

# FlashSaveについて

このたびはFlashSaveをご覧頂きありがとうございます  
同じFlashコンテンツの開発の同士としてお役に立てれば幸いです。



本ソフトは、Flashコンテンツ開発者用のソフトです  
Flashでは通常の方法では、ローカルディスクへデータが保存できません。  
只ひとつ、共有オブジェクトにデータを保存できるのみとなっています。

そこで貴殿のソフトにFlashSaveのフレームをつけて頂くことでそれを解消しました。

javascriptやPHPとの連携の知識のない方(私を含め)には、少し便利かなと思って作りました。  
仕組みはいたって、初歩的なものです。

開発者: 似顔絵島の村長

HomePage: [http://www.stickom.jp/flash\\_save/](http://www.stickom.jp/flash_save/)

サポートメール: <http://form1.fc2.com/form/?id=580579>

ソリューション名: **Flash Save**

サポートポリシー: メールにて受付(24時間)  
本ソフトの無料バージョンにおいて、  
いかなるデータなどの破損などにつ  
いても一切の保証はできません。

警告: このデータベースソリューションには、  
上記に指定したデベロッパのみが提供できる  
パスワードが含まれています。

ActionScriptで保存用  
テキストフィールドを作成  
(形式や内容は自由です)

※もちろんそれを読み出す  
スクリプトも必要です



クリップボードにそのデータを  
格納します

(例)  
`System.setClipboard(my_txt.text);`



クリップボードをFlashSaveが  
貴方の設定した項目に従い  
保存します

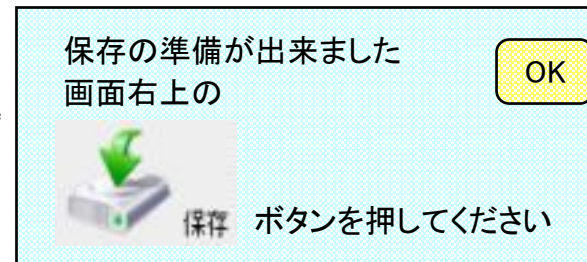
保存先  
①SWFと同じフォルダ  
②マイドキュメントフォルダ  
③デスクトップ  
3箇所から選択

## チュートリアル

例 : `_root.save_text` というフィールドの内容を、あるボタンを押したら、SWFと同じ場所に `myTextdata.txt` という名前で保存して、保存完了のメッセージを「保存しました 次の作業を続けてください」と表示させたい場合

ActionScript 1.0でも動くような解説にしました  
当方もSUZUKAをメインで利用させていただいております

```
_root.saveButton.onRelease=function(){  
    System.setClipboard(_root.save_text.text);  
  
    _root.msg._visible=true;  
};
```



このようなダイアログを作ると親切でしょう

- ①上記のようにデータをクリップボードに格納するプログラムを書いた、Flashコンテンツを開発します
- ②当方のソフトフォルダー丸ごと複製したフォルダーに好きな名前をつけ、あなたの開発したSWFファイルをセットします  
(少々ファイルは大きいですが、動作が遅いわけではありません)



- ③ という実行ファイルを起動し



にて設定をします



上記の参考例の場合は次のページのように設定します

## FlashSave 無料版



## 開発者用管理画面

このたびはFlashSaveをご活用頂き有難うございます。  
 同じFlashコンテンツの開発の同士としてお役に立てれば幸いです。  
 このツールを使っていることが判りにくい、シェアウェア版もあります。  
 FileMakerAdvancedで開発しました。もっと軽い手ごろなものを開発できた人は教えてねwww



パラメータの使い方等  
 (マニュアル)



ソフト確認



簡易マニュアル作成機能

貴殿の開発したFlashソフト名

牧場ゲーム.swf

SWFファイル名

管理者パスワード

123456

管理者パスワード確認

123456

重要です忘れないように！

ファイル格納フォルダー選択

☒ ソフトと同じ

☐ ドキュメントフォルダ

☐ デスクトップ

※《ソフトと同じ》は配布後はユーザーが利用している場所に自動で設定されます

デフォルト保存ファイル名

myTextdata.txt

例のように指定

長子も記入 保存は下記選択のテキスト形式で保存されます

例: myData.txt

保存ファイルフルパス

file:/G:/pigg\_st/FlashSave/myTextdata.txt

JISコード

☒ UTF-8

☐ SHIFT-JIS

JISコード指定

保存完了メッセージ

☐ 表示しない

☒ 表示する

保存しました  
 次の作業を続けてください

例のように指定

※自動監視についてはマニュアルをよくお読み下さい

保存の種別

☐ 自動監視

☒ ボタンで動作

例はボタンで動作

パラメーターの利用は方法は  
 左のボタンで確認

保存テスト

ソフトタイトル

牧場ゲームVer.3

ソフト名称

このサイズで入る範囲にしてください  
 フォントサイズ・色などは「書式」メニューで  
 編集できます(タイトル・ボタン共)

ソフトタイトルロゴマーク  
 (画像)



