

iアプリ Java ゲームプログラミング

第12回 iアプリのダウンロード

iアプリのダウンロード

エミュレータでひととおりの動作確認ができれば、実機で最終確認を行います。電話がかかってきて、iアプリの動作が中断したときなど、エミュレータでは完全に再現できない部分もあり、また実機での動作速度など細かいところは微妙に異なるからです。

実機で動かすには、iアプリを実行するのに必要なファイルを携帯電話機に転送しなければなりません。PCから携帯電話機に直接転送することはできません。Web(http)サーバを用意し、iアプリをダウンロードできるようにする必要があります。

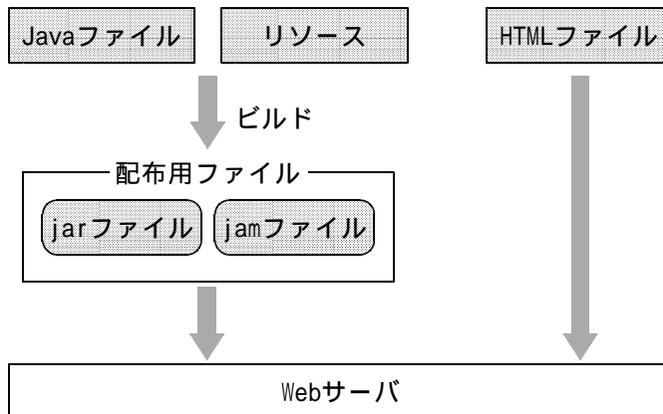
iアプリをビルドしたときに作成されるjamファイル(iアプリの情報が記述されているファイル)とjarファイル(複数のクラスファイルやリソースファイルをひとつにまとめたファイル)をWebサーバにftpなどで転送します。

次に、これらのファイルを携帯電話機にダウンロードできるように、以下のようなHTMLファイルを作成します。

```
<HTML>
<BODY>
<OBJECT declare id="application" data="ファイル名.jam" type="application/x-jam">
</OBJECT>
<A ijam="#application" href="iAppliNotSupported.html">ダウンロード</a>
</BODY>
</HTML>
```

<OBJECT>タグで指定したidと<A>タグで指定した「ijam=#」に続く文字列(上の例ではapplication)が一致している必要があります。また、<A>タグの「href=」に続く文字列(上の例ではiAppliNotSupported.html)は、iアプリ対応の携帯電話以外の機種やPC等から閲覧したときに、「ダウンロード」のリンクを選択したときに表示させるページへのリンクです。このページには、「iアプリがサポートされていません」などのメッセージを表示させるとよいでしょう。

上記のHTMLファイルもjamファイルとjarファイルがあるのと同じ場所に転送します。そして、HTMLファイルのURLを携帯電話機で指定すると、「ダウンロード」というリンクが表示されるので、[選択]キーを押してダウンロードします。ダウンロードが終われば、電話機を操作してiアプリを起動することができます。



課 題

iアプリを携帯電話機にダウンロードし、実機で動作確認しましょう。