

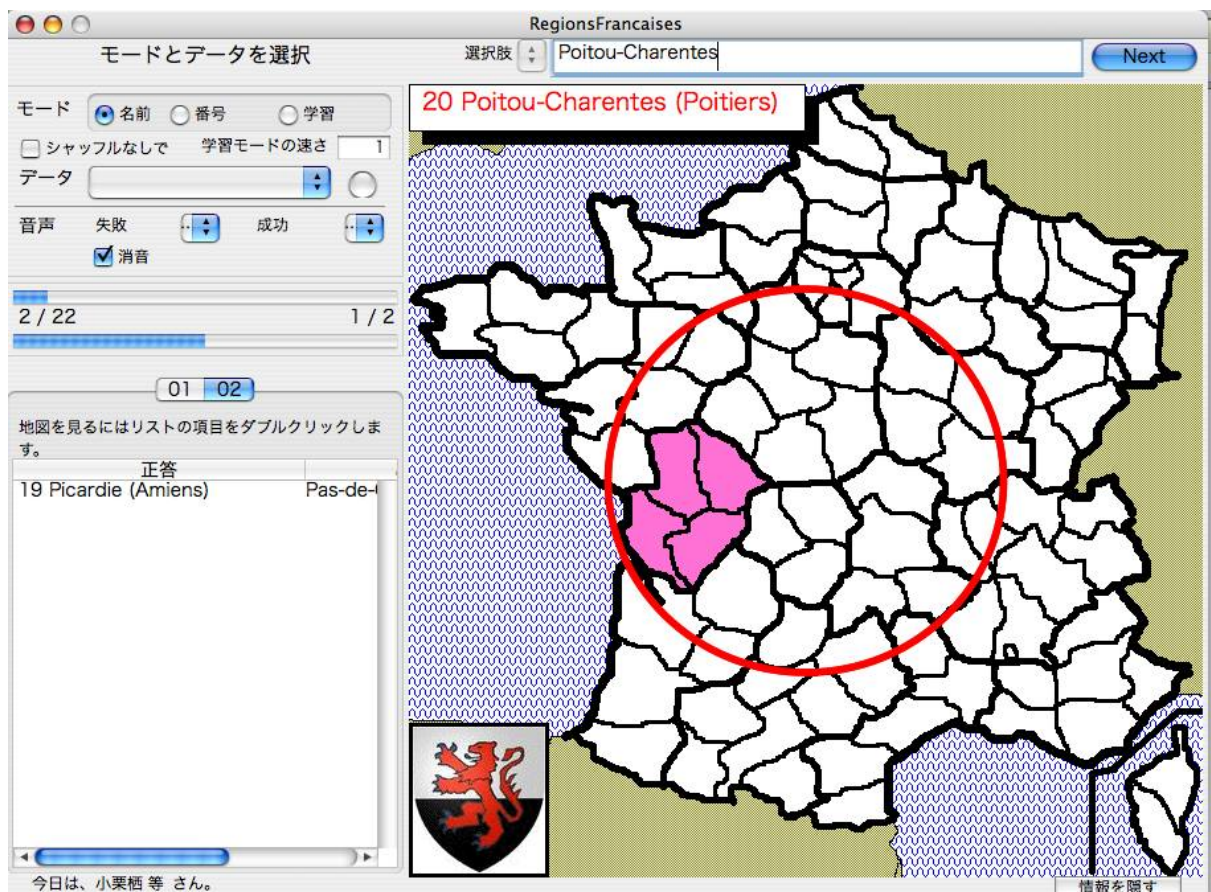
Reg^{et}Dep マニュアル

小栗栖等

(和歌山大学)

2006 年 7 月 20 日

1 はじめに



1.1 ソフトの概要

Reg^{et}Dep (レゲデップ) は、地図上の、さまざまな地名をあてるゲームです。添付のデータでは、フランスの地域圏名、県名、旧州名、それに日本の県名で、ゲームを楽しむことができます。データ形式は非常に単純なので、手間を惜しまなければ、誰にでも、新しいゲームデータを作成することができますし、既存のデータを改変することもできます。

なお、Reg^{et}Dep という名前は、フランス語の Régions et départements (地域圏と県) から作った作者の造語です。

1.2 使用条件

Reg^{et}Dep はフリーウェアです。個人的使用に限り、誰でも自由に利用できます (教育機関での教材としての使用も、個人的使用と見なします)。ただし、Reg^{et}Dep のダウンロード、インストールにより、何らかの損害が生じたとしても、作者は一切責任を負いません。

