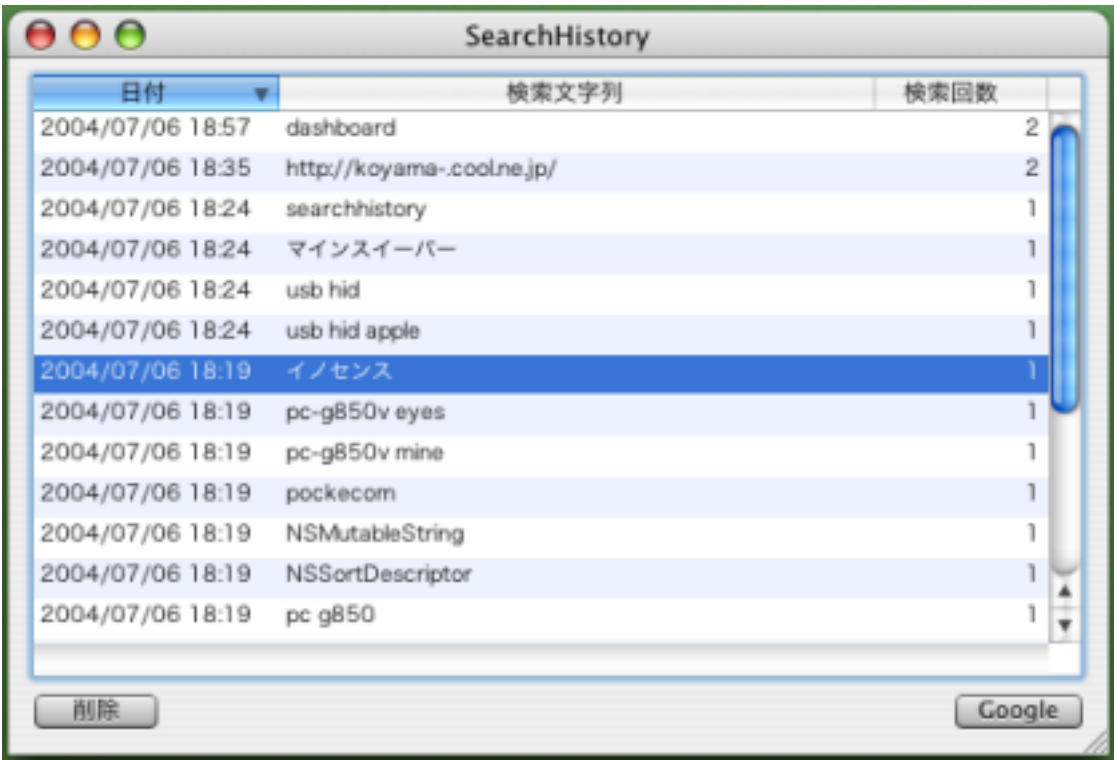


SearchHistory version 0.1

図 1) Safariのアドレスバーに配置された Google 検索ボックスの検索履歴を表示した状態。



図 2) SearchHistory



【説明】

Safari のアドレスバーに配置された Google 検索ボックスの検索履歴を記憶するプログラム。

【使い方】

Safari のアドレスバーに配置された Google 検索ボックスで、検索したい語句をいろいろ入力して検索してください。[図 1) 参照] 検索が終えたら、Google 検索ボックスにある虫眼鏡をクリックして、ポップアップメニュー(CTRL+左クリック、右クリック)から検索履歴が作成されていることを確認してください。**その後 Safari を終了させてください。**(Safari の検索履歴をファイルに反映させるためです。詳しく説明すると 'ホーム/ライブラリ/Preferences/com.apple.Safari.plist' の RecentSearchStrings に検索履歴が格納されています。com.apple.Safari.plist は Property List Editor で開いてください。)

次に SearchHistory をダブルクリックして起動させてください。検索履歴がテーブルビューに表示されます。検索文字列は検索した語句、検索回数は検索した回数をあらわします。

簡単に言うと、

①Safari の Google 検索ボックスで語句を検索し、Safari を終了させる。

②SearchHistory を実行すると検索した語句が検索履歴に登録される。

新たに語句に登録したい場合は、①②を繰り返してください。

登録する動作を繰り返すことが面倒な人は、システム環境設定/アカウント/起動項目に追加すると便利かもしれません。またウィンドウが表示されるのがいやな人は、メニュー 'SearchHistory/環境設定...' を選択し、'起動時にウィンドウを表示しない' にチェックを付けてください。ウィンドウを表示するには、メニュー '表示/検索履歴を表示' を選択してください。ただし、動作が鈍くなったりした場合は、起動項目から削除してください。

テーブルビューから検索文字列を選択し、Google ボタンを押すと デフォルトブラウザで検索します。検索文字列をダブルクリックしても同じ動作をします。

テーブルビューから検索文字列を選択して削除ボタンを押すとデータベースから検索文字列を削除します。

テーブルビューのそれぞれのヘッダをクリックすることでデータをソートします。

検索回数の計算方法は、すこし面倒な計算をしています。SearchHistory は Safari の以前の検索履歴を覚えています。そのデータと現在の検索履歴を照合して合致しないものを新規に登録します。そのため以前の検索履歴になく、SearchHistory のデータベースにある場合、初めて検索回数が増加します。

【インストール】

SearchHistory.zip を展開して作られる SearchHistory フォルダを 'ホーム/Applications' に移動してください。('ホーム' フォルダに 'Applications' フォルダがない場合は、新規に作成してください。)
これでインストール終了です。

