

地図ロイド Mini for Windows

KMI ソフトウェア

# 変更履歴

2014/6/22 初版

# 目次

変更履歴	1
1. プロジェクトを開く	3
2. ビルドする	5
3. 実行する	6
<ol> <li>アプリ名,発行者名の変更</li> </ol>	7
5. ファイル構成	8
(1) MapSample フォルダ	8
(2) Dll1 フォルダ	8
(3) Packages フォルダ	8
(4) MapSample フォルダの実処理ファイル	8
(5) Dll1 フォルダの実処理ファイル	9

# 1. プロジェクトを開く

ソースコード一式を、フォルダに展開しておいてください.

そして, Visual Studio 2013 を起動してください.

起動後、「ファイル」から「プロジェクトを開く」を選んで、

Ø	Microsoft Visual Studio Express 2013 for Windows							
771	(ル(F) 編集(E) 表示(V) プロジェクト(P)	デバッグ(D)	チーム(M)	ツール(T)	ストア(S)	テスト(S)	ウィンドウ(W)	へ)レプ(H)
<mark>ت</mark>	新しいプロジェクト(P)	Ctrl+Shift+N	- Win3	32	- 🗐 🍃	,		
÷.	新しいチーム プロジェクト(W)							
1	プロジェクトを開く(P)	Ctrl+Shift+O						
2	ファイルを開く(O)	Ctrl+0						
	ソース管理から開く(O)							
t⊒	チーム プロジェクトへの接続(M)							
	閉じる(C)							
×	ソリューションを閉じる(T)							
	選択されたファイルを上書き保存(S)	Ctrl+S						
	選択したファイルに名前を付けて保存(A)							
• <sup>0</sup>	すべてを保存(L)	Ctrl+Shift+S						
	ページ設定(U)							
•	印刷(P)	Ctrl+P						
	アカウントの設定(I)							
	最近使ったファイル(F)	•						
	最近使ったプロジェクトとソリューション(J)	•						
x	終了(X)	Alt+F4						
_								

	プロジェクトを開く		×
🐑 🏵 🔻 🕆 퉬 « Pro	ojects → MapSample → 🗸 🖒	MapSampleの検索	Q
整理 ▼ 新しいフォルダー			
📜 デスクトップ 🔷 🔨	名前	更新日時	種類
	🐌 DII1	2014/06/22 9:21	ファイル フォル
Any Video Co	퉬 MapSample	2014/06/22 9:21	ファイル フォル
Dana	]] packages	2014/06/22 9:21	ファイル フォル
Visual Studio	MapSample.sln	2014/06/20 16:00	Microsoft V
Architecture			
]] Backup Files			
🍌 Code Snippe			
Projects			
📕 MapSamp			
Settings			
Templates			
ファイル	< ∕名(N): MapSample.sln     ✓	すべてのプロジェクト ファイル 開く(O) キ	、 (*.sln マ ヤンセル .::

ソースコード一式のフォルダの中にある MapSample.sln を選んでください.

#### すると、プロジェクトが読み込まれます.



## 2. ビルドする

ビルドするには、「ビルド」から「ソリューションのビルド」を選んでください.

MapSample - Microsoft Visual Studio Express 2013 for Windows					
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) プロジェクト(P)	ビルド(B) デバッグ(D) チーム(M) ツール(T) ストア(S)	テスト(S) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)			
🖁 O - O   🛅 🛀 💾 🧬   🤊 - C -   🕨	📩 ソリューションのビルド(B) 💦 F7	₽ =			
ソリューション エクスプローラー	ソリューションのリビルド(R) Ctrl+Alt+F7 ソリューションの印第(D)				
◎ ◎ ☆   ◎ - ≈ 률 🗿 🖊 🗕	ソリューションのカリーン(C)				
ソリューション エクスプローラー の検索 (Ctrl+:)	ソリューションでコード分析を実行(Y) Alt+F11				
👦 ソリューション 'MapSample' (2 プロジェクト)					
Dll1 (Windows 8.1)					
🚚 Resource Files	ノロシエクトのみ(J)				
▶ 100 ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	<ul> <li>         ・ 選択範囲の発行(H)         ・     </li> </ul>				
HitmapCache.cpp	構成マネージャー(O)				
BitmapCache.h					
DirectXUtil.h					
b ++ Geol Itil opp					

すると,ビルドが始まります.

しばらく待つと、出力ウインドウに以下のように結果が出力されて、終了します.



# 3. 実行する

実行先を選びます. ここでは「ローカルコンピューター」を選んでいます.

MapSample - Microsoft Visual Studi	io Express 2013 for Windows
ファイル(E) 編集(E) 表示(V) プロジェクト(P) ビ	ルド( <u>B</u> ) デバッグ( <u>D</u> ) チーム( <u>M</u> ) ツール( <u>T</u> ) ストア( <u>S</u> ) テスト( <u>S</u> ) ウィンドウ( <u>W</u> ) ヘルプ( <u>H</u> )
	<u>カルコンピューター・</u> Debug ・ Win32 ・ 🗐 💭 📮
ソリューション エクスプローラー	
o o 🏠 o - 2 🗊 🖗 🗕	
ソリューション エクスプローラー の検索 (Ctrl+:)	- Q
🕢 ソリューション 'MapSample' (2 プロジェクト)	A
<ul> <li>Dll1 (Windows 8.1)</li> </ul>	
🚝 Resource Files	

他にも、シミュレータ、リモートコンピューターを選べます.

(リモートコンピューターで実行するには, Visual Studio リモート デバッガーの設定が必要です)

そのボタンを押すと、必要ならビルドして、アプリが起動します.



