



HCL Volt MX

よく使うウィジェット コントラクトなしのコンポーネントと スキン

Student Guide



HCL Software Academy for HCL Digital Solutions

Creating a new generation of experts

もくじ

よく使うウィジェットとスキン	3
前提条件	3
新しいフォームの作成	3
コントラクトのない新規コンポーネント(フォーム)の作成.....	6
フォームにコンポーネントを追加する.....	8
様々なウィジェットを使ってフォームのメインログインセクションを作成する	10

よく使うウィジェットとスキン

このレッスンでは、Volt MX Iris で頻繁に使用されるウィジェットと、スキンの概念について紹介します。このレッスンでは、以下について学習します。

- 基本ウィジェット
- フレックスレイアウトのプロパティ
 - 位置決め (Positioning)
 - 寸法 (Dimensions)
- コントラクトなしのコンポーネント
- スキン

このドキュメントでは、このレッスンのハンズオン部分の詳細な手順について説明します。

前提条件

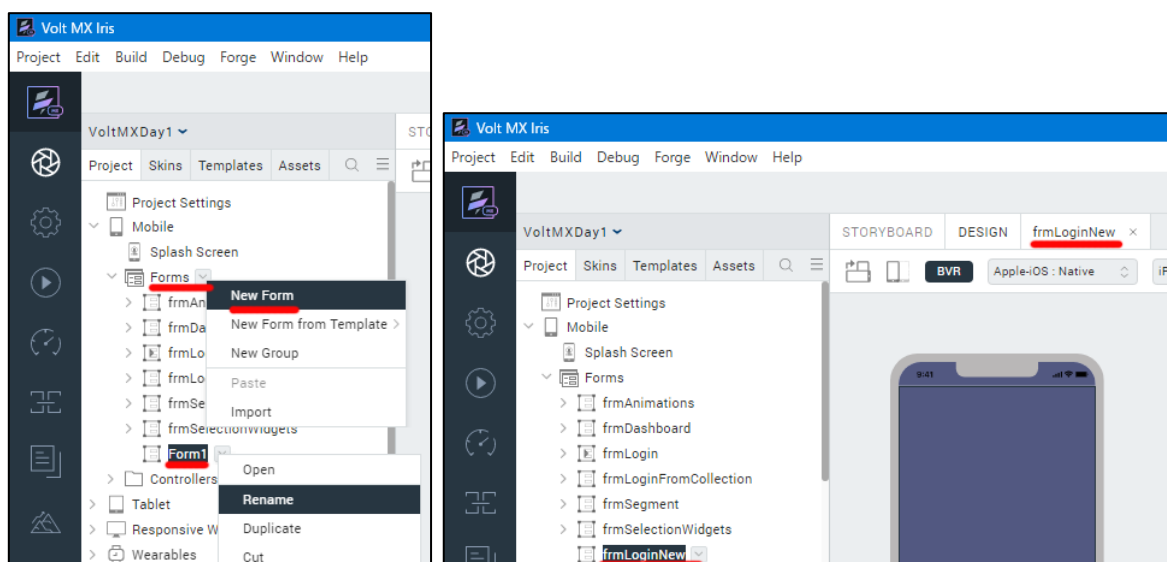
- 前のレッスンの実習ステップを完了していること。

新しいフォームの作成

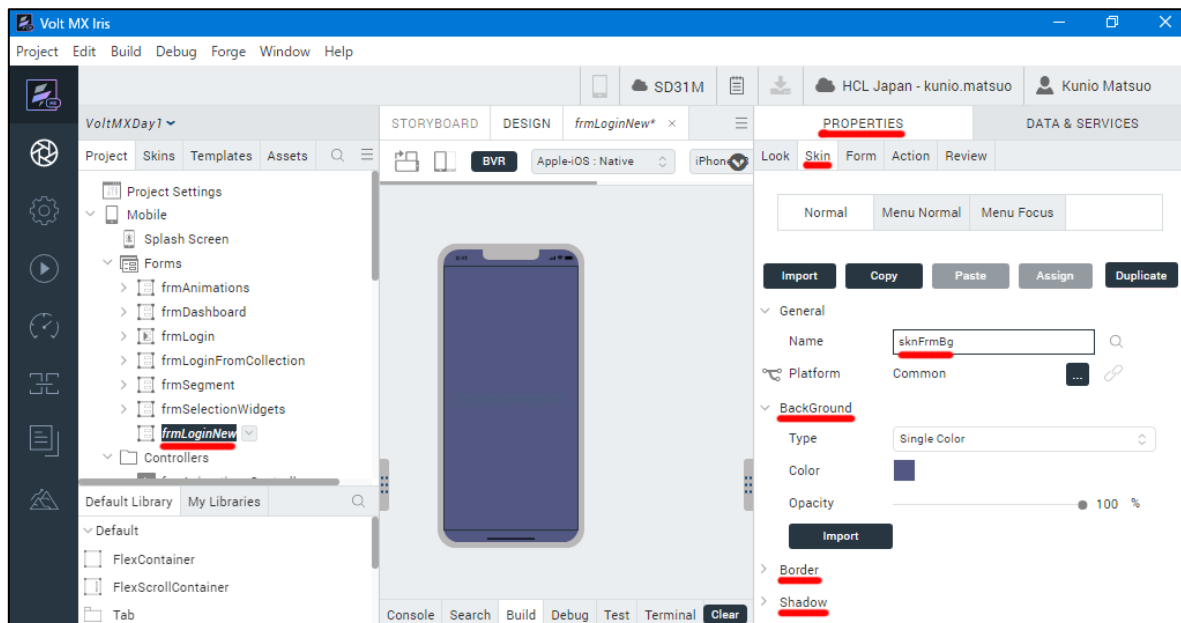
- Iris を開き、指定されたプロジェクトを開きます。直前に行ったハンズオンの状態を継続して使っても構いません。

