**KUJIRAアッパーバージョン用に通信コマンドを追加するには**

鈴木　寿尚

**１：通信リクエストコマンドを追加する**

/prog/include/netapp/pss/PssDefine.h内のenum

「E\_PSS\_PACKET\_REQUEST\_KIND」に項目を追加する。

追加する位置は必ず「E\_PSS\_PACKET\_SEPARATOR\_PROMO\_BOTTOM」と

「E\_PSS\_PACKET\_REQUEST\_TERMINATE」の間に挿入すること。

**２：PSSパケット構造体を定義する**

/prog/include/netapp/pss/PssPacketDefine.hに新規コマンド専用の構造体を

作成する（構造体のサイズは40BYTE固定）。

　　作成した構造体は、共用体「UnionPacket」に追加する。

**３：PssPersonalDataにリクエスト発行用関数を追加する**

/prog/include/netapp/pss/PssPersonalData.hのクラス「PssPersonalData」に

　　リクエストコマンド発行用関数を追加する。

　　※例：SetRequestInvitingBattle()。

　　「m\_core.m\_packet.isPlaying」にtrueを指定すると、その通信コマンドを送信

しているユーザーは他人と遊んでいることとなり、交換や対戦等に招待することができない。

**４：PssBeaconResponderにパケットイベント受信処理を追加する**

　　●追加したリクエストコマンドが、他人を招待するものであった場合

　 /prog/include/netapp/pss/PssBeaconResponder.hのクラス「PssBeaconResponder」

の関数「RegistPacketEvent」に処理を追加する。

　　●PSS画面で通知ウインドウを表示したい場合は、

/prog/src/field/subscreen/pss/fieldmenu\_pss.hのクラス「FM\_Pss」の関数

「CheckPacketEvent」に処理を追加する。