1.3 最新版とバグレポート

作者のホームページに、最新版とバグレポートを掲載します。

<http://www.eonet.ne.jp/~ogurisu/>

ソフトに関する感想や「使ってるよ」という報告のメールは、作者の励みになります。ogurisu@hera.eonet.ne.jp

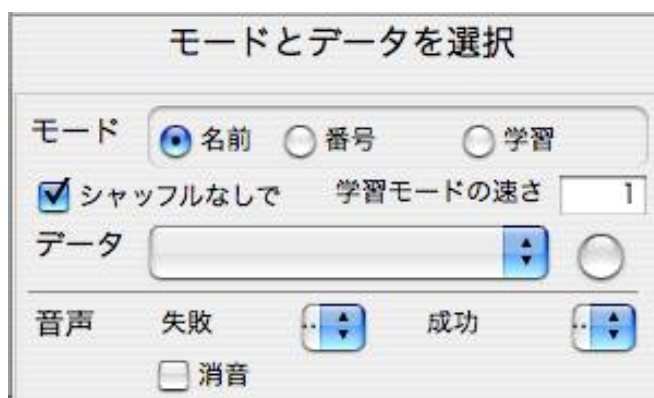
1.4 動作環境

- Reg^{et}Dep_Mac は MacOS10.4(Tiger) 上で動作確認しました (それ以前のバージョンでも動くはずです)

- Reg^{et}Dep_Win は WindowsXP 上で動作確認しました (Windows2000 上でも動く可能性があります)。

2 使い方

2.1 ゲーム開始



ゲームを開始するには、Reg^{et}Dep を起動し、現れたウィンドウの左側上部（上図）を操作します。

まず、モードを選びます。

- 名前モード：地図上に示された位置の、地名を答えるゲームです。
- 番号モード：示された地名に対する位置を、地図上の番号で答えるゲームです。
- 学習モード：百聞は一見に如かずです。最初にこのモードを選んでみると良いでしょう。なお、図中では学習モードの速さが 100 になっていますが、これは、遅すぎます。デフォルトでは 1 秒ですが、2-3 秒の方が良いかもしれません。なお、学習モード実行中でも、この数値は変更できます。

次に、下記の四つから、データを選びます^{*1}。

- AnciennesProvincesFrancaises：フランスの旧州名です。
- RegionsFrancaises：フランスの地域圏名です。
- DepartementFrancais：フランスの県名です（番号モードは未対応）。
- DepartementJaponais：日本の県名です。

データを選択すると、即座にゲームが開始されます。ゲームの途中で他のデータを選択し直したり、Reg^{et}Dep そのものを終了することもできますが、その場合、それまでのゲーム内容は失われます。

2.1.1 補足

- データ選択ポップアップの隣の丸いボタンは Reg^{et}Dep フォルダ内の data フォルダの中身を表示します。データの修正などに便利です。また、データを追加・削除すると、リアルタイムで、データ選択メニューが更新されます（出題途中のデータを削除してはいけなは、もちろんです。[いたずら好きの人はやってみても構いませんが]）
- シャッフルなし：チェックなしでは、問題がいつも、違った順番で出題されます。一方、チェックありでは、data.txt の順番通りに問題が出題されます。フランスの県名のように問題数が多い場合には、一定の順番での出題の方が、暗記が容易になります。

^{*1} データ名がフランス語になっているのが気に入らない場合には、いったん、Reg^{et}Dep を終了し、Reg^{et}Dep フォルダ内の data フォルダを開きます。すると、上の四つの名前がついたフォルダが入っていますから、これらのフォルダの名前を変更してください。その後で、Reg^{et}Dep を起動すると、今度は、変更後のデータ名が表示されます。

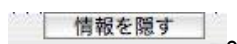
2.2 ゲームの進行

2.3 問題への解答



左側下半分の情報欄（次ページ図）に指示が出されますから、それに従って、地名か番号をウィンドウ上部の入力欄（上図）に記入してください*²。その後、OK ボタンを押すか、return (enter) キーを押すと、正解なら丸が、不正解ならバツが、画面上に表示され、それぞれに対応した音声が生再生されます。また先に、指示の表示された情報欄には正解が表示されます（右図）。

なお、正解は画像の上にも描画されます。正解が画像を見るのに邪魔になる場合には、ウィンドウ右下の「情報を隠す」ボタンを押してください。



2.3.1 次の問題の表示とゲーム結果

次の問題を表示するには、先ほどの OK ボタンを押します（OK が Next に変わっています）。あるいは、再度、return (enter) キーを押しても、次の問題が表示されます。