注意事項 この段階では、Iris を Foundry に接続する必要はありません。

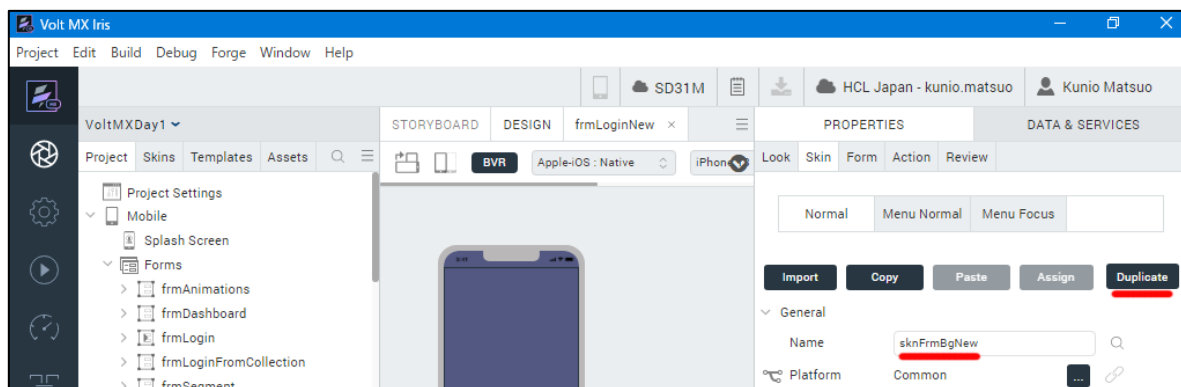
- アウトラインの **Mobile > Forms** で右クリックするか、**Mobile > Forms** の右にある下向き矢印アイコンをクリックして、**New Form** を選択します。**Form1** が作成されます。名前を **frmLoginNew** に変更します。



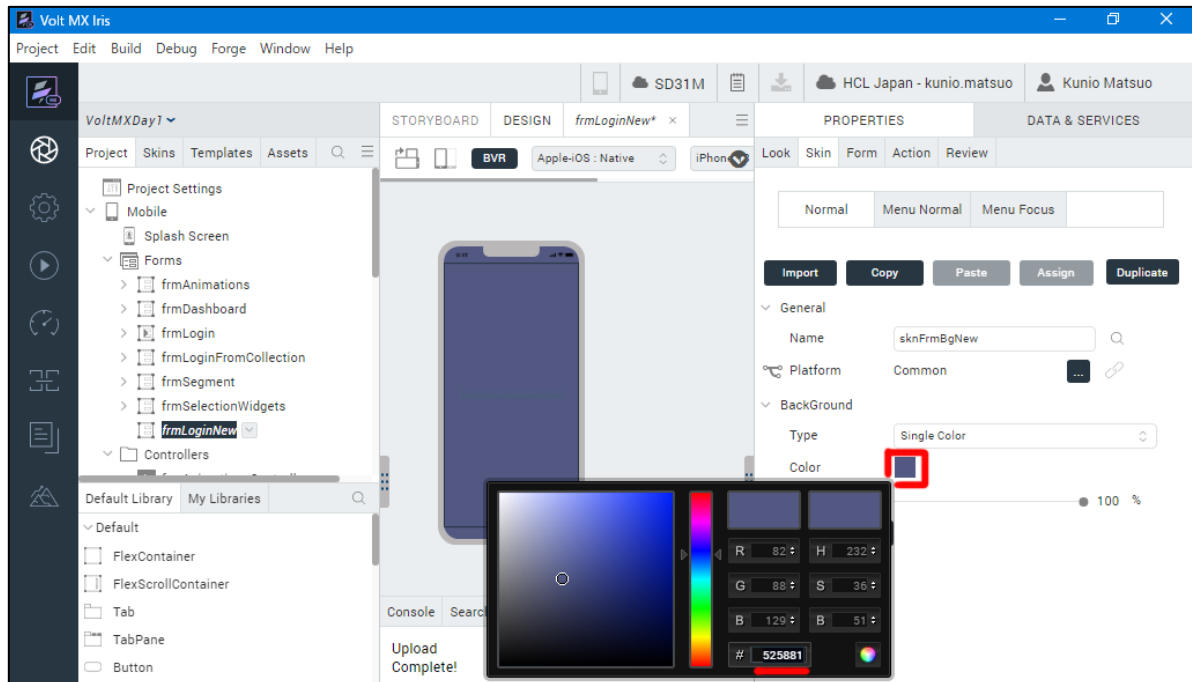
- **frmLoginNew** フォームが選択された状態で、画面右側のこのフォームの **PROPERTIES** タブを選択します。その下の **Skin** タブを選択します。デフォルトのスキン名として **sknFrmBg** が存在しています。スキンでは背景、境界、影の設定ができます。