↑背景を変更する

ロゴなどあれば

実際の大きさです。枠等はつきません  
 クリックでファイル選択ダイアログが表示されます

保存ボタンアイコン & 名称変更



保存

貴方  
 画面

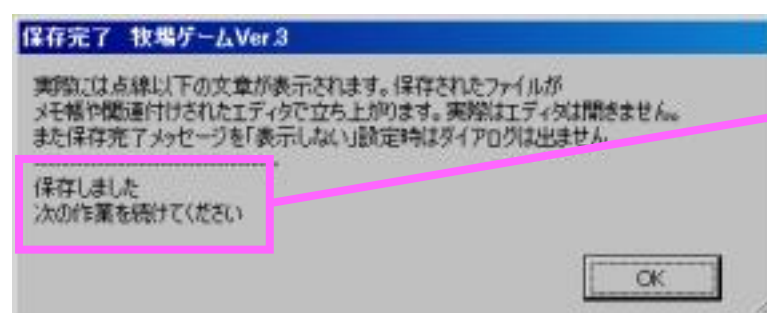




このボタンを押してブラウザもしくはプレーヤーで表示されればSWFのセットはOK



このボタンを押してサンプルのデータがエディタやメモ帳で自動起動し  
myTextdata.txtというファイル名でSWFと同じ場所に出来ていればセッティングは完了



設定したメッセージ



※形式をSHIFT-JIS形式とした場合は読み込むActionScriptの実行前に  
**System.useCodepage = true;** を追加してください  
SHIFT-JISで読み込みます。

このようなサンプルデータです  
※エディタによっては整形が崩れる場合がありますが 指定のJIS形式で保存します

```
何方の指定とおりにテキストができましたか？
↓
（例1：普通のテキスト SWF6以降 onData イベント）↓
このテキストはテキストのみを保存したときのサンプルです↓
↓
（例2：変数テキスト SWF4以降）↓
&hogeA=テキスト&
&hogeB=配列テキスト 0,配列テキスト 1,・・・,・・・&
↓
（例3：XML）↓
<XML>↓
<DATA1>データ 1</DATA1>↓
<DATA2>データ 2</DATA2>↓
<DATA3>↓
<CHILD1>123</CHILD1>↓
<CHILD2>456</CHILD2>↓
<CHILD3>789</CHILD3>↓
</DATA3>↓
</XML>↓
↓
読み込み方など ActionScript については当方は詳しくないので↓
http://hakuhi.jp/as/import.html ↓
や↓
http://hakuhi.jp/as3/loader.html ↓
で当方は勉強させていただきました（管理人様 感謝！）↓
```

ではユーザーから見た場合の画面はどうなっているのでしょうか？

実行モード

実行モードで最終テストをしましょう

ココで実行モードを選ぶとユーザー画面になります



ここにロゴが入ります

牧场ゲームVer.3

タイトル

牧场ゲームVer.3について...

ヘルプにもAboutボタン

終了ボタン

管理モード

保存ボタン

後述するReadMe機能ボタン



牧场ゲームは架空ですので拙者開発中の  
ギターソフトの画面で代用しています

緑枠がSWFエリアWindowサイズに追従  
あなたのSWFはここで動作いたします



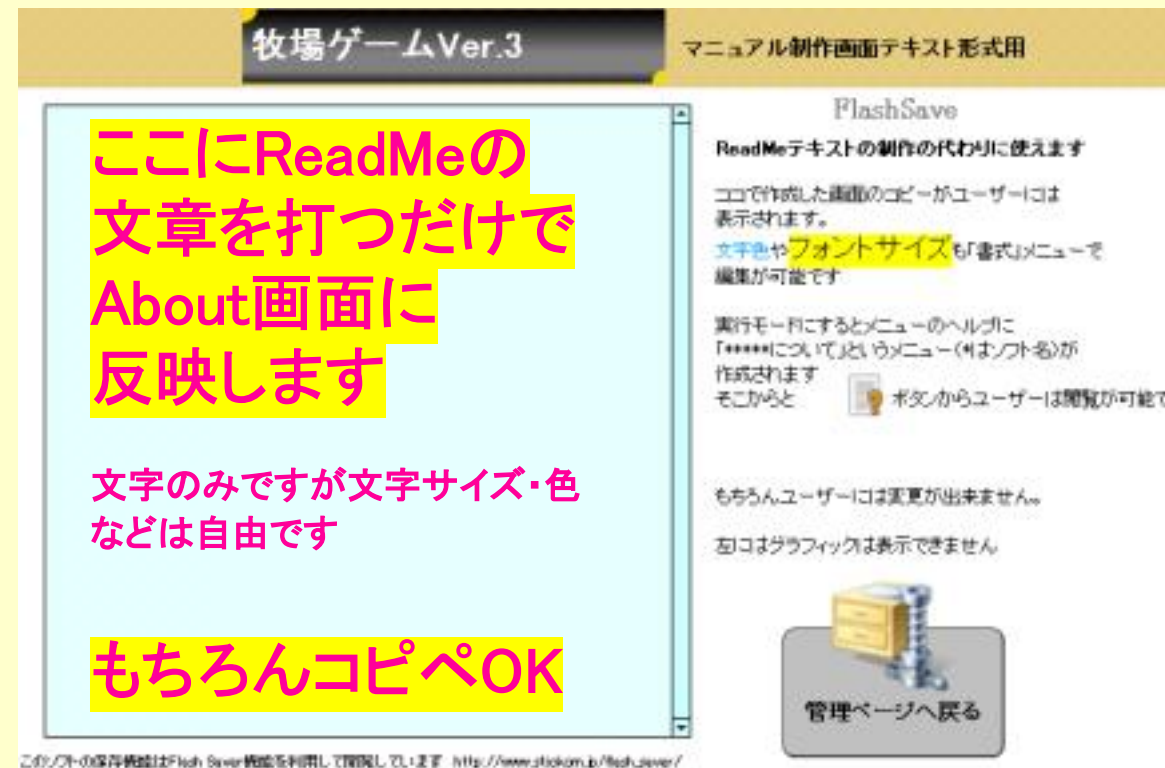
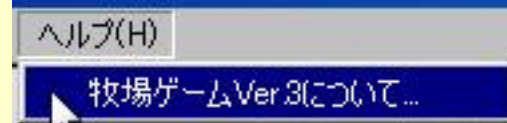
## その他の便利な機能



