

//-----//

# Wordbook version 0.2

//-----//

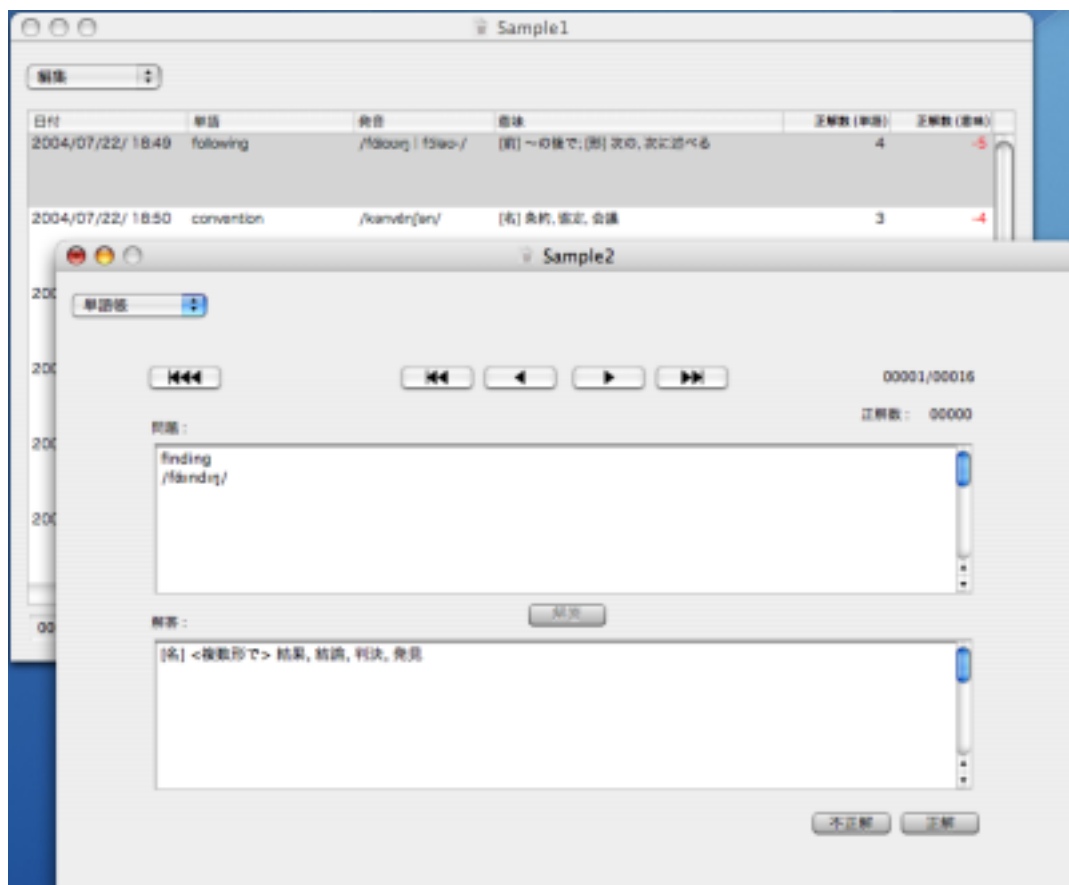


図 1) 実行画面

## 【インストール】

Wordbook\_02.zip を展開して作られる Wordbook\_02 フォルダを '/Users/あなたのアカウント/Applications' に移動してください。( 'あなたのアカウント' 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。)

## 【アンインストール】

'/Users/あなたのアカウント/Applications' の 'Wordbook\_02' フォルダ、  
(中に含まれるすべてのファイル)  
'/Users/あなたのアカウント/ライブラリ/Preferences' フォルダの jp.koyama.Wordbook.plist  
を削除してください。

## 【説明】

ソートした順に問題を出題する単語帳プログラム。

## 【変更点】

2006/05/31(Wed)

