■文字入力画面について

■中村 宏行

■2013/07/23

文字入力画面についてのドキュメントです。

●データリソースについて

キーマップの配置や文字変換データのリソースです。

　resource/strinput/data

コンバータはswanのものをほぼそのまま使用しています。

　・namein\_change\_conv.pl

　・namein\_change\_conv\_localize.pl

　・namein\_changeex\_conv.pl

　・namein\_changeex\_conv\_localize.pl

　・namein\_keymap\_conv.pl

　・namein\_keymap\_conv\_localize.pl

　・unicode23dscode.pl

ルートに日本語のデータを、ローカライズ用データは各言語のフォルダにあります。

**※注意点**

　makeの際、何も変更していないのに差分が出る場合があります。

　omakeが各make処理を同時実行しているためだと思われます。

　下記ファイルを書き換えてmakeすることを推奨します。

　　MakefileDLL

　　　resources:

cd resource; omake -j $(MAKE\_PROCESSORS\_NUM) …

↓

cd resource; omake -j 1 …

●グラフィックリソースについて

レイアウトも言語ごとに配置されています。

　・jpnフォルダ 日本語用レイアウト

　・usaフォルダ 英語用レイアウト

　・korフォルダ 韓国語用レイアウト

　・textureフォルダ テクスチャ

EFIGSのレイアウトは共通なので、omakeでusaをコピーしてコンバートします。

●ハングル入力について

一林さん（任天堂）が作成した処理を使用させて頂いてます。

　include/system/hangul.h

　include/system/hangul\_composer.h

●NGワードチェック

１：ゲーム中言語のポケモン名チェック

　　ポケモン名はNGワードが含まれていてもスルーされます。

２：連打入力エラー

　　カーソル初期位置の文字のみで文字列が作成された場合、エラーになります。

　　乱数の生成を計算されないようにするための対処です。

３：空欄チェック

　　空欄のみで文字列が作成された場合、エラーになります。

名前入力とニックネーム入力の場合に適用されます。

４：１でチェックした言語以外のポケモン名チェック

　　ポケモン名はNGワードが含まれていてもスルーされます。

　　ファイル読み込みが発生するため、スレッドで処理されます。

５：ライブラリのNGワードチェック

　　かなり重い処理のため、スレッドで処理されます。

　　数字入力数エラーは、ボックス名の入力ではスルーされます。