

Smart WeMo

—iOS 取扱説明書—



ユビキタス・テクノロジーズ株式会社

Document Revision History

Version	Date	Details	Comments
2.0.0	04/27/2012	New creation	Jasmin Manalo

目次

I. 開発環境の設定	4
II. 新規プロジェクトの作成	4
III. SmartWemo ライブラリの初期化	10
IV. Facebook 識別子の値をアプリケーションに設定する	11
V. 作成したアプリケーションを起動する	12
Appendix A: SQLite3 Instruction のインストール	12

I. 開発環境の設定

1. ディレクトリのパスを確認します：

`${ROOT}/${User}/Library/Developer/Xcode/Templates/Project Templates/Application/`

注: /Templates/Project Templates/Application/ がない場合は、フォルダを作成してください。

2. Smart WeMo-based Application.xctemplate をコピーして、作成したディレクトリの中に置きます：

`${ROOT}/${User}/Library/Developer/Xcode//Templates/Project Templates/Application/`

3. Smart WeMo frameworkをコピーして共有ディレクトリに置きます：

`${ROOT}/User/Shared/`

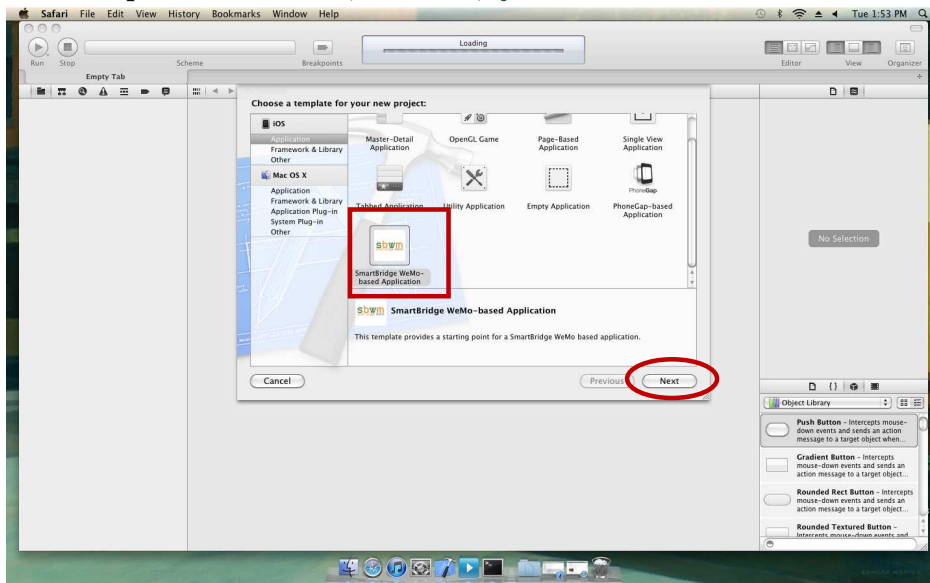
II. 新規プロジェクトの作成

1. アプリケーションのディレクトリ、又は検索バーからXcodeを起動します。

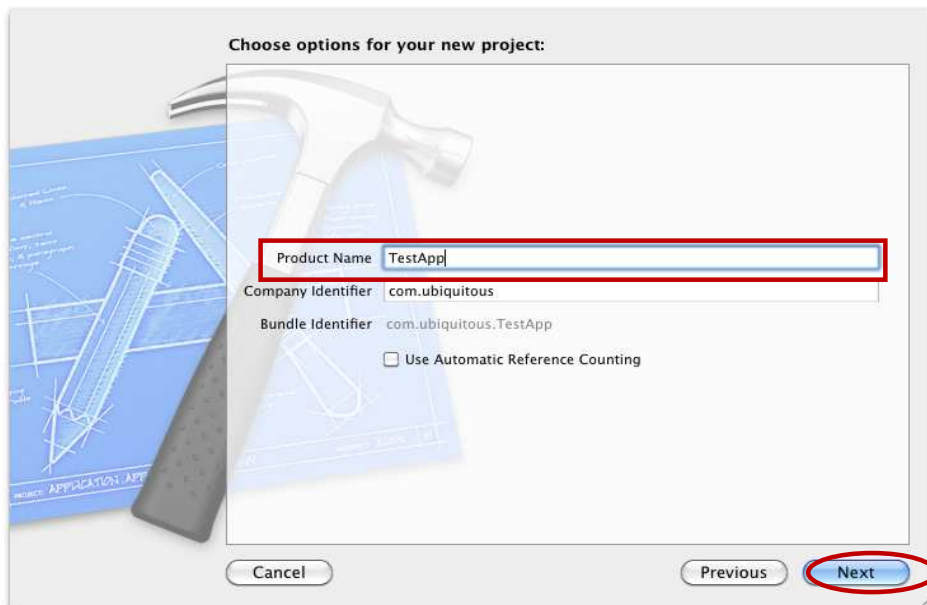


2. 「Create new Xcode project」を選択して「Open」ボタンをクリックします。

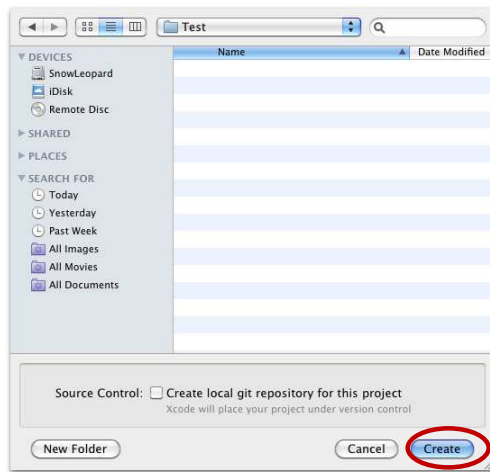
3. File -> New -> New Project...->から「Smart WeMo-based Application」を選択します。
4. 「Next」ボタンをクリックします。



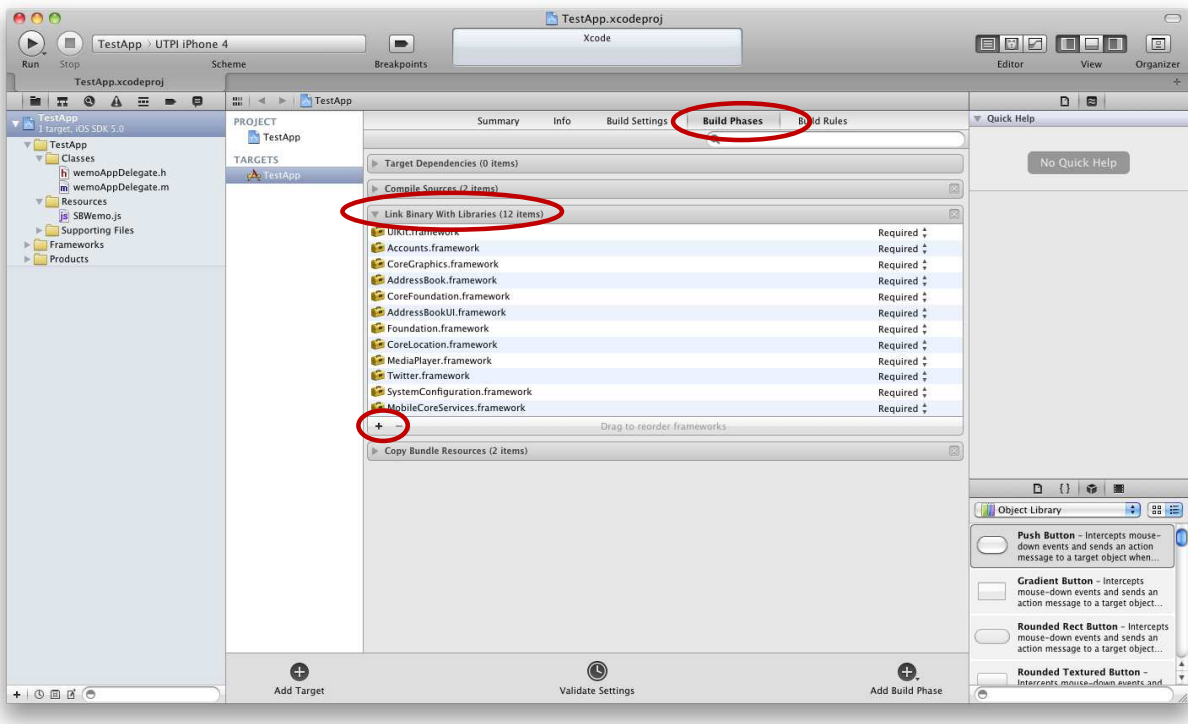
5. アプリケーションの名称を[Product Name]欄に入力して「Next」ボタンをクリックします。