Universal Binary 化。

英文を入力しても表示できるようにした。

2006/05/24(Wed)

表示する行の高さを大きくした。

行をドラッグ・ドロップすることで順序を変更できるようにした。

## 【使い方】

説明しやすいようにサンプルを付属しておきました。Sample1.ywrd, Sample2.ywrd がそのサンプルです。(拡張子 ywrd は非表示にしています。)

サンプルを開くには、サンプルをダブルクリックするか、メニュー 'ファイル/開く...' からサンプルを選択してください。Sample1 はソート、Sample2 は正解数の増減(単語帳モードで説明があります。)の参考にお使いください。

ウインドウ上部にあるポップアップメニューで編集モードと単語帳モードを切り替えることができます。

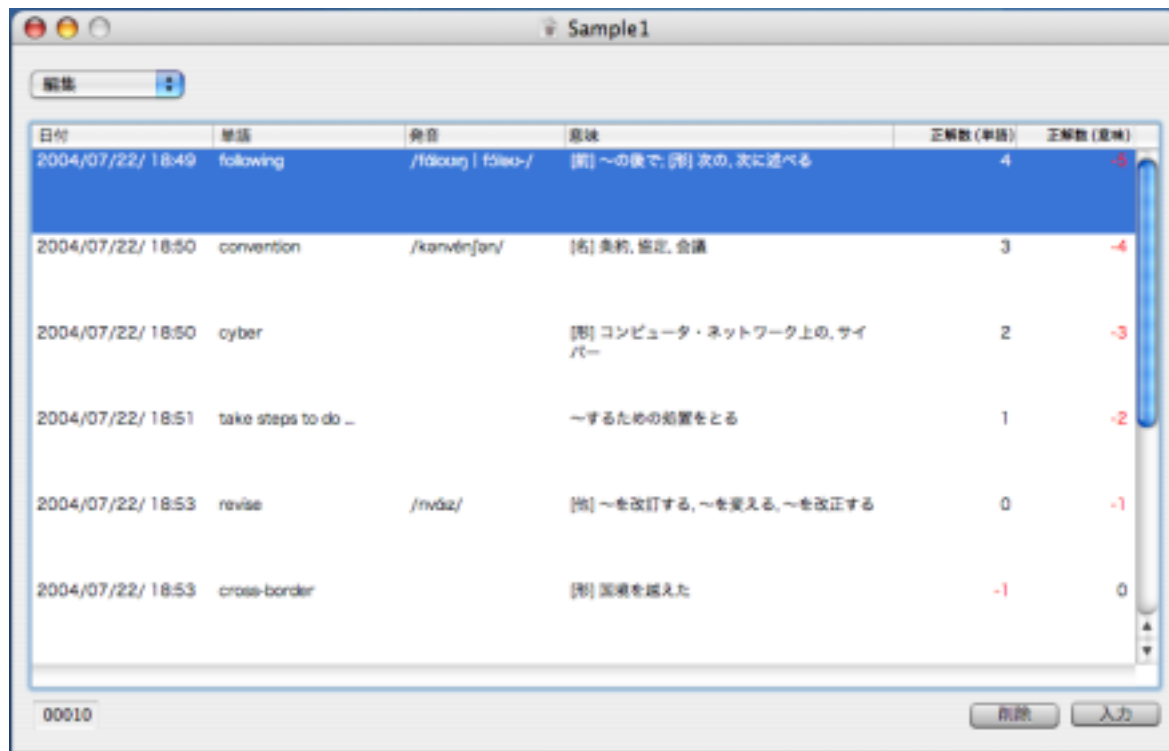


図 2) 編集モード

### [編集モード]

単語の入力や削除、ソートによる問題の出題方法を選択できます。

起動した時や書類を開いた時は編集モードで開いています。



図 3) 入力

**[入力]**

図 3)のようにウインドウ上部にあるポップアップメニューから '編集' を選択し、ウインドウ最下部にある入力ボタンを押してください。シートが開きますからフォームにそれぞれ値を入力してください。発音は入力しなくてもかまいません。入力し終わったら、追加ボタンを押してください。

