

## パズルをはじめる - はじめから

新しくパズルを作成してはじめます。

The screenshot shows the main interface of the JigsawPuzzle application. At the top, there are buttons for 'つづきから' (Continue) and 'BGM' (Background Music). The main area is titled 'さあはじめましょう - はじめから' (Let's start now - from the beginning). It features a preview of a puzzle image (54 pieces), a selection grid of image thumbnails, and controls for piece size and rotation. The interface is annotated with blue callout boxes providing instructions on how to use various features.

Imageファイルを参照しているフォルダです。

「つづきから」パズルをはじめる画面に切り替えます。

BGMを設定する画面に切り替えます。

作成するパズルのイメージです。

フォルダにある画像ファイルのサムネイルを表示します。パズルに使用する画像を選択します。

ピースの大きさを5段階で指定します。大きさの指定は、青いつまみをマウスドラッグまたはタッチスライドします。ピースの大きさが大きいほどピース数の少ないパズルになります。

作成するパズルでピースを回転させるかを指定します。青いつまみをマウスドラッグまたはタッチスライドして指定します。

パズルに使用する画像ファイルを参照するフォルダを変更します。

作成したパズルをはじめます。

画像サムネイルのページを移動します。画像サムネイルは、1ページに6個表示されます。

JigsawPuzzleを終了します。

- ・パズルに使用できる画像ファイルの形式(拡張子)は、“.bmp”, “.jpg”, “.png”, “.tif”, “.gif”, “.jpz”(JigsawPuzzle専用フォーマット)です。
- ・ピース数は、画像のサイズではなく、縦横の比率で増減します。

## パズルをはじめる - つづきから

保存されているパズルを再開します。

The screenshot shows the 'つづきから' (Continue) screen of the JigsawPuzzle application. The title bar reads 'さあはじめましょう - つづきから'. At the top right, there are two buttons: 'はじめから' (Start from beginning) and 'BGM' (Background Music). The main area is titled '保存されているパズル' (Saved puzzles) and contains a list of four saved puzzles. Each entry includes a thumbnail, save date, piece count, remaining pieces, completion time, and rotation status. At the bottom, there are three buttons: 'はじめる' (Start), '削除' (Delete), and 'おわる' (End). Callouts provide instructions for each button: 'はじめから' starts a new puzzle; 'BGM' sets the background music; '削除' deletes a selected puzzle; 'はじめる' starts a selected puzzle; and 'おわる' ends the application.

「はじめから」パズルをはじめる画面に切り替えます。

BGMを設定する画面に切り替えます。

保存されているパズルの一覧を、保存日時の新しい順に表示します。保存パズルの選択を行います。

選択した保存パズルを削除します。

選択した保存パズルをはじめます。

JigsawPuzzleを終了します。

保存されているパズル	保存日時	ピース数	残り	経過時間	ピースの回転
	2015年5月9日 9時42分37秒	54個	54個	9秒	あり
	2015年5月8日 22時19分16秒	36個	33個	19秒	なし
	2015年5月6日 15時17分0秒	24個	23個	11秒	なし
	2015年5月4日 13時57分8秒	8個	5個	41秒	なし

## BGMの設定

パズルプレイ中に再生するBGMを設定します。

現在設定されているBGM用サウンドファイルです。

青いつまみをマウสดラッグまたはタッチスライドして、BGM再生時のボリュームを設定します。

サウンドファイルを参照しているフォルダです。

参照しているフォルダ内のサウンドファイルの一覧です。BGMにしたいサウンドファイルを選択します。BGMを再生しない場合は、一番上の「\*\*\* BGMなし \*\*\*」を選択します。

現在選択されているパズルの開始方法を表示しています。

BGMの設定画面を閉じます。

サウンドファイルの参照フォルダを変更します。

現在選択されているパズルの開始方法でパズルを開始します。

JigsawPuzzleを終了します。

さあはじめましょう - つづきから

戻る

現在のBGM : D:\Tmp\test\music01.mp3

試聴

ボリューム : 50

BGMの選択 - D:\Tmp\test

\*\*\* BGMなし \*\*\*

music01.mp3

music02.mp3

music03.mp3

music04.mp3

他の場所...

