

クイックスタート

TWL-ManualTools のセットアップの仕方

2009-08-06

任天堂株式会社発行

このドキュメントの内容は、機密情報であるため、**厳重な取り扱い、管理を行ってください。**

目次

1	はじめに	4
2	ライブラリと電子取説データのサイズ	4
2.1	ライブラリのサイズ	4
2.2	ライブラリが必要とするデータのサイズ	4
2.3	電子取説データのサイズ	4
2.3.1	電子取説データ全体のバイト数	4
2.3.2	テキストのデータサイズ	4
2.3.3	画像のデータサイズ	5
3	TWL-ManualToolsのセットアップ	5
3.1	TWL-ManualToolsパッケージの展開	5
3.2	ツールの実行環境のセットアップ	5
4	TWL-ManualEditorの起動	5
5	ライブラリとサンプルのビルド	6
5.1	開発ツールの用意	6
5.1.1	ビルド環境	6
5.2	環境変数の設定	6
5.3	ライブラリとサンプルのビルド	6

改訂履歴

改訂日	改 訂 内 容
2009-08-06	開発ツールの説明を修正。
2009-06-22	TWL-SDK, TWL-System のバージョン番号の変更。
2009-02-23	TWL-SDK, TWL-System のバージョン番号の変更。
2008-12-10	電子取説表示ライブラリが必要とするリソースファイルのデータサイズ値の変更。
2008-11-19	用語の修正(「容量」→「データサイズ」)
2008-10-30	ライブラリと電子取説データのサイズについて記述。
2008-10-06	環境変数とルートディレクトリの名称を変更。
2008-09-12	バージョン 1.0.0 に対応。
2008-08-20	初版。

1 はじめに

このドキュメントでは、TWL-ManualTools のセットアップ方法と電子取説表示ライブラリ(M2d)をビルドする為の手順について説明しています。

2 ライブラリと電子取説データのサイズ

電子取説表示ライブラリ(M2d)および電子取説データをプログラムに組み込む場合に必要となるサイズ(バイト数)は電子取説表示ライブラリのプログラムとライブラリが必要とするリソースデータおよび電子取説データのサイズの総和となります。

2.1 ライブラリのサイズ

電子取説表示ライブラリ(M2d)は、TWL-SDK と TWL-System を利用しています。電子取説表示ライブラリ(M2d)と電子取説表示ライブラリ(M2d)が利用する TWL-SDK、TWL-System のコード全てを含めたバイト数はおよそ 198k バイトです。

アプリケーション側で TWL-System の G2d,Snd ライブラリを利用している場合は、M2d ライブラリを組み込んだときに増加するバイト数はおよそ 77k バイトです。

※ 実際には G2d, Snd のどの関数が利用されているかで多少上下すると思われます。

2.2 ライブラリが必要とするデータのサイズ

電子取説表示ライブラリ(M2d)が表示やサウンド再生のために専用のリソースが必要とします。このリソースデータのサイズはおよそ 42k です。

2.3 電子取説データのサイズ

電子取説データのサイズは、テキストの文字数と画像ファイルのサイズの量で決まります。

※ テキストや画像の内容によってデータの圧縮率が変化するため、誤差が大きくなる事があります。

2.3.1 電子取説データ全体のバイト数

電子取説データ全体のバイト数は、ManualEditor 上でプロジェクトをバイナリ出力して作成された拡張子 blz のファイルのバイト数となります。

2.3.2 テキストのデータサイズ

テキストは 1000 文字でおよそ 0.4KB になります。

2.3.3 画像のデータサイズ

画像は素材の GIF 画像サイズの、およそ 90%が、マニュアルの容量の目安となります。

3 TWL-ManualToolsのセットアップ

3.1 TWL-ManualToolsパッケージの展開

TWL-ManualTools のパッケージをローカルディスクの任意の場所に展開します。TWL-ManualTools のパッケージは zip 形式で圧縮されていますので、各種解凍ツールを用いて展開してください。パッケージを展開しますと、TwlManualTools という名前のディレクトリが作成されます。

3.2 ツールの実行環境のセットアップ

TWL-ManualTools で提供するアプリケーションは、Microsoft Windows XP SP2 環境で使用できることを確認しています。現時点では Microsoft Windows Vista での動作は未検証であり、保障できません。

TWL-ManualEditor を使用する場合には、Microsoft 社の .NET Framework 3.5 SP1 が必要です。.NET Framework 3.5 SP1 は TWL-ManualTools のパッケージには含まれませんので、開発用 PC に .NET Framework 3.5 SP1 がインストールされていない場合には、別途インストールする必要があります。なお、.NET Framework 3.5 SP1 以外の .NET Framework を使用した場合の動作は保証できませんのでご注意ください。