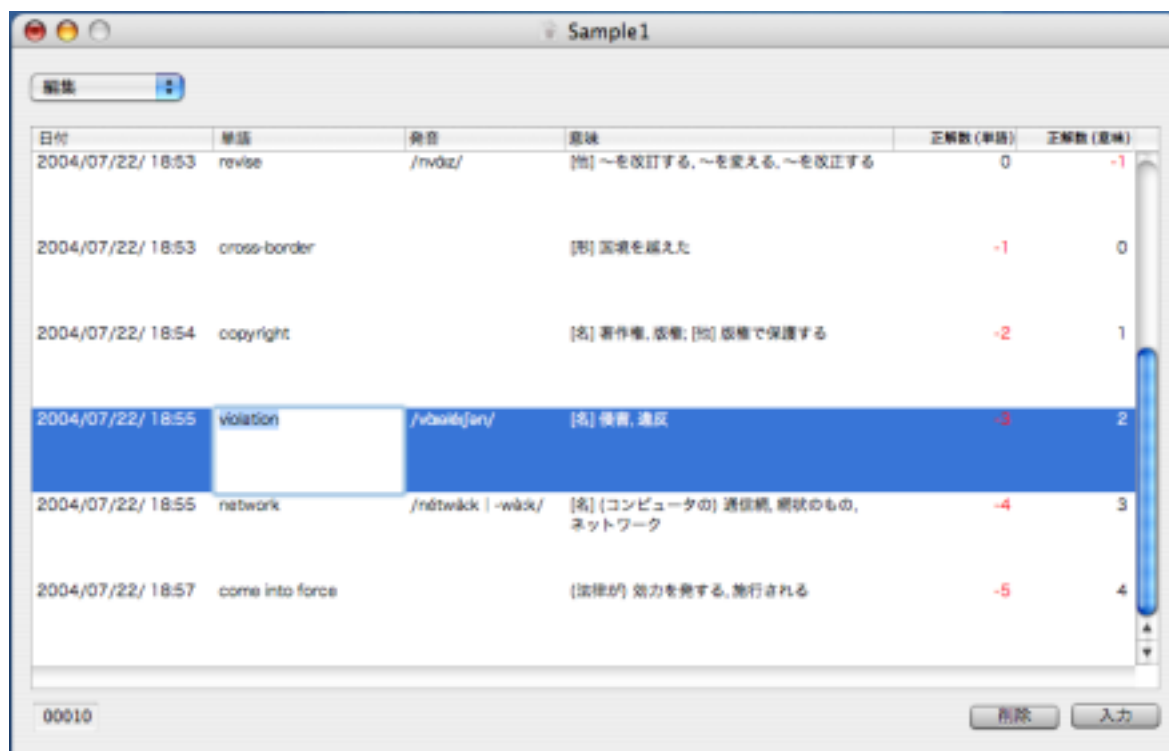


図 4) 単語の編集



図 5) 正解数(単語)の編集

**[編集]** 入力ミスをして日付以外の値はテーブル上で編集できます。変更したい値をダブルクリックして編集可能状態にし、編集してください。行をドラッグ・ドロップすることで順序を変更できます。

**[削除]** 削除したいテーブルの行を選択し、削除ボタンを押してください。確認のシートが開きます、削除したい場合は再度削除ボタンを押してください。



図 6) 正解数(単語)でソートした状態

## [ソート]

問題の出題順序を変更できます。テーブルの列のタイトルをクリックすることにより、データがソートされます。ソートされたデータの上部にあるデータから単語帳モードで問題が出題されます。



