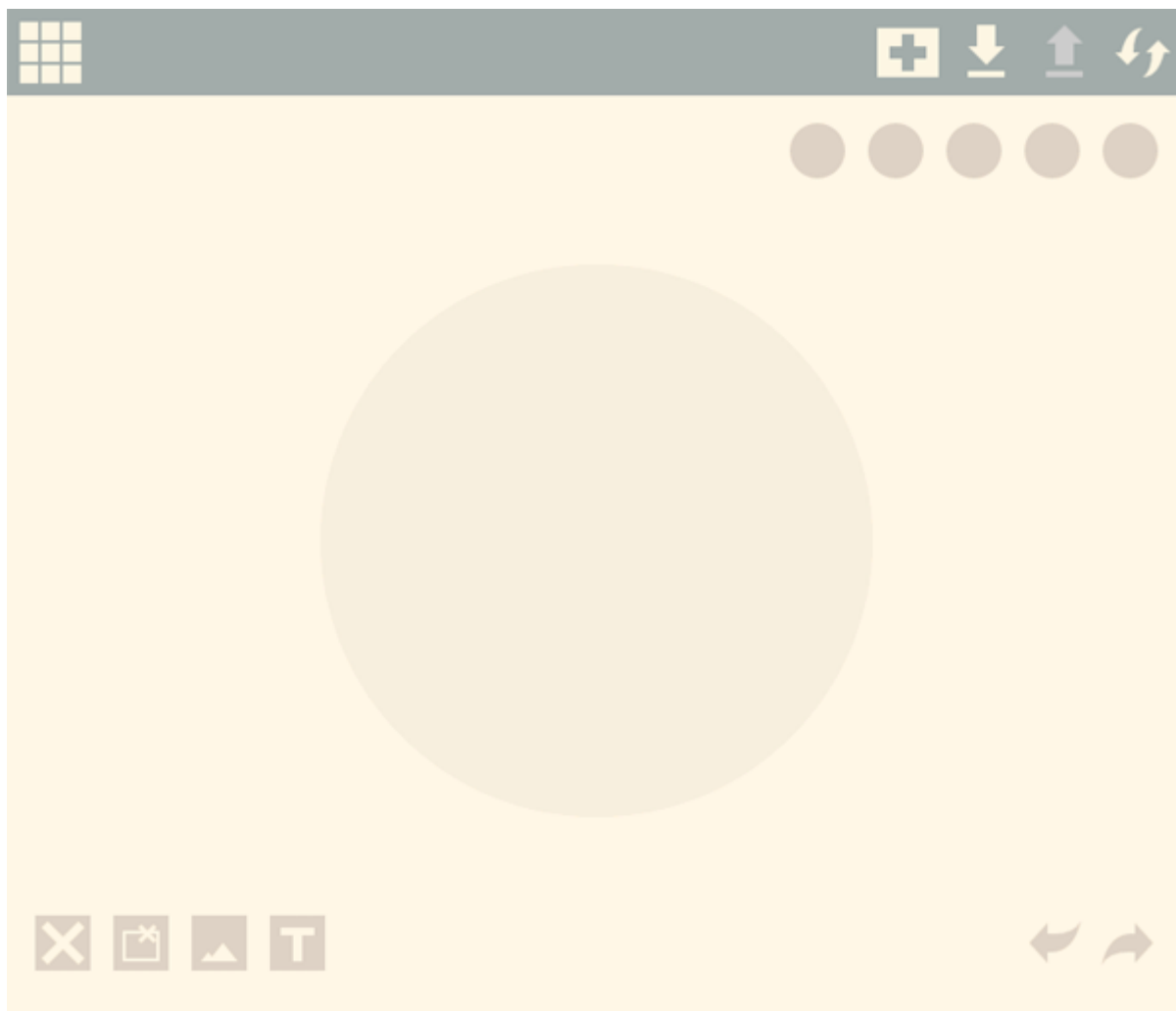
Chapter 2. MindBoard 2 の使い方

2.1. 概要

MindBoard 2 は以下の3つのアクティビティから構成されています。

1. マインドマップを編集するための **(1)**メインアクティビティ
2. 作成したマインドマップを一時的に保管するためのバッファである **(2)**ファイル管理アクティビティ
3. 機能を拡張するための **(3)**プラグインアクティビティ