【アンインストール】

'ホーム/Applications' の 'SearchHistory' フォルダ、
(中に含まれるすべてのファイル)
'ホーム/ライブラリ/Preferences' フォルダの jp.koyama.SearchHistory.plist
'ホーム/書類/SearchHistoryDatabase'
を削除してください。

【データの保存先】

'ホーム/書類/SearchHistoryDatabase'

【著作権】

フリーウェア、含まれているソースの著作権は私に。変更して公開する場合は、私にメールを下さい。

【保証】

無保証。このソフトを使用することで生じたいかなる損害も、作者は責任を負いません。

【動作環境】

動作確認は、Mac OS X バージョン 10.3.4 ビルド 7H63 でおこなっています。

NSSortDescriptor を使用しているため、Mac OS X v10.3 以上でないとうまく動作しません。

【独り言】

2004/07/07(Wed)

製品名 : ぶよぶよフィーバー 専用パット同梱版 PuyoPuyo Fever for Macintosh

対応OS : Mac OS X 専用 10.2.8 以上対応

メーカー : 株式会社セガ, SONIC TEAM

価格 : 6,580 円

書籍名 : Happy Macintosh Developing Time Second Edition 一はじめてさわる、はじめてわかる!!
Xcodeに完全対応、Web kitも解説

出版社名 : 株式会社ビー・エヌ・エヌ新社

著者名 : 木下 誠 著

価格 : 3,780 円

ぶよぶよフィーバーとHMDT Second Edition 本を購入しました。

私は落ちゲーは苦手なのですが、Mac OS X 対応ゲームとしてどんなものになるのか、興味があったので購入しました。専用パット同梱版を購入したのは、後々利用できるのと、自分のソフトで対応できないかなと思ったのが動機です。でも、調べてみると難しそうですね。

ゲームは早々に終えて、PuyoPuyo Fever.app のパッケージの中身を覗いてみました。GameMain.nib を Interface Builder で開いてみると Carbon のようですね。後、MacOSの中の PuyoPuyo Fever を ターミナル で

----- ターミナル -----

\$nm 'PuyoPuyo Fever'

00478cf0 B _gdfswork

U _getsectbynamefromheader

U _gettimeofday

U _glBegin

U _glBindTexture

U _glBlendFunc
U _glCallLists
U _glClear
U _glClearColor
U _glColor3f
U _glColor4f

緑色のコマンドを実行して、表示される関数を見ると OpenGL を使っているみたいです。(これはあくまでも個人的な意見で間違っているかもしれません。)

HMDT Second Edition 本は、Cocoa バインディングに興味があったので購入しました。まだ読んでる途中ですが、Cocoa 全般を細かく説明されている良書だと思います。

Mac OS X Tiger [<http://www.apple.co.jp/macosx/tiger/index.html>] の概要が公開されましたね。
[WWDC 2004 Keynote Webcast](http://stream.apple.akadns.net/) ・ San Francisco [<http://stream.apple.akadns.net/>] もWebで見ました。

いろいろ新しい機能が発表されましたが、Dashboard が面白そうですね。Widget として15Puzzle もあったのでマインスイーパーも作れそうですね。いろいろなサイトの解説を読むと WebKit を利用してるみたいです。JavaScript で記述したホームページみたいなものらしい。

Xcode 2.0のビジュアルなモデリング&デザイン機能は楽しみです。

Spotlight はどういふふうに実装されているのか興味があります。マイクロソフトの Longhorn は WinFS で実装するみたいですが、似たようなことをしているのでしょうか？高度な技術力がないので理解できるかわかりませんが！

【開発環境】

Xcode 1.1
Interface Builder 2.4 (v349)
The X Window System X11 1.0 - XFree86 4.3.0
gimp 1.2.4-11 The GNU Image Manipulation Program
gimp2 2.0.0-2 The GNU Image Manipulation Program 2.0
sodipodi 0.34-11 Gnome vector graphics application
EGWORD 13

【参考文献】

[Apple Developer Documentation](#)
<file:///Developer/Documentation/index.html>
[Cocoa Documentation](#)
<file:///Developer/Documentation/Cocoa/Cocoa.html>
[Cocoa Reference Documentation](#)
<file:///Developer/Documentation/Cocoa/Reference-date.html>
[Application Kit Reference for Objective-C](#)
file:///Developer/Documentation/Cocoa/Reference/ApplicationKit/ObjC_classic/index.html#//apple_ref/doc/uid/20001093

Foundation Reference for Objective-C

file:///Developer/Documentation/Cocoa/Reference/Foundation/ObjC_classic/index.html#//apple_ref/doc/uid/20001091

Cocoa: Sort Descriptors

http://developer.apple.com/documentation/Cocoa/Conceptual/SortDescriptors/index.html#//apple_ref/doc/uid/10000174i

Cocoa: Sort Descriptors: Creating Sort Descriptors

http://developer.apple.com/documentation/Cocoa/Conceptual/SortDescriptors/Concepts/Creating.html#//apple_ref/doc/uid/20001845

Cocoa: NSSortDescriptor class (Objective-C)

http://developer.apple.com/documentation/Cocoa/Reference/Foundation/ObjC_classic/Classes/NSSortDescriptor.html#//apple_ref/doc/uid/20001921

【メール】

御意見、感想はこちらまで。

小山 嘉昭
KOYAMA Yoshiaki

koyama-@za2.so-net.ne.jp
yos_koyama@mac.com

Yoshiaki's HomePage
<http://koyama-cool.ne.jp/>
<http://www001.upp.so-net.ne.jp/koyama-/>