

HIJIRI システム

1 . 概要

HIJIRI システムは、ネットワーク上に共有空間を実現する Piazza システムと同じアーキテクチャで動作する。

HIJIRI システムでは、Piazza サーバに登録されたコンテンツとそれらのリンク情報とを、利用者が自由に参照するための実行環境と、これらのある規則に基づいて構成したコンテンツを作成するためのオーサリング(作成)環境を提供する。

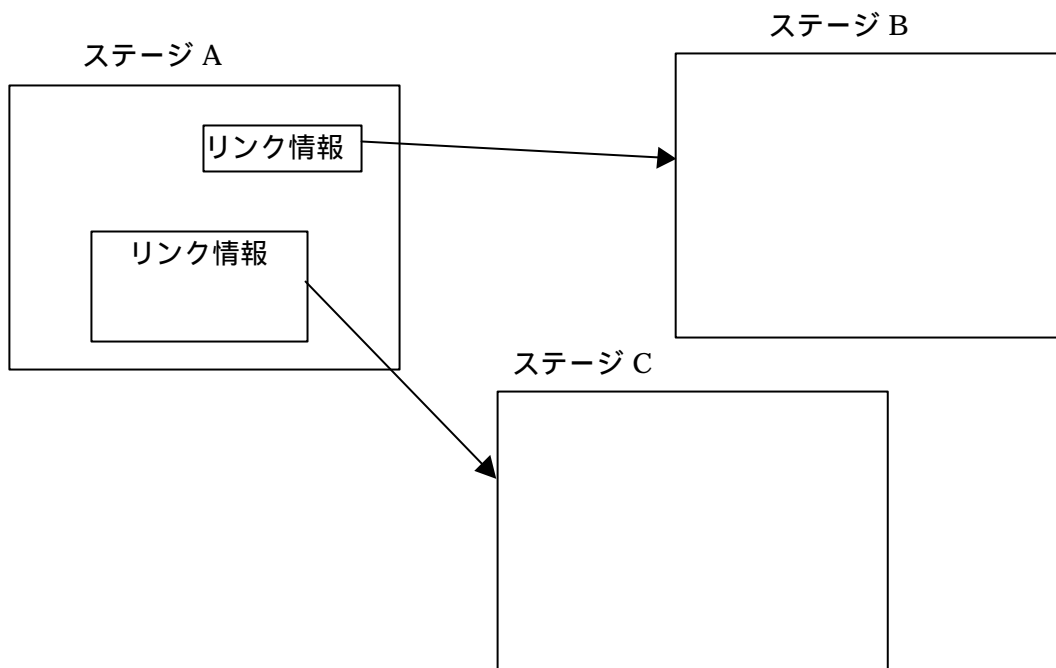
2 . 機能構成

HIJIRI システムは、以下の機能群により構成される。

- 1.通信モジュール...Piazza サーバとの通信、HIJIRI 固有情報のアクセス
クラス化されたモジュールで、HTTP による Piazza サーバコマンドの送受信を行い、各パッドの情報とパッドファイルの転送を行う。
- 2.HIJIRI 基本パッド群...コンテンツのロード・配置、アップロードの制御
コンテンツやボタンなどをダウンロードし配置する機能とオーサリング時にサーバへアップロードする機能を持つフレームパッド、ボタンに格納されたリンク情報を受取り遷移するビューパッドなどからなる。
- 3.HIJIRI 部品パッド群...リンク情報などを保持したボタンなどの部品
リンク情報の保持、マウスカーソル変更、吹出し表示などの機能を持つボタンパッド、関連リンク情報を管理する連想ボタンパッドなどからなる。

HIJIRI システムの実行環境は、これらのパッドを組み合わせブラウザ機能を提供する。画面上の各ボタンにより、登録されたコンテンツをダウンロードし参照を開始する。

また、オーサリング環境は、これらのパッドを組合わせたコンテンツ作成機能と各種動作を定義する部品ツールボックス機能とを提供する。オーサリングには作成中のコンテンツに遷移先(リンク情報)を設定する作業が必須となる。