2.2. メインアクティビティ

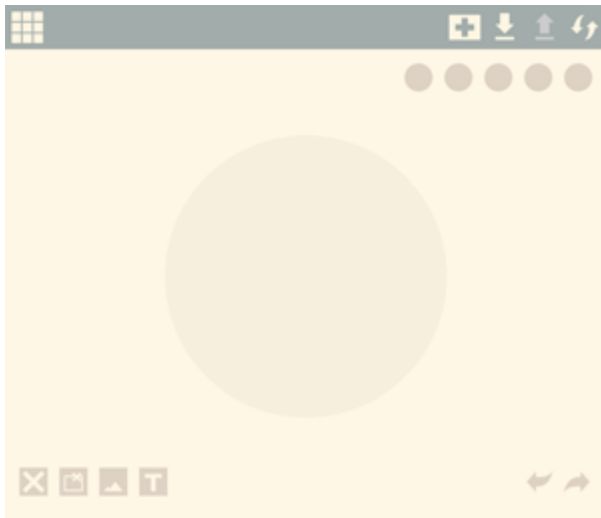


メインアクティビティではマインドマップを編集します。
マップ編集 と ノード編集 の2つのモードから構成されます。

アクションバー上のアイコンをタップすることでファイル管理アクティビティに切り替えたり、現在編集
中のドキュメントを Google Drive に保存することができます。

