

メッセージ表示 Notifier の使い方

アプリの操作に対して、操作が誤っていることを警告したり、操作を続けるか、中止かの選択を要求したりする場合、スマートフォンの画面にメッセージをさせたい場合があります。このような目的のために Notifier が使われます。Notifierコンポーネントのブロックには多くのものが用意されていますが、比較的良く使用されるのは、次の3個(図1~3)です。



図1



図2

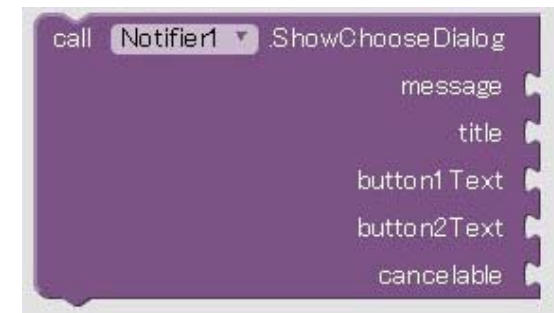


図3

Notifier1.ShowAlertは、noticeにセットした文字列を、スマートフォンの画面に数秒間表示し、自動で消えていくもので、ブロックの組立も簡単で、ユーザーの操作も必要がないため最も使用頻度の高いものです。 ShowMessageDialogは、messageにセットした文字列を表示し、ユーザーに確認を求め、buttonTextにセットした、例えば、“OK”等のボタンをタップすると消えるタイプのものです。

ShowChooseDialogは、button1TextとButton2Textが準備されており、良く使用される例では、“Yes”、“No”がセットされます。また、cancelableには論理型の true , false をセットします。 true をセットすれば、キャンセルが可能となります。“Yes”、“No”どちらかを選ぶと Notifier1.AfterChoosing イベントが自動で発生し、そのイベントには、“Yes”又は“No”の文字列が引数として渡され、それぞれに対応した後処理を書くことができます。

以上の Notifier について [3.5] のアプリで実際に使用している実例を図4と図5に紹介します。



図4



図5

Notifier1.ShowAlertが実行されると、notice にセットされた文字列が、スマートフォンの画面の中央部に、数秒間表示され自動で消えていきます。

下図は、Notifier1.ShowMessageDialogの例です。



図6

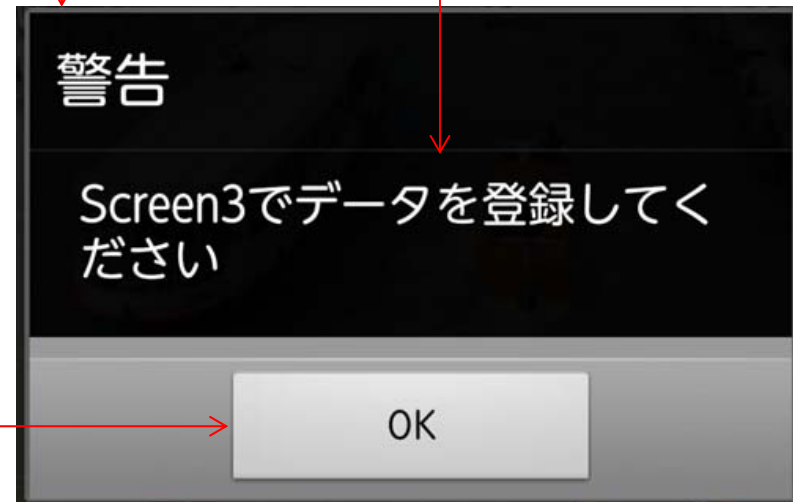


図7

Notifier1.ShowMessageDialogが実行されると、message にセットされた文字列が、title の文字列とともにスマートフォンの画面の中央部に、ダイアログとして表示されます。ユーザーは、"OK"をタップすることによって次の処理に進んでいきます。