図 7) 単語帳モード

**[単語帳モード]** 単語帳モードを選択すると問題出題方法選択画面があらわれます。'単語->意味' は単語を問題として出題し、'意味->単語' は意味を問題として出題します。出題方法を選び、開始ボタンを押してください。

問題が出題されたら、解答ボタンを押して、正解ボタンまたは不正解ボタンを押すことになります。すると次の問題が出題されます。アクア風のボタンは通常使いません。それぞれのボタンの動作は次ページを参照してください。

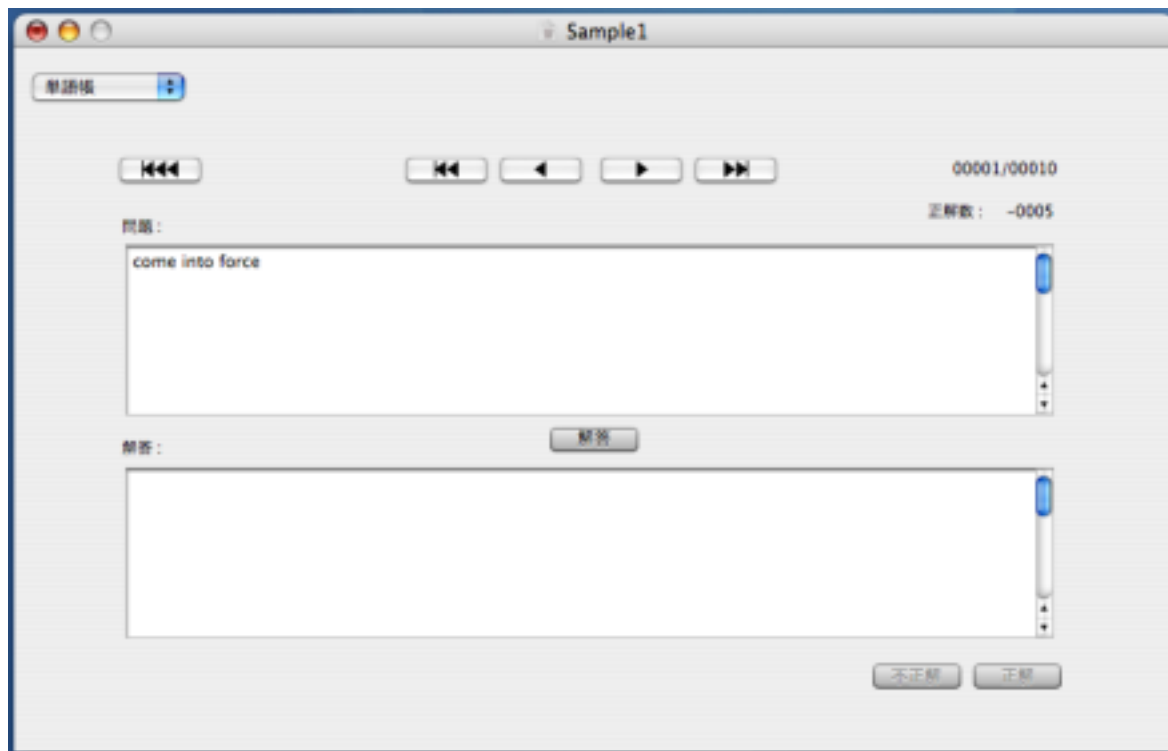







図 8) 問題出題画面

-  問題出題方法選択画面に移動
-  最初の問題に移動
-  前の問題に移動
-  次の問題に移動
-  最後の問題に移動

-  解答を表示する
-  正解
-  不正解

'正解、不正解' ボタンを押すとそれぞれ正解数をプラス1、マイナス1 増減します。

正解数には、単語(問題出題方法選択画面で単語 -> 意味を選んだ場合)と意味 (問題出題方法選択画面で意味 -> 単語を選んだ場合)の二通りあります。

解答ボタンを押さないと正解,不正解ボタンは有効になりません。

編集モードに切り替えて正解数でソートとすることで、正解率の悪い 単語/意味 から出題させることができます。ソートした後は問題出題方法選択画面に戻って最初からやり直してください。ソートすると順番が変更されるためです。Sample2で実際に試してください。正解数を変更したら保存するのを忘れなく。