6. 対象となるディレクトリにプロジェクトを作成して、保存します。



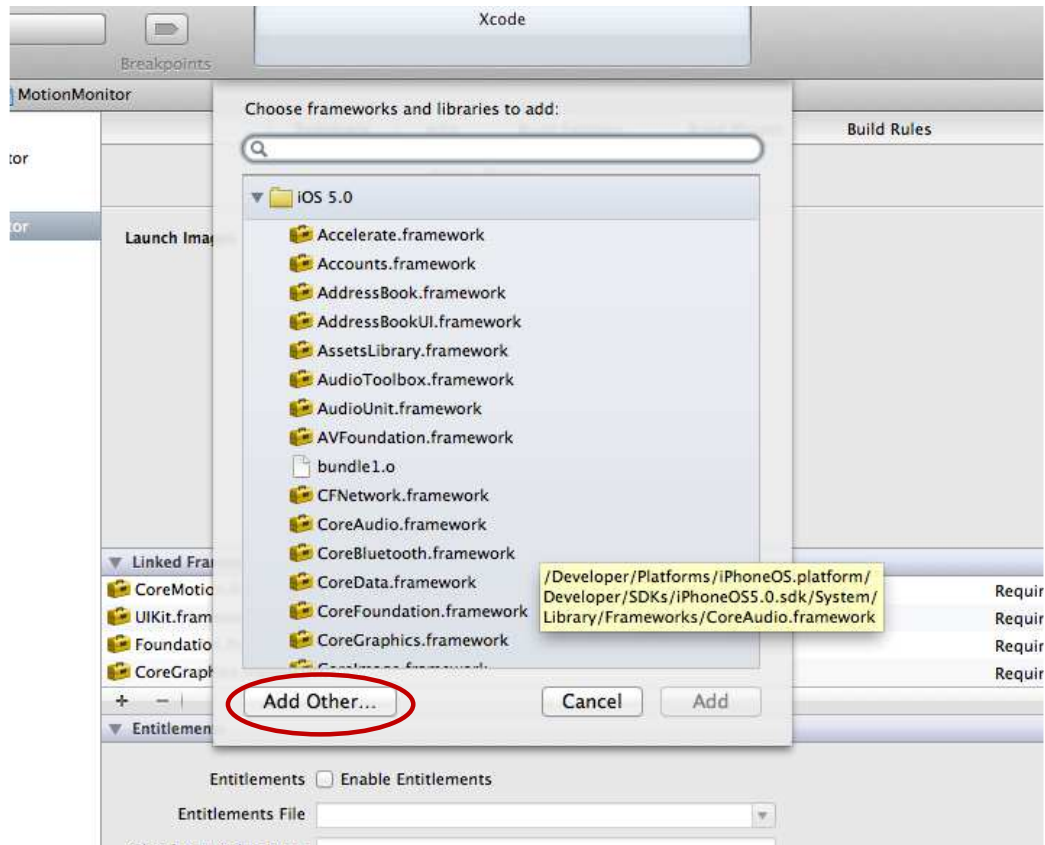
7. 「Build Phases」タブをクリックします。
8. 「Link Binary with Libraries」の下にある、プラス記号(+)ボタンをクリックします。
次の図を参照して下さい：