2.2.1. アクティブドキュメント編集機能

マップ編集モード



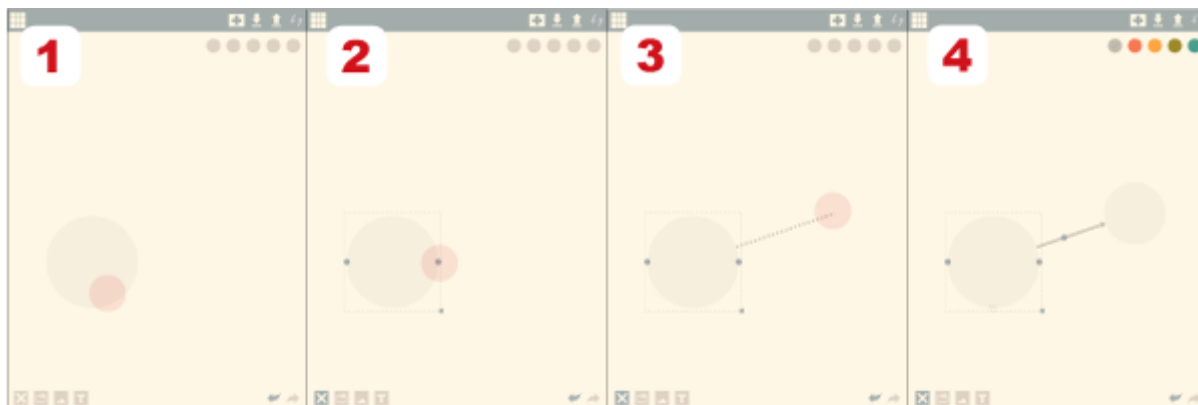
ノードを自在につくりながらマインドマッピングを行うモードです。

ノードコンテンツの作成

ノード内にアイデアを書くには、ノードをダブルタップして、編集モードに切り替えます。

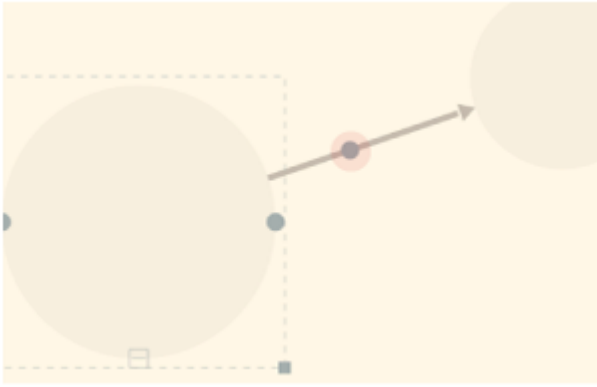
子ノード作成方法

子ノードを作成するノードの左右に表示されるハンドルを使用します。



1. ターゲットとなるノードをタップして選択→
子ノード生成ハンドルがターゲットノードの左右に表示される
2. 子ノード生成ハンドルをドラッグ
3. 適当な位置でドラッグを終了
4. 子ノードが生成される