.NET Framework 3.5 SP1 がインストールされていない PC で TWL-ManualEditor を起動しますと、アプリケーションエラー等が発生し、起動することができません。このような状況が発生しました場合には、まずお使いの PC に .NET Framework 3.5 SP1 がインストールされているかをご確認ください。

.NET Framework が PC にインストールされているかの確認は、WindowsXP のコントロールパネルの「プログラムの追加と削除」で行うことができます。「プログラムの追加と削除」で表示される「現在インストールされているプログラム」のリストに Microsoft .NET Framework 3.5 SP1 が含まれているかをご確認ください。

4 TWL-ManualEditorの起動

TWL-ManualEditor を起動するには、パッケージを展開してできる TwlManualTools ディレクトリの直下にある ManualEditorStarter.exe を実行します。ManualEditorStarter.exe は内部で TWL-ManualEditor の本体プログラム(tools/ManualEditor/ManualEditor.exe)を起動し、TWL-ManualEditor のウィンドウが表示されます。

直接 TWL-ManualEditor の本体プログラム(tools/ManualEditor/ManualEditor.exe)を実行しないでください。直接 TWL-ManualEditor の本体プログラムを起動した場合は正しく動作しません。

TWL-ManualEditor に関する詳しい説明は、メニュー「ヘルプ」を実行後に表示される TWL-ManualEditor マニュアルを参照してください。

5 ライブラリとサンプルのビルド

5.1 開発ツールの用意

TWL-ManualTools の電子取説表示ライブラリ(M2d)のビルド環境は、TWL-SDK および TWL-System のビルド環境の上に構築されています。その為、M2d ライブラリがビルドできる環境は、TWL-SDK および TWL-System がビルドできる環境と同じとなります。M2d ライブラリを使用する場合には、TWL-SDK および TWL-System 使用することができ環境が整っている必要があります。

5.1.1 ビルド環境

現在 M2d ライブラリでは、Microsoft Windows XP SP2 環境でビルドができることを確認しています。また、M2d ライブラリや M2d ライブラリを使ったアプリケーションのビルドを行うためには、下記のツールと SDK が必要です。

SDK・ツールのバージョンについては、docs/ReleaseNotes.html の「ソフトウェア要件」を参照してください。

- CodeWarrior for DSi
- Cygwin
- TWL-SDK
- TWL-System
- IS-TWL-DEBUGGER ソフトウェア

5.2 環境変数の設定

TWL-ManualTools で提供しているライブラリのビルドシステムでは、TWL-ManualTools が置かれている場所を環境変数から取得します。パッケージを展開して作成されたディレクトリ TwlManualTools の絶対パスを環境変数 TWLMANUALTOOLS_ROOT に設定してください。以後、このディレクトリを \$TwlManualTools と表記します。

5.3 ライブラリとサンプルのビルド

開発ツールの準備が終わりましたら cygwin を起動します。cygwin のシェル(bash)を使って、M2d ライブラリのルートディレクトリ(TwlManualTools ディレクトリ)の下の build ディレクトリで make を実行することにより、ライブラリとサンプルプログラムの両方のビルドを行うことができます。

ビルドを行う場合には、環境変数 TWLSDK_PLATFORM にビルド対象とするプラットフォームを設定する必要があります。TWL プラットフォーム用のリリースビルド版のライブラリとサンプルプログラムをビルドする場合は、以下のように入力します。

```
cd $TwlManualTools/build
make TWLSDK_PLATFORM=TWL
```

リリースビルド版以外のライブラリとサンプルプログラムをビルドする場合は、コンパイルターゲットを明示的に指定する必要があります。TWL プラットフォーム用のデバッグビルド版のライブラリとサンプルプログラムをビルドする場合には、以下のように入力します。

```
cd $TwlManualTools/build
make TWLSDK_PLATFORM=TWL TWL_DEBUG=TRUE
```

サンプルのみをビルドする場合は、\$TwlSystem/build/demos ディレクトリで make を実行します。TWL プラットフォーム用のデバッグビルド版のサンプルプログラムのみをビルドする場合には、以下のように入力します。

```
cd $TWLManualTools/build/demos
make TWLSDK_PLATFORM=TWL TWL_DEBUG=TRUE
```

ビルド時に設定が必要な環境変数やビルド時に指定可能なビルドスイッチについての詳しい情報は、TWL_SDK の下記のマニュアルをご覧ください。

- [\\$TWLSDK_ROOT/docs/SDKRules/Rule-Defines.html](#)

Microsoft、Windows は米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

CodeWarrior は、フリースケール社の商標です。

その他、記載されている会社名、製品名等は、各社の登録商標または商標です。

© 2007–2009 Nintendo

任天堂株式会社の許諾を得ることなく、本書に記載されている内容の一部あるいは全部を無断で複製・複製・転写・頒布・貸与することを禁じます。