9. 「Choose framework and libraries to add:」 画面が表示されます。

「Add Other」 ボタンをクリックします。

次の図を参照してください：



10. ディレクトリにアクセスする：\${Root}/User/Shared

11. そのディレクトリからWeMo.frameworkを追加して、
「Open」 ボタンをクリックする。

12. オプション: データベース機能の追加

Smart WeMo ライブラリはsqlite3 implementationを使用しています。

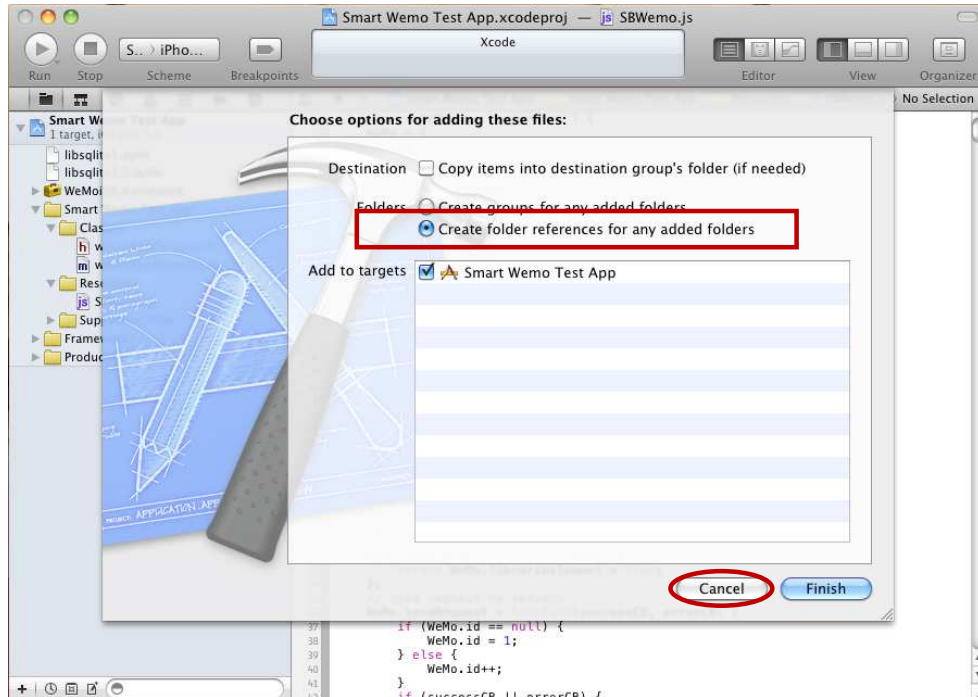
下記を追加することができます：

- libsqlite3.0.dylib
- libsqlite3.dylib

詳細は *Appendix A*を参照してください。

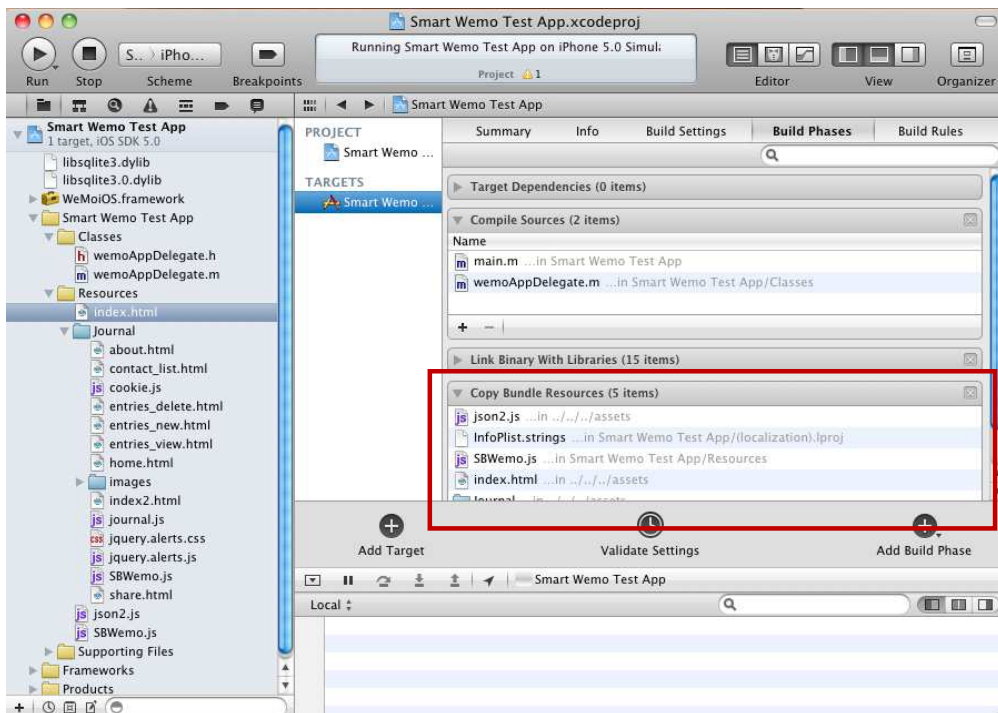
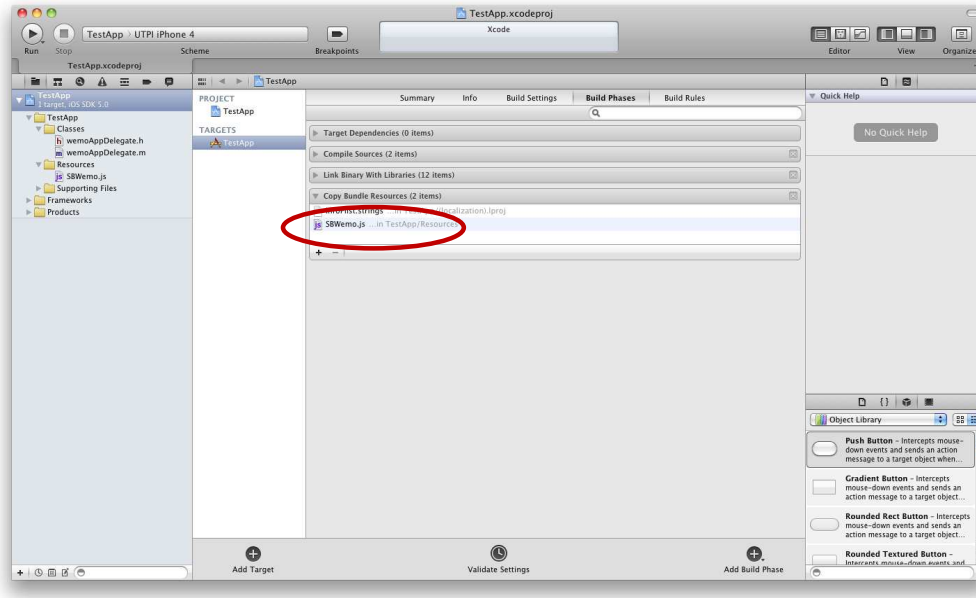
13. 「Resources」フォルダ下にあるproject file explorerで、アプリケーションに必要な全てのhtmlファイル、JavaScriptファイル、画像を追加します。

コンパイルするファイルを追加すると次の画面が表示されます。



14. 「Copy Bundle Resources」に、その追加したファイル（JavaScript、画像、ソースファイル）が含まれていることを確認します。

次の図を参照してください：



メモ: 追加したファイルが表示されていない場合、プラス記号(+)のボタンをクリックして、ファイルを追加することができます。

III. SmartWemo ライブラリの初期化

ライブラリを使用する前に、まず初期化をする必要があります。ライブラリを初期化するために、ライブラリAPIを使用している各HTMLのページでSBWemo.js の関数initLib() を呼びます。次の図を例として参照してください。

```
<!-- Alerts, Prompts -->
<script src="jquery.alerts.js" type="text/javascript"></script>
<link href="jquery.alerts.css" rel="stylesheet" type="text/css" media="screen" />
<script type="text/javascript" src="SBWemo.js"></script>
<script>
    function init() {
        initLib();
    }

    $(document).ready(function() {
        $("#btnCheckInternet").click(function() {
            Connectivity.hasInternet(
                function(okArgs) {
                    if (okArgs) {
                        jAlert("Device is connected to the internet!", "Connectivity");
                    } else {
                        jAlert("Device is not connected to the internet!", "Connectivity");
                    }
                },
                function(ngArgs) {
                    //alert(ngArgs);
                    jAlert(ngArgs, "Error Message");
                }
            );
        });
    });
</script>
</head>
<body onload="init()">
    <div data-role="header" data-position="inline">
```

