

ル・クロン

K-tai Developer V1.2

*for BREW3.x / BREW4.x*

リリースノート（開発環境Vista対応版）

第1.1版

株式会社ソア・システムズ

## はじめに

ル・クロン K-tai for BREW製品はバージョン1.4でBREW4に対応しました。

本書は、BREW4についての追加・変更について説明しております。

なお、詳細および記載以外の変更機能については、それぞれのマニュアルをご参照ください。

## ご注意

本書の内容の一部、または全部を無断で転載することは、固くお断りいたします。  
本書の内容につきましては、将来予告なしに変更する場合があります。  
本書の内容につきましては万全を期して作成いたしましたが、万一誤り・お気付きの点がありましたら、ご連絡下さいますようお願いいたします。

# CONTENTS

## 目次

1. BREW 4 で追加・変更された内容 .....5

# 1. BREW 4 対応で追加・変更された内容

ル・クロン K-tai for BREW 製品はバージョン 1.2r01 で BREW4 に対応しました。基本的に Developer の変更はなく、BREW 4 用 Agent を新規にリリースすることになります。以下では BREW 3 の Agent と BREW 4 用 Agent との改定内容 (追加・変更内容) についてを説明します。

## (1) Agent の変更

Agent の名前の変更およびモジュールが 1 つ追加されます。

従来の BREW3.x 用 Agent    . . .    lcbk3v10.mod  
 新規の BREW4.x 用 Agent    . . .    lcbk4v10.mod    lcbk4v10.bdy

## (2) MIF ファイルの設定変更

M I F ファイルの下記依存ファイルの設定が変更されます。

・ QR バーコード

旧 : 0x01015996    新 : 0x0106C5E7

・ データフォルダー

旧 : 0x01022FA4    新 : 0x01044272

## (3) カメラのシャッター音ファイル

カメラのシャッター音はアプリで音声ファイルを設定する必要があります。<引数追加>保存場所はアプリのディレクトリとします。

また、省略の場合はファイル名「Shutter01.mmf」を使用します。(Agent と一緒に提供)

## (4) カード状態取得関数の追加

カードの現在の状態を取得します。

書式 :    < 戻り値 > =LOCALFUNC("GetCardState")

< 戻り値 >

0 : 未挿入状態    1 : 挿入状態    -1 : 外部メモリスロット自体無し、またはその他のエラー

## (5) BREW 専用関数の IDATAFOLDER 関連関数の廃止

B R E W 3.x の IDATAFOLDER 関連関数はすべて廃止になります。

新規の IKDDIDF 関連関数を使用してください。

廃止関数 :

IDATAFOLDER, IDATAFOLDER\_EnumInit, IDATAFOLDER\_EnumNext,  
 IDATAFOLDER\_Get , IDATAFOLDER\_FileInfo, IDATAFOLDER\_Put,  
 IDATAFOLDER\_Free, IDATAFOLDER\_SelectUI, IDATAFOLDER\_SUGetNM,  
 IDATAFOLDER\_DeleteUI

新規追加関数 :

IKDDIDF, IKDDIDF\_EnumInit, IKDDIDF\_EnumNext, IKDDIDF\_Get,  
 IKDDIDF\_FileInfo, IKDDIDF\_Put, IKDDIDF\_Free, IKDDIDF\_SelectUI,

## IKDDIDF\_SUGetNM, IKDDIDF\_DeleteUI

詳細は文法解説書またはヘルプを参照してください。

### (6) フルスクリーン機能の追加

フルスクリーン機能を追加しました。

フルスクリーン関数で「フルスクリーン」・「回転」・「ピクト表示の可否」の設定ができます。

関数書式：

<戻り値> = LocalFunc("SetDISPSize" <幅>, <高さ>, <回転>, <ピクト表示>);

詳細は専用 API を参照してください。

### (7) 入力時のサスペンド

入力状態でのサスペンド～レジューム時、BREW3.x では入力パッドを閉じましたが BREW4.x ではサスペンド前の入力パッドの状態に戻ります。

## 2 . 解決された障害情報

### 【V1.4r01 で解決された障害内容】

- ( 1 ) グループのアイテム定義でアイテムの属性を'N'または'I'に設定するとアイテム定義を終了する時にサイズエラーになることがありました。
- ( 2 ) DB ファイルのレイアウト設計でインデックス無し状態で保存操作を行うとエラーが表示されず保存が完了することがありました。
- ( 3 ) グリッド定義ダイアログで ListGroup が指定されている時、その DB 名の大文字 / 小文字を変更してグリッド定義ダイアログを表示させるとフリーズすることがありました。
- ( 4 ) 様式のフィールド名の大文字 / 小文字が正しく判断されずビルド時にエラーとなることがありました。
- ( 5 ) グループ定義で何も入力されていない状態で保存操作を行うと「グループ名が不正です」エラーとなることがありました。
- ( 6 ) アイテム定義で何も入力されていない状態でグループ定義に戻る操作を行うとサイズ・エラーとなることがありました。
- ( 7 ) 「DB ファイルの指定」画面で DB ファイル名の拡張子によっては、同じ名前の DB が作成されることがありました。
- ( 8 ) ル・クローン・フォーム・ファイル (.SFC) を手動操作でファイル名等を変更するとフォーム名が重複することがありました。
- ( 9 ) プロジェクトビューを切り離れた状態で、プロジェクトビューから既に開いているフォームを再度開く操作を行うと、フォーム名がその前にアクティブだったフォーム名に変更されることがありました。
- ( 10 ) プロジェクトを開く操作を現在編集集中のプロジェクトに対して行うと背景の表示位置がずれることがありました。