はじめる

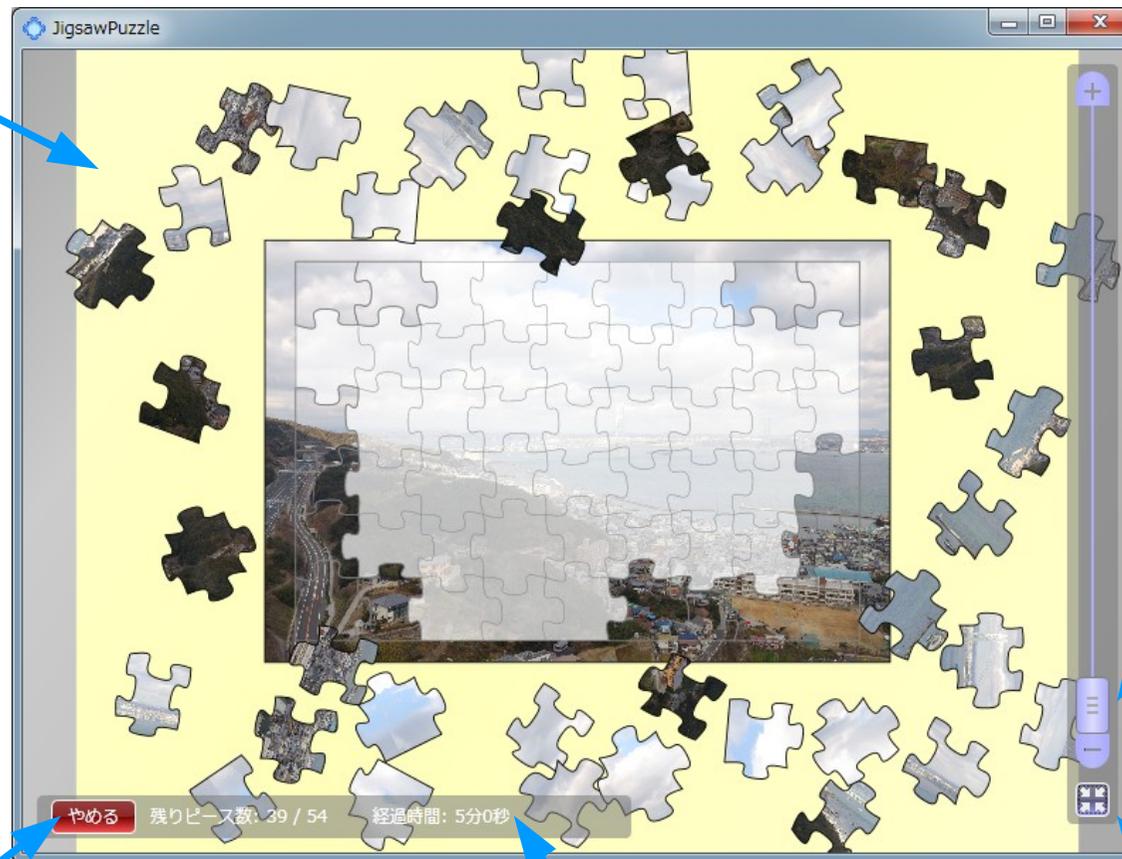
JigsawPuzzle Version 2.1

おわる

・BGMに使用できるサウンドファイルの形式(拡張子)は、“.mp3”、“.wav”、“.mid”です。

## パズルであそぶ

背景が黄色の部分がパズル領域で、ピースを自由に置けます。ピースの大きさの約半分くらい外にはみ出すことができます。



つまみをスライドさせてパズル領域をズームします。

パズルを中断します。

ピース数、経過時間を表示します。

パズル全体が表示されるようにパズル領域の表示位置、ズームを調整します。

# パズルであそぶ - ピースの操作

## ○ピースの操作

	ピースの移動	ピースの回転
マウス	移動したいピースを左ボタンドラッグ	回転したいピースを右ボタンドラッグ
タッチ	移動したいピースにタッチしたままスライド	回転したいピースに対してWindowsタッチの二本指による回転操作 または ピース回転パッド

### ●ピース回転パッド

一本指でピースを回転できます。Windowsタッチの回転操作が難しい場合に代替として使用してください。



- ・回転したいピースをダブルタップ(マウスのダブルクリックのように続けて2回タッチ)すると、ピースの周りに青い円が表示されます。
- ・ホイールをなぞるとピースが回転します。(なぞったままホイール外に出ても回転は続きます。)
- ・ホイール以外の部分をタップすると、ピース回転ホイールは消えます。

## パズルであそぶ - パズル領域の操作

### ○パズル領域の操作

	パズル領域の移動	パズル領域のズーム
マウス	パズル領域を左ボタンドラッグ	マウスホイール (ウインドウの中心を中心にしてズームします)
タッチ	パズル領域をタッチしたままスライド	パズル領域に対してWindowsタッチの二本指による拡大・縮小操作 (操作位置を中心にしてズームします)

### ●パズル領域のズーム

- ・最小ズームでは、パズル領域すべてが表示されるまで縮小表示されます。
- ・最大ズームでは、パズルのピースのサイズが、ウインドウの縦または横の小さいほうの約1/4になるまで拡大表示されます。

## コマンドラインオプション

JigsawPuzzle.exe [画像参照フォルダ] [BGM参照フォルダ] [BGM用サウンドファイル]

・コマンドラインオプションは、上記の順に指定します。

### [画像参照フォルダ]

- ・画像参照フォルダを指定すると、「はじめから」パズル作成画面の画像参照フォルダの初期フォルダを変更することができます。
- ・指定しない場合は、最後に参照したフォルダが初期フォルダになります。
- ・指定したフォルダが存在しないなどアクセスできない場合は、“マイピクチャ”フォルダが初期フォルダになります。

### [BGM参照フォルダ]

- ・BGM参照フォルダを指定すると、BGM設定画面のサウンドファイル参照フォルダの初期フォルダを変更することができます。
- ・指定しない場合は、最後に参照したフォルダが初期フォルダになります。
- ・指定したフォルダが存在しないなどアクセスできない場合は、“マイミュージック”フォルダが初期フォルダになります。

### [BGM用サウンドファイル]

- ・BGM用サウンドファイルを指定すると、BGM設定画面のBGM用サウンドファイルの設定を変更することができます。
- ・指定しない場合は、最後に設定したファイルがBGM用サウンドファイルになります。
- ・指定したファイルが存在しないなどアクセスできない場合は、BGM用サウンドファイルはなしの設定になります。