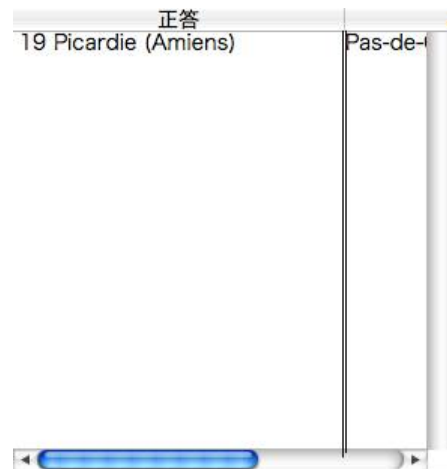
ウィンドウの左下の情報欄には、「現在の問題番号 / 総問題数」ならびに、

*² 記入にはキーボードを使うか、入力欄横の選択肢欄を使います。選択肢欄を使った場合、OK ボタンを押す必要はありません。

「現在の正解数 / すでに出題された問題数」と、それを図案化したプログレスバーが表示されます。

なお、情報欄のタブパネルの 02 には、不正解だった問題がリストとして、累積されています。解答途中でも、全問解答後でも「02」ボタンを押すことで、リストを確認することができます。

リストの一行目には正解が、二行目にはあなたの入力した答えが入っています。ヘッダの境界線をドラッグすることで、リストの列幅を変更することができます。また、リスト下のバーを使って、横スクロールもできます。



全問解答後、データを選び直せば、新たにゲームを行うことができます。Reg^{et}Dep には、成績を保存する機能はありません。同じデータでゲームを続けていれば、いずれ、常に満点が取れるようになりますし、自分の実力は自分で十分判断できるものです。そのようなわけで、今のところ、Reg^{et}Dep には成績保存機能を備える予定はありません。要望が多ければ、再検討します。

3 データ

Reg^{et}Dep のデータは非常に単純です。データ名を名前とするフォルダに、複数の画像と data.txt という名前のテキストファイルが入っているだけです*3。

*3 必須ではありませんが、info.txt というテキストファイル (utf8 文字コードを使用) を保存して、フォルダにいれておけば、「Reg_{et}Dep について」ウィンドウでその内容が表示されます

3.1 data.txt データ

文字コード utf-8、改行文字 LF で保存された、「ID 番号 ⇒ 地名 ⇒ 正答」というふうに、三つのフィールドからなるタブ区切りテキストファイルです（⇒ はタブ記号です。実際には表示されません）。ID 番号は、画像の名前として使用し、特定の画像と、地名を結びつけるのに利用されています。たとえば、フランスの地域圏では、01 が Alsace(アルザス) 地方の ID 番号です。Alsace 地方にアミをかけた画像に 01 という名前を付けることで、「01⇒Alsace⇒01 Alsace」というデータと画像が結びつきます。

01 という名の画像^{*4}に対し、ユーザーが Alsace と入力すれば正解、そうでなければ、不正解で、01 Alsace というのが、画面上に表示される正答^{*5}です。

以上のことがわかっていれば、少なくとも、データを改変するのは非常に簡単です。

たとえば、Alsace 地方の中心都市は Strasbourg (ストラスブール) ですから、データを「01⇒Alsace⇒01 Alsace (Strasbourg)」とすれば、正答として、01 Alsace (Strasbourg) と表示されるようになります。

あるいは、「01⇒ アルザス ⇒01 アルザス」とすれば、日本語版のデータを作成できます。なお、正答には、__BR__ (BR の前後に、二つずつのアンダースコア) という改行文字を使うことができます。この特殊な表現は、ソフト内では改行として解釈され、画面上に表示されます。

自作のデータを作者まで送ってくだされば、Reg^{et}Dep のホームページに、公開します。

^{*4} 正確には、「01+ 拡張子」です。

^{*5} 正答の冒頭には、必ず、ID 番号が必要です。これがないと、学習モードの際、リストをクリックしても、画像が正しく表示されません。

3.2 画像データ

画像には、縦横とも、600pixel の大きさのものを準備してください。ファイル形式には、gif, jpg, bmp などが利用できます。png も理論上は可能ですが、なぜか、Windows 版ではうまく表示されません。

3.3 ID 番号と画像名

ID 番号は常に整数値として解釈されます。すなわち、01 でも 001 でも、00000001 でも、1 として扱われます。画像データ名も同じです。

このマニュアルは L^AT_EX 2_ε を利用して作成しました。