簡易マニュアル作成機能

このボタンを押すと

いわゆるReadMeというかAbout画面を作る機能です  
右の2箇所からユーザーは見る事が出来ます



タイトルやボタンの文字色などの書式・背景・ロゴマーク・保存アイコンもあなたのセンスで変更可能！

ソフトタイトル	<b>牧場ゲームVer.3</b>	このサイズで入る範囲にしてください フォントサイズ・色などは「書式」メニューで編集できます(タイトル・ボタン共)
ソフトタイトルロゴマーク (画像)		
	↑背景を変更する	保存ボタンアイコン&名称変更
	実際の大きさです。枠等はつきません クリックでダイアログが表示されます	 <input type="text" value="保存"/>

ここまで読んでいただいた方にもっと朗報です なんと有料版として予定していた、**本来の保存機能**を**無料配布**させていただきます

保存の種別 ☒ 自動監視 ☐ ボタンで動作 3 秒

**自動監視に設定するとFlashSaveはクリップボードを監視します**

**あなたのスクリプトは、1行変更するのみです**

```
_root.saveButton.onRelease=function(){
    _root.save_text.text="FlashSave /D&1 /F&*****.txt" + _root.save_text.text;

    System.setClipboard(_root.save_text.text);

    _root.msg._visible=true;
};
```

解説:いわゆるデータの1行目に、パラメータデータをセットしていただきます。

FlashSaveは②の時点からn秒ごとに監視して、FlashSaveというデータのあるクリップボードデータがあったとき2行目以降をテキストファイルとして保存します。

単純な仕組みですが、プログラマのあなたには、こちらのほうが断然便利な機能のはずです。

/D& についてのパラメータは管理画面同様 以下の番号といたします。

## パラメーターによる任意のファイルの保存 設定よりも優先します

1行目がFlashSaveから始まる場合パラメーターと判断し2行目から保存します

**FlashSave /D& /F&**      /D&フォルダ番号 **1**=SWFと同じ **2**=マイドキュメント **3**=デスクトップ  
/F& ファイル名

例：

FlashSave /D&amp;1 /F&amp;filename.txt

データーがづづく……

※また、FlashSaveから始まるデータにもかかわらず、フォルダ名やファイル名が特定できない場合はデフォルト指定が適用されます

ゆえに、デフォルトで保存したい場合は1行目に、「FlashSave」とだけ書き込みください

「FlashSave」「flashsave」「flashSAVE」は大文字・小文字・全角・半角に関係なく受け付けます

※既存ファイルは無条件に上書きしますので、同名にならないようなファイル名をつけてください

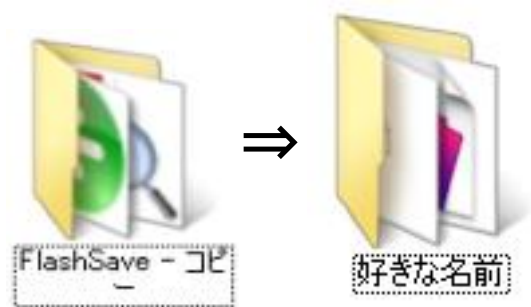
ありがちなファイル名 mydata1txt data3.dat file1txtなど

## ユーザーへの配布の仕方

チェックが全て終わったら「ユーザーの見る画面」にしてウィンドーのサイズなどをいい感じに調整して終了してください



冒頭にも申し上げたように 本ソフトフォルダーのサブセット(コピー)全部をユーザーに配布下さい



自動インストーラーなどを制作時も**実行ファイルはこのファイルを指定**

アイコンなどは自由にカスタマイズ下さい

もちろん変更ナシでも貴殿のソフトが動きますがサポートが当方に来てはわかりませんので・・・

長文の解説を最後までお読み頂き有難うございます

貴方のSWFを登録するカスタマイズを有料でお受けしています  
画面構成などにより金額は変わります(2000円から1万円程度)

似顔絵島の村長

本ソフトは無料ですが 起動後、簡単な登録がありますので  
登録してお使いください。