■ペインリストの使用方法

■中村 宏行

■2013/07/29

バッグ画面の道具リストなどで使用されている、ペインリストの使用方法です。

●ソースファイル

include/app/tool/app\_tool\_panelist.h

src/app/tool/app\_tool\_panelist.cpp

●基本的な使い方

以下を準備しクラスを生成、Update()を呼び、戻り値を受け取ってください。

・リスト項目データ

・コールバック関数クラス

・セットアップパラメータ

その他の取得・設定関数についてはヘッダファイルを参照してください。

●リスト項目データ

PaneList::PANE\_DATA構造体を使用してリスト項目で使用する

ペインのデータテーブルを作成してください。

●コールバック関数クラス

PaneListクラスを継承し、コールバック関数を用意してください。

各関数の詳細はヘッダファイルを参照してください。

◆カーソル移動時に呼ばれるコールバック関数

virtual void CallBack\_CursorMove( … );

◆カーソルを非表示にするコールバック関数

virtual void CallBack\_CursorOff( … );

◆リストの項目を描画するコールバック関数

virtual void CallBack\_ListWrite( … );

◆入れ替え用コールバック関数

virtual void CallBack\_ItemChange( … );

●セットアップパラメータ

クラスの生成に必要な初期化パラメータです。

詳細はヘッダファイルを参照してください。

●注意点

・キャンセル時のSEはBボタンが押されたときに再生されるSEです。

　例えば、リスト項目に「やめる」という項目があり、これを選択した場合に

　キャンセル時のSEに設定したSEが再生されるわけではありません。