### 【著作権】

フリーウェア。本ソフトに含まれるソフトウェア、データ、ドキュメント、ソースなどの著作権は KOYAMAYoshiaki が所有します。改造して公開する場合は [KOYAMA Yoshiaki \[ koyama-@za2.so-net.ne.jp \]](mailto:koyama-@za2.so-net.ne.jp) までご連絡ください。

### 【保証】

著作者は本ソフトの使用で起こった障害に対しての責任、保証義務を一切負わないものとします。

## 【動作環境】

動作確認は、Mac OS X バージョン 10.4.6 ビルド 8I127でおこなっています。

## 【独り言】

2006/05/21(Sun)

書籍名 : ハリー・ポッターと謎のプリンス ハリー・ポッターシリーズ第六巻 上下巻2冊セット (6)  
出版社名 : 静山社  
著者名 : J. K. ローリング 著, J. K. Rowling 著, 松岡 佑子 翻訳  
価格 : 3,990円

ハリー・ポッターは1巻から読み続けているので、今回も購入しました。物語も佳境に入ってきて、面白さも増してきました。大人にも十分楽しめる内容だと思います。

文字化けしたメールで気になるものは [nkf \[ http://www.ie.u-ryukyu.ac.jp/~kono/nkf/ \]](http://www.ie.u-ryukyu.ac.jp/~kono/nkf/) で読んでいたのですが、ruby の標準ライブラリ nkf を使った簡単なスクリプトを書いてみました。スクリプトファイルの先頭を '#!/usr/bin/ruby' にし、実行属性を付け、Finder で '情報を見る' を選択し、'このアプリケーションで開く' で 'ターミナル' に設定すると Finder 上でスクリプトファイルをダブルクリックするだけで起動することができます。結構、便利ですね。(知らない人はいないと思うけど)

nkf の文字コード判別は強力だし、base64にも対応しているので、とても便利です。これを Cocoa でも使えると良いのですが！ ruby で採用されている正規表現 Oniguruma を移植したものが OgreKit なので、フレームワークとして移植できそうな気がします。nkf のソースを見たのですが、ちょっと私には無理そうです。どのオプションでどの関数が呼ばれているのか判断できればできそうな気がします。私自身、技術力がないので、的外れなことを言っている可能性があります。

それにしても以前は ruby について馴染めなかったのですが、'入門Haskell—はじめて学ぶ関数型言語' 本を読んだ影響でしょうか！簡単なプログラムを作成できるようになりました。本当のところ何が影響しているのかわかりませんが！

2006/05/28(Sun)

書籍名 : Happy Macintosh Developing Time Third Edition Cocoaプログラマのための技術解説書 (単行本)  
出版社名 : ビー・エヌ・エヌ新社  
著者名 : 木下 誠 著  
価格 : 3,990円

書籍名 : ふつうのHaskellプログラミング ふつうのプログラマのための関数型言語入門  
出版社名 : ソフトバンククリエイティブ  
著者名 : 青木 峰郎 (著), 山下 伸夫 (監修) 出版  
価格 : 2,940円

上の2冊を注文しました。'Happy Macintosh Developing Time Third Edition' 本は Spotlight や Core Data について関心があったので購入しました。以前、独り言で書いた通り '入門Haskell—はじめて学ぶ関数型言語' 本を購入したのですが、理解できなかったので、再度挑戦するために 'ふつうのHaskellプログラミング ふつうのプログラマのための関数型言語入門' 本を注文しました。

Cocoa 勉強会 [ <http://www.cocoa-study.com/> ] で 8月13日(日曜) にコミケにて 'Cocoa Life Vol.2 ' の直販が告知されています。詳細は [会長ブログ \[ http://blog.cocoa-study.com/ \]](http://blog.cocoa-study.com/) に記載されています。私は 'Cocoa Life Vol.1' を通販で購入しました。