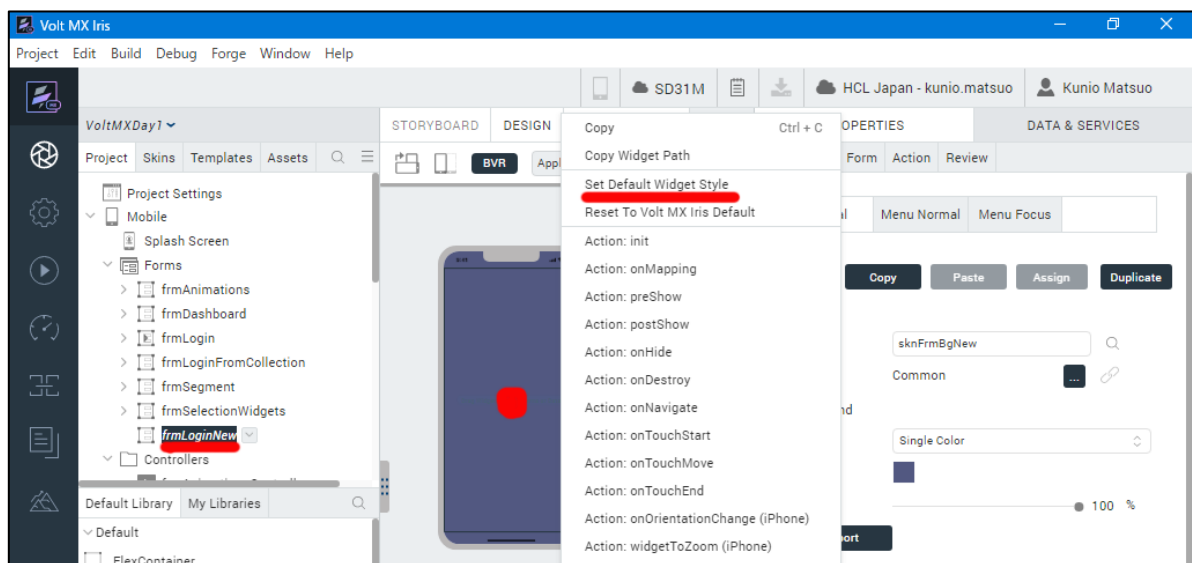
- **Duplicate** をクリックします。sknFrmBg の複製が作成され、Name にランダムな名前が設定されます (例: CopysknFrmBg0b6f5e0eaf26741)。ランダムな名前を **sknFrmBgNew** に変更し、Enter キーを押すと名前が変更されます。



- **Background** の **Color** の色の四角形 (■) をクリックして **525881** に変更します。

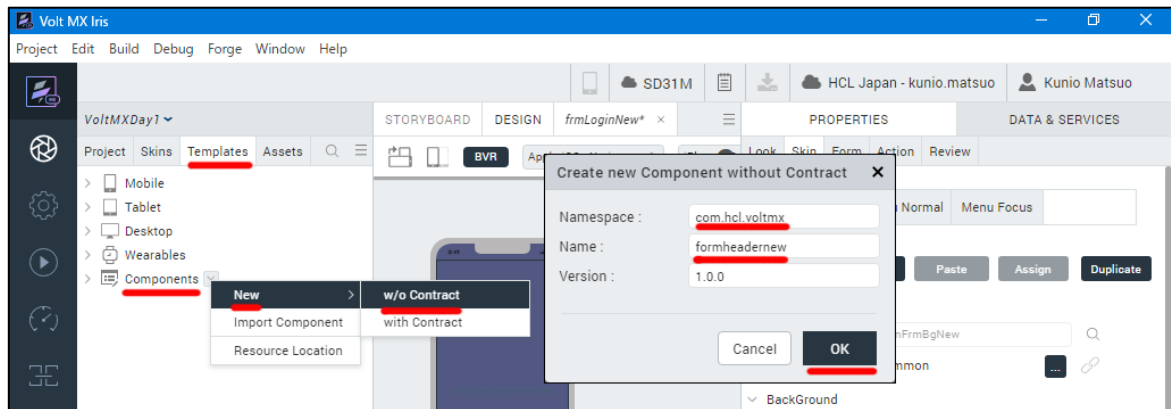


- アプリのキャンバス(中央の画面が表示されている部分)でフォームを右クリックし、オプション **Set Default Widget Style** をクリックします。以後に作成するウィジェットはこのスタイルがデフォルトでセットされます。