# 4. アプリ名,発行者名の変更

ソースコードのままでは、アプリ名が「地図ロイド Mini」で、発行者名が「KMI ソフトウェア」になっています.

これを貴社の名前に変更するには、マニフェストファイルを編集してください.

MapSample - Microsoft Visual Studio Expr	ess 2013 for Windo	ows		Ç	▼3 <u>クイック起動</u> (Ctr	rl+Q) 🔑 🗕 🗗 🗙
ファイル(F) 編集(E) 表示(V) プロジェクト(P) ビルド(B)	デバッグ(D) チーム(M)	ツール(T) ストア(S) テスト(S)	ウィンドウ(W) ヘルフ	プ(H)		Shinichi Kamoi 👻 SK
◎ ⊂ ○   管 🖆 💾 📽   🤊 - 🤆 -   🕨 ローカル コンと	(ユーター • Debug • \	Win32 🔹 🗐 🗐 🚽				
ソリューション エクスプローラー 🔹 🕂 🗙	Package.appxmanifes	t += X				颪 ▼
	アプリケーションの配置パッ	ッケージのプロパティはアプリケーション マニン	エスト ファイルに格納されます	す。 マニフェスト デザイナーを値	あって 1 つ以 トのプロパティ	の設定または変更を行うことができま
ソリューション エクスプローラー の検索 (Ctrl+:)	す。					
t+ WaypointManager.cpp     A						
WaypointManager.h	アプリケーション	ドジュアル資産 機能	言言	コンテンツ URI	パッケージ化	
MapSample (Windows 8.1)						A
Properties	このページを使用して、ア	プリケーションを特定および記述するプロパ	ティを設定します。			
▶ ■■ 参照設定	==- 0					
Assets	表示名: 地	3807 Mini				
Common	エントリポイント: 0	hizroidM.App				
🔺 🛄 App.xaml	既定の言語: iz	-1P	詳細			
App.xaml.cs	je je		21.094			
C# ArrayExtensions.cs	說明: 地	1回して下Mini				
C* Cachemanage.cs						
T CustomSettings.xaml.cs	サポートされて同転、マ	カムーとういの向きの恐会をデオオプとう	30+75 t			
C# CyberJpImageLoader.cs	リホートされる回転: ア.	パリケーションの向きの設定を示すオノション	/igxE C 9 •			
C* DeployUtil.cs			<b>-</b>			
C# GeoUtil.cs						
C# GpxContents.cs		□横 □縦 □横	- 反転 📃 縦 - 反転			
<ul> <li>C* GpxLodder.cs</li> <li>C* Kmll oader.cs</li> </ul>	最小幅: (1	設定がし、	詳細情報			
C# LocalStorage.cs		acc-607	a contra tra			-
🔺 🔝 MapPage.xaml	出力					
MapPage.xaml.cs	出力元の表示(S):			은 손 폰 책		
MapSample_TemporaryKey.pfx			1 = 1			
C# MyLocDialog.cs						
Package.appxmanifest						

Package.appxmanifest を開いて,変更してください.

## 5. ファイル構成

#### (1) MapSample フォルダ

C#と XAML によるメインプロジェクトです.

## (2) DII1 フォルダ

画面描画処理のプロジェクトです. C++で Direct2D を使用しています.

## (3) Packages フォルダ

参照しているライブラリです. KML ファイルの読み込みのために, SharpKML を使用しています. (<u>https://sharpkml.codeplex.com/</u>)

SharpKML は, Microsoft Public License で公開されています.

ファイル名	説明
App.xaml	アプリケーション全体の設定
App.xaml.cs	チャームなどアプリケーション全体の処理
ArrayExtensions.cs	配列型の拡張クラス
CacheManage.cs	地図タイルのキャッシュ処理
CustomSettings.xaml	設定オプション画面のレイアウト定義
CustomSettings.xaml.cs	設定オプション画面の処理
CyberJpImageLoader.cs	地理院タイル,標高 API の読み込み処理
DeployUtil.cs	アプリケーションパッケージに関する共通処理
GeoUtil.cs	緯度経度に関する共通処理
GpxContents.cs	GPX ファイル内容のデータ構造
GpxLoader.cs	GPXファイルの読み込み処理
KmlLoader.cs	KML/KMZ ファイルの読み込み処理
LocalStorage.cs	読み込んだ GPX/KML ファイルの保存管理
MapPage.xaml	地図画面のレイアウト定義
MapPage.xaml.cs	地図画面の処理
MyLocDialog.cs	緯度経度表示用小画面の処理
Package.appxmanifest	アプリケーションのマニフェストファイル
ScaleBar.cs	縮尺スケールバーの処理
StringExtensions.cs	String の拡張クラス
UtmConversion.cs	緯度経度と UTM 座標の相互変換処理
ZipUtil.cs	ZIP ファイル(KMZ)展開を扱う処理

#### (4) MapSample フォルダの実処理ファイル

# (5) DII1 フォルダの実処理ファイル

(ヘッダファイルは割愛)

ファイル名	説明
BitmapCache.cpp	タイル画像のメモリキャッシュ管理
GeoUtil.cpp	緯度経度に関する共通処理
OverlayManager.cpp	KML オーバーレイ(カスタム地図)のデータ管理
StringUtil.cpp	Stringに関する共通処理
SurfaceImage.cpp	DirectX 共有サーフェイス(SurfaceImageSource)の実装
TrackManager.cpp	GPX/KML ファイルから読み込んだトラックデータの管理
WaypointManager.cpp	GPX/KML ファイルから読み込んだポイントデータの管理