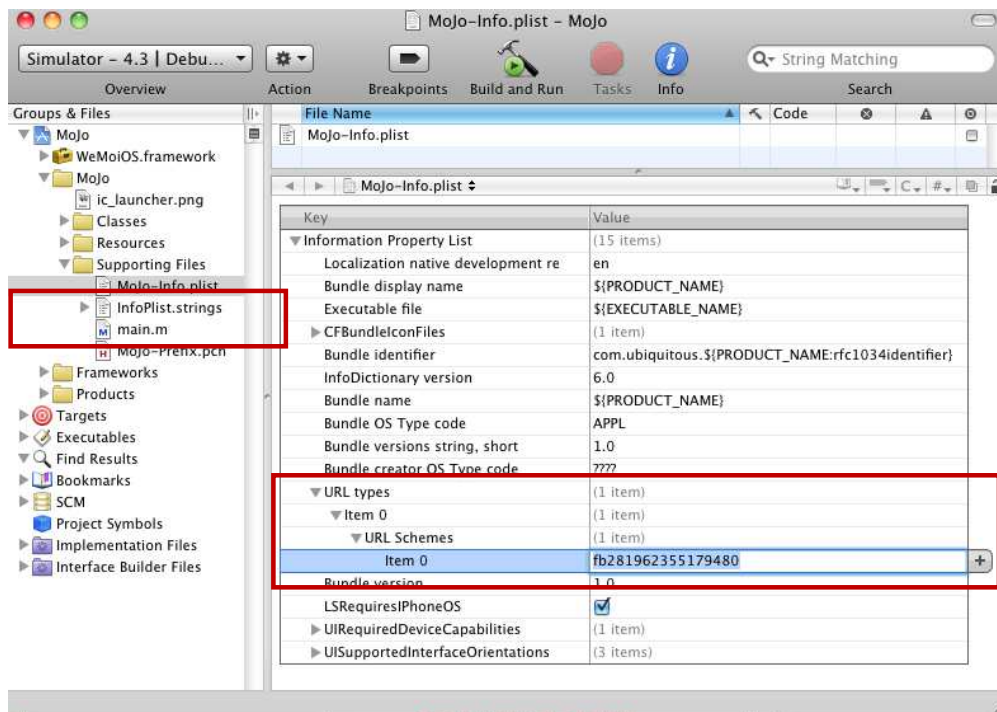
IV. Facebook 識別子の値をアプリケーションに設定する

1. プロジェクトエクスプローラからファイルを対応しているフォルダを開きます。

「plist」ファイルを選択する。このファイルは **AndroidManifest.xml** と同一のファイルになります。

「URL types」をクリックしてドロップダウンリストを拡張させ、「Item 0」キーをクリックします。「URL Identifier」キーを「URL Schemes」に変更します。「URL Schemes」下の「Item 0」キーに「app_id」を付加します。

次の図を参照してください：



V. 作成したアプリケーションを起動する

FacebookプロパティにURLキーを追加すると、エミュレータ、又はIOS端末でアプリケーションを起動することができます。

Appendix A: SQLite3 Instruction のインストール

1. プロジェクトファイルをクリックします
2. 「TARGETS」 下のプロジェクトアプリケーション名をクリックします
3. 「Build Phases」 タブをクリックします
4. 「Link Binary With Libraries」 の下にある, プラス記号(+)ボタンをクリックします
5. libsqlite3.0.dylibとlibsqlite3.dylibを検索して選択したら、「add」 をクリックします