親ノードと子ノードの連結解除



親ノードを選択すると、親ノードと子ノードを結ぶブランチの上の中間点にノード連携解除ハンドルが表示されます。

そのハンドルをドラッグして、親ノードと子ノードの連結を解除します。

連携を解除した子ノードはセントラルノードに変わります。



子ノード生成ハンドルをドラッグして、セントラルノードに重ねることで、そのノードを再度別の親ノードと連結できます。

ノード位置の移動

ノードをドラッグします。

ノードの削除

ノードを選択して、編集ツールバーの削除アイコンをタップします。



Figure 1. Remove Node Icon

ノード編集モード



ノードにアイデアを書くためのモードです。

マップ編集モードに戻るには、画面右上のクローズボタンをタップします。



スタイラスを使用している場合は、指でのダブルタップでもマップ編集モードに戻ることができます。

編集ツールと編集モード

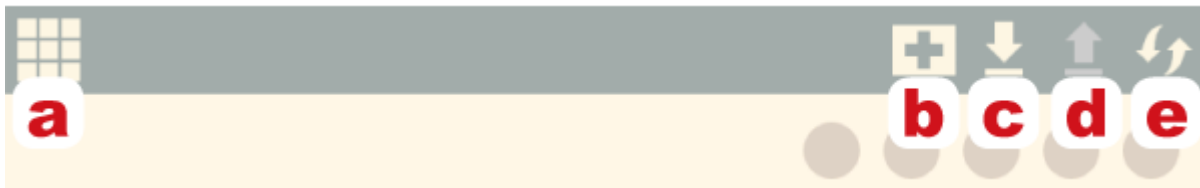


Figure 2. Tool Switcher

ペンモード / 消しゴムモード / 選択モードの3つのモードがあります。

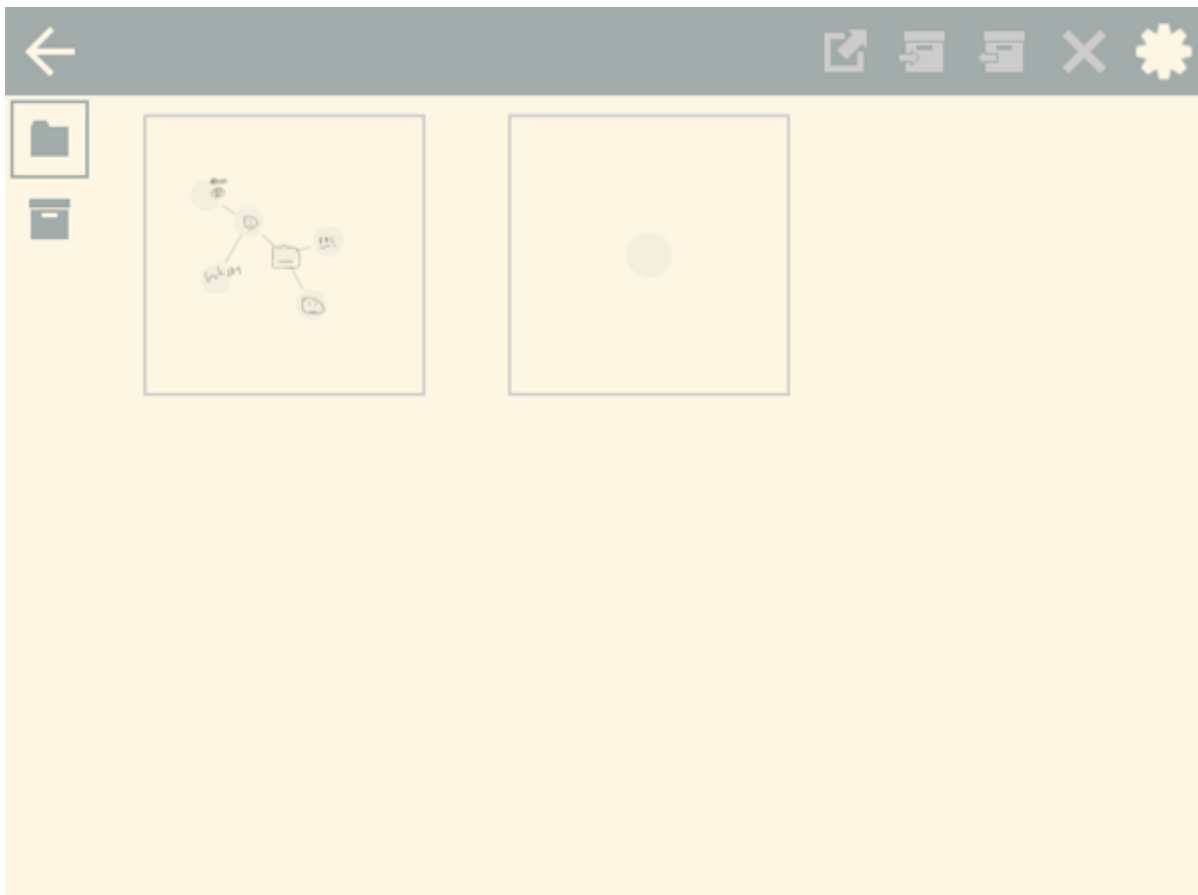
これらのモード変更はツールスイッチャーの各アイコンをタップして切り替えます。

2.2.2. アクティブドキュメントのファイル管理



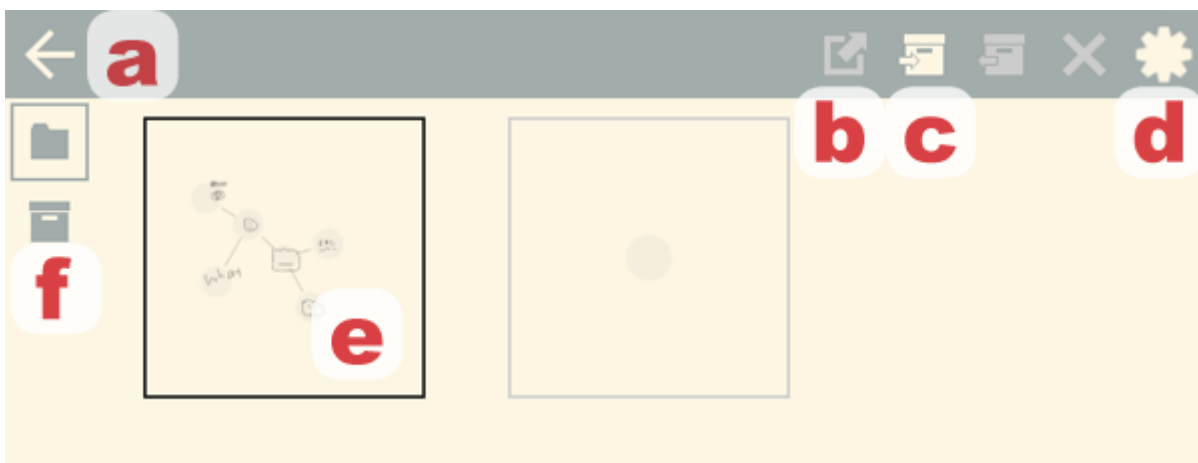
- (a). ファイル管理アクティビティボタン
 - ファイル管理アクティビティへ移動します。バックグラウンドバッファにアクセスできます。
- (b). 新規ドキュメント作成ボタン
 - 新規ドキュメントを作成してアクティブドキュメントとします。
 - 今まで編集していたドキュメントはバックグラウンドバッファに入ります。バックグラウンドバッファ内のファイルはファイル管理アクティビティからアクセスできます。
- (c). オープンボタン
 - Google Drive からファイルを開きます。
- (d). セーブボタン
 - Google Drive にファイルを保存します。
- (e). シンクボタン
 - Google Drive から開いたファイルと現在のアクティブドキュメントを同期します。