MacBook が発売されましたね。詳しくは知りませんが [Boot Camp \[ http://www.apple.com/jp/macosex/bootcamp/ \]](http://www.apple.com/jp/macosex/bootcamp/) や [Parallels \[ http://www.parallels.com/ \]](http://www.parallels.com/) の Parallels Desktop for Mac で Windows Vista の Aero UI を利用するには苦し

そうですね。とにかく8月の WWDC2006 [ <http://developer.apple.com/jp/wwdc/index.html?banner> ] 待ちですね。  
たぶん購入するとしたら来年の iMac になりそうですね。

## 2006/05/31(Wed)

GetUpEnglish [ <http://getupenglish.blog.ocn.ne.jp/getupenglish/> ] で紹介されている英語の表現が大変ためになるので、これを保存しておきたいと思いました。それで拙作 Wordbook を使って、単語に英文、意味に訳文を入力してみました。ただ文章が長いので表示できません。それで文章がだいたい表示されるように、プログラムに変更を加えてみました。

### 【開発環境】

Xcode バージョン 2.2.1  
コンポーネントのバージョン  
Xcode IDE: 656.0  
Xcode Core: 660.0  
ToolSupport: 651.0

Interface Builder Version 2.5.3 (443)  
The X Window System X11 1.0.1 - XFree86 4.3.0  
gimp 2.2  
EGWORD 14

### 【参考文献】

1)  
[Apple Developer Documentation](http://developer.apple.com/documentation/)  
[Cocoa Documentation](http://developer.apple.com/documentation/Cocoa/Cocoa.html)  
<http://developer.apple.com/documentation/Cocoa/Cocoa.html>  
[Cocoa API Reference](http://developer.apple.com/referencelibrary/API_Fundamentals/Cocoa-api-date.html)  
[http://developer.apple.com/referencelibrary/API\\_Fundamentals/Cocoa-api-date.html](http://developer.apple.com/referencelibrary/API_Fundamentals/Cocoa-api-date.html)  
[Application Kit Reference for Objective-C](http://developer.apple.com/documentation/Cocoa/Reference/ApplicationKit/ObjC_classic/index.html)  
[http://developer.apple.com/documentation/Cocoa/Reference/ApplicationKit/ObjC\\_classic/index.html](http://developer.apple.com/documentation/Cocoa/Reference/ApplicationKit/ObjC_classic/index.html)  
[Foundation Reference for Objective-C](http://developer.apple.com/documentation/Cocoa/Reference/Foundation/ObjC_classic/index.html)  
[http://developer.apple.com/documentation/Cocoa/Reference/Foundation/ObjC\\_classic/index.html](http://developer.apple.com/documentation/Cocoa/Reference/Foundation/ObjC_classic/index.html)

2)  
[Universal Binary Programming Guidelines](http://developer.apple.com/documentation/MacOSX/Conceptual/universal_binary/index.html)  
[http://developer.apple.com/documentation/MacOSX/Conceptual/universal\\_binary/index.html](http://developer.apple.com/documentation/MacOSX/Conceptual/universal_binary/index.html)

[Universal Binary Programming Guidelines - 日本語翻訳](http://developer.apple.com/ja/documentation/MacOSX/Conceptual/universal_binary/index.html)  
[http://developer.apple.com/ja/documentation/MacOSX/Conceptual/universal\\_binary/index.html](http://developer.apple.com/ja/documentation/MacOSX/Conceptual/universal_binary/index.html)

### 【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](mailto:koyama-@za2.so-net.ne.jp)  
[yos\\_koyama@mac.com](mailto:yos_koyama@mac.com)

Yoshiaki's HomePage

Wordbook ReadMe 0.2

<http://koyama-cool.ne.jp/>

<http://www001.upp.so-net.ne.jp/koyama-/>