

//-----//

iTunesGamePad version 0.1

//-----//

【説明】

ぶよぶよフィーバー専用パッド同梱版として発売された復刻版セガサターンコントロールパッドを利用して iTunes を操作できます。

【インストール】

iTunesGamePad.zip を展開して作られる iTunesGamePad 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。)

【アンインストール】

'ホーム/Applications' の 'iTunesGamePad' 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.iTunesGamePad.plist
を削除してください。

【使い方】

(注意)

スリープすると動作がおかしくなることがあります。その場合はプログラムを終了して、復刻版セガサターンコントロールパッド(以下、復刻版セガサターンコントロールパッドを GamePad と略します。)を抜き、再度差し、その後プログラムを起動してください。それでも正常に動作しない場合はコンピュータを再起動してください。(GamePad を認識しない場合も再起動してください。) 動作は不安定です。常時使うことは無理だと思います。プログラムのにおかしな部分があるのかもしれませんが。

(コンピュータをスリープさせたくない場合は [Jiggler \[http://www.sticksoftware.com/software/Jiggler.html \]](http://www.sticksoftware.com/software/Jiggler.html) を使う方法があります。)

iTunes を終了するには iTunesGamePad を終了してから、iTunes を終了させてください。

Finder 上で iTunesGamePad をダブルクリックして起動してください。後は GamePad のボタンを押すことで iTunes を操作できます。GamePad で iTunes を操作できる機能は、

- A : Play
- B : Stop
- C : Play/Pause
- X : 再生している曲の先頭から再生
- Y : 音量を小さくする
- Z : 音量を大きくする
- L : iTunes 上で表示している playlist の先頭の曲を再生
- R : iTunes 上で表示している playlist の最後の曲を再生
- START : iTunes のウィンドウを前面にする(ドッグに格納されている場合は呼び出す)

十字キー

上：前の曲に移動

下：次の曲に移動

左：前の playlist に移動

右：次の playlist に移動

です。

iTunesGamePad 上のウインドウのボタンを押しても GamePad と同じ動作をおこないます。

ウインドウの下部に曲名、アーティスト名を表示します。

【著作権】

フリーウェア。libHIDUtilities.dylib, HID_Uilities_External.h の著作権は Apple Computer, Inc. にあります。その他のソースの著作権は私にあります。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 10.3.5 ビルド 7M34 でおこなっています。

【独り言】

2004/09/15(Wed)

情報源は忘れてしまったのですが、GamePad を利用できるライブラリ MfLib (参考文献参照)があることを知りました。ダウンロードしたファイルを展開し、フォルダ mfjundatta/mfmac の中の mfmac.pbproj を Xcode で開き、ターゲット/libmfmac.a を選択し、検索パスを変更すると Xcode のビルドに成功しました。その後、フォルダ mfjundatta/joystick の中の joystick.pbproj を同じく Xcode で開き、ターゲット/joystick を選択し、検索パス/ライブラリが /Users/jundatta/mfjundatta/mfmac/build になっていたので、作成した libmfmac.a のパスを設定し、ビルドすると成功しました。joystick.app の動作を確認すると上手く動作していました。ソースを覗いてみると、libHIDUtilities.a (参考文献 HID Utilities Source を参照)を利用しているようでした。それで HID Utilities Source、HID Explorer (参考文献参照)をダウンロードし、同じ階層に展開してから、ビルドしました。HID Explorer で GamePad の動作を確認しました。いろいろ情報が表示されるので大変参考になりました。ところが HID Explorer は Carbon アプリのようです。拙作 SearchHistory で Carbon に少し触れていたもので、これを機会に Carbon について勉強してみることにしました。そこで次の書籍を入手してみました。

書籍名 : MacOS X Carbonプログラミングガイド

著者名 : 小池 邦人, 中村 洋一

出版社名 : (株) 毎日コミュニケーションズ

読んでみた感想は Mac OS X 以前の Mac OS でプログラム経験がないと理解するのは難しいと思いました。幸い私は X68000 の SX-WINDOW のプログラム経験があったのでなんとか理解できました。こんなところで SX-WINDOW の知識が助けになるとは思ってもみませんでした。

HID Explorer のソースを印刷し、動作をなんとか理解しました。

そこで GamePad で iTunes を操作できるようにすれば面白そうかなと思い実際に作ってみました。基本的に拙作 RemoteiTunes と動作原理は同じです。共有ライブラリ libHIDUtilities.dylib を新規コピー・ビルドフェーズを使って Framework 内にコピーするようにしてみました。共有ライブラリではなく静的ライブラリを使うべきかもしれません。私の環境ではうまく動作していますが、問題があるかもしれません。

実際に利用してみて気づいたのですが、コンピュータがスリープすると動作がおかしくなります。本当は libHIDUtilities.dylib のソースを理解するだけの知識があれば良いのですが、私には無理そうです。それで公開をやめようかと思ったのですが、折角作ったのに公開しないのはもったいないと思い、公開することにしました。(コンピュータをスリープさせたくない場合は [Jiggler \[http://www.sticksoftware.com/software/Jiggler.html \]](http://www.sticksoftware.com/software/Jiggler.html) を使う方法があります。)

iTunesGamePad のソースをみればわかるように、かなりいいかげんな作りになっています。それと AppleScript には苦勞しました。改造して GamePad でいろいろなソフトを AppleScript で操作すると面白いかもしれません。

2004/09/19(Sun)

iMac G5 20" をアップルストアで 2004/09/01 に購入しました。出荷予定日は 2004/10/04 です。到着するのが楽しみです。

【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](http://developer.apple.com/documentation/)
[Cocoa Documentation](http://developer.apple.com/documentation/Cocoa/Cocoa.html)
[Cocoa API Reference](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)
[Foundation Reference for Objective-C](http://developer.apple.com/documentation/Cocoa/Reference/Foundation/ObjC_classic/index.html)

[Hardware Human Interface Device & Force Feedback Sample Code](http://developer.apple.com/samplecode/Hardware/idxHumanInterfaceDeviceForceFeedback-date.html)
[HID Utilities Source](http://developer.apple.com/samplecode/HID_Uilities_Source/HID_Uilities_Source.html)
[HID Explorer](http://developer.apple.com/samplecode/HID_Explorer/HID_Explorer.html)

あゆあゆじゅんだった

<http://hp.vector.co.jp/authors/VA009750/>

MfLib Mac OS X

<http://hp.vector.co.jp/authors/VA009750/mfmac.htm>

Stick Software

<http://www.sticksoftware.com/>

Jiggler

<http://www.sticksoftware.com/software/Jiggler.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

yos_koyama@mac.com

Yoshiaki's HomePage

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

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