2.3. ファイル管理アクティビティ



ドキュメントの管理画面です。
プライマリ / アーカイブ の2つのフォルダがあります。

2.3.1. プライマリフォルダ



- (a). 戻るボタン
。タップすると、メインアクティビティに戻ります。
- (b). PDFエクスポートボタン
。選択中のドキュメントをPDFに変換します。結果のPDFは Google Drive へ保存します。
- (c). アーカイブボタン
。選択中のドキュメントをアーカイブフォルダへ移動します。
- (d). プラグインボタン

。プラグインアクティビティへ移動します。

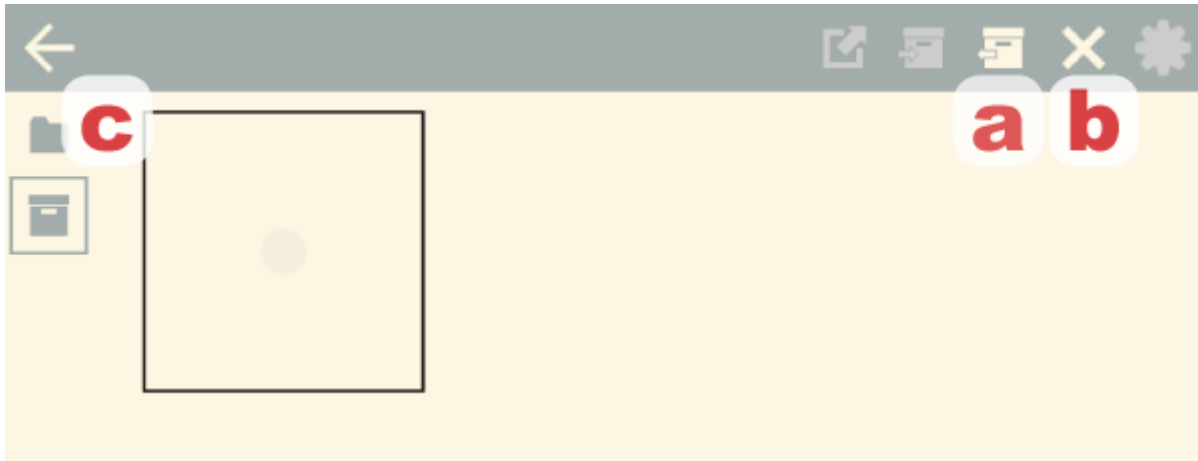
- (e). ドキュメントプレビューボタン

。ダブルタップするとそのドキュメントをアクティブドキュメントとして読み込み、メインアクティビティへ戻ります。

- (f). アーカイブ表示ボタン

。タップすると、アーカイブフォルダに切り替わります。

2.3.2. アーカイブフォルダ



- (a). プライマリへ戻るボタン

。選択中のドキュメントをプライマリフォルダに移動します。

- (b). クリアボタン

。アーカイブフォルダ内にあるすべてのドキュメントを完全に削除します。

- (c). プライマリ表示ボタン

。タップすると、プライマリフォルダに切り替わります。

2.4. プラグインアクティビティ

2.4.1. PDFエクスポート

Chapter 3. 開発中の機能の紹介

今後のバージョンアップで以下の機能に対応予定です。

- 画像の挿入
- テキストの入力
- 別のマップへのリンク
- 以前のバージョンのMindBoardデータの読み込み
- テーマカラーの変更
- ペンのバリエーション（色と太さ）の変更機能