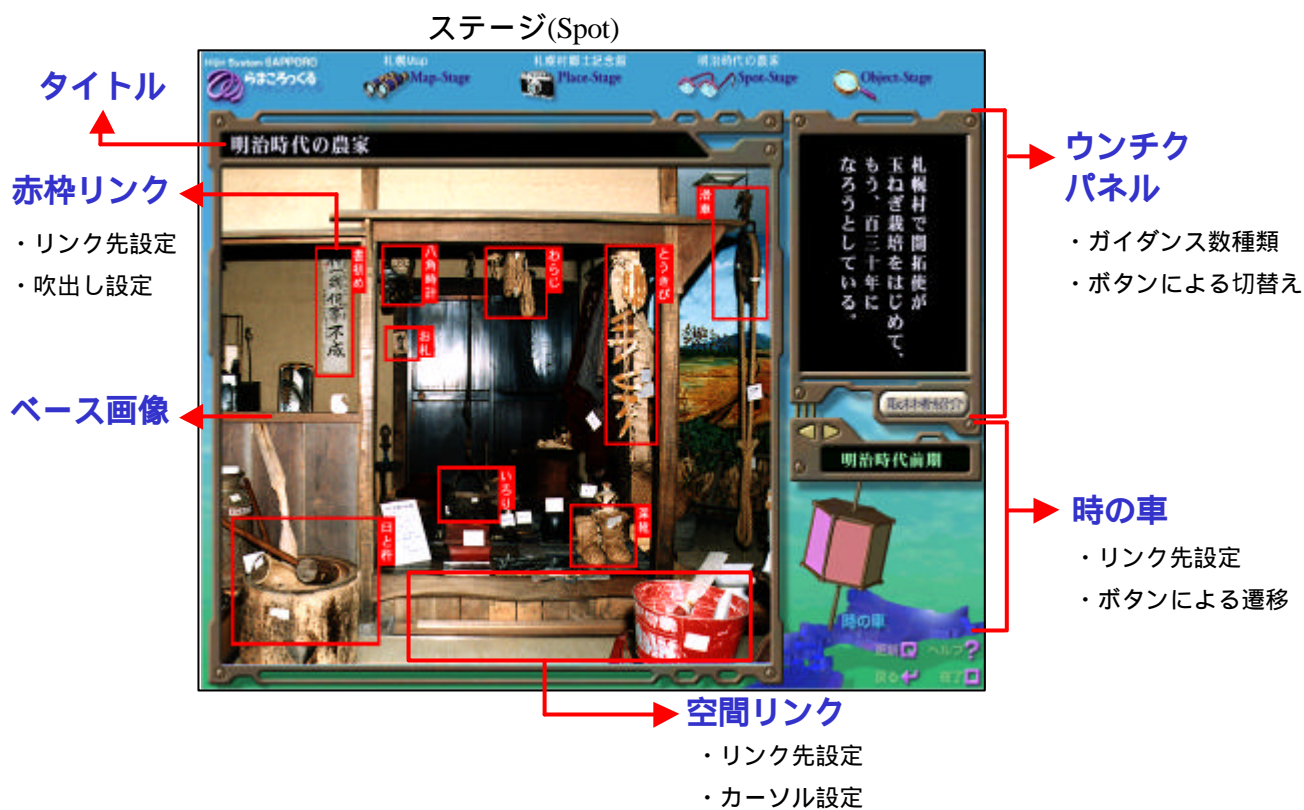
3 . オーサリング環境

コンテンツを作成するためには、以下のオーサリング作業を行う必要がある。

これらの作業には、操作手順が決まっているもの、貼り合せ位置が決まっている部品などがあるため、簡単な操作を提供する機能が必要となる。

基本的な作業手順

- (1) コンテンツに合ったステージのテンプレートを開く。
- (2) タイトル、画像を貼り付ける。
- (3) 必要なパネル部品を取出し、画像(複数可)を貼り付ける。
- (4) (3)のパネルをステージの所定位置に貼り付ける。
- (5) 赤枠リンク・空間リンクにリンク情報を設定し、ステージに貼り付ける。
(位置とサイズをベース画像に合わせる)
- (6) 必要な数だけ、(5)を繰り返す。
- (7) ステージをサーバに登録する。
- (8) (7)のリンク情報を保管する。
- (9) (1)から繰り返し、ステージに登録する。



オーサリング環境に必要と思われる機能・操作を、以下に示す。

基本要件

1.コンテンツ(ステージ)作成

各種コンテンツの構成(ステージ)に合せたテンプレートパッドや必要なパネル部品(ウチクパネル)を用意し、必要なコンテンツ(画像、パッド)を貼り合わせるだけの操作としたい。

2.リンク情報・連想情報

登録したステージのリンク情報(サーバ名と ID)は自動保存したい。(忘れてしまう)
遷移先となるステージの参照を簡単にしたい。(リンク情報だけでは分かりづらい)
各種リンクパッドの遷移先設定を簡単にしたい。

3.スロット設定

各パッドのスロット設定を簡単にしたい。(ポップアップメニューを使用しない)

4.スロット結合

各パッドのスロット結合を自動的にしたい。(ダイアログを使用しない)

5.部品のコピー

各部品を Drag するだけで、コピーしたい。(ポップアップメニューを使用しない)

6.部品のグループ化

各部品を Drag する際、パッドが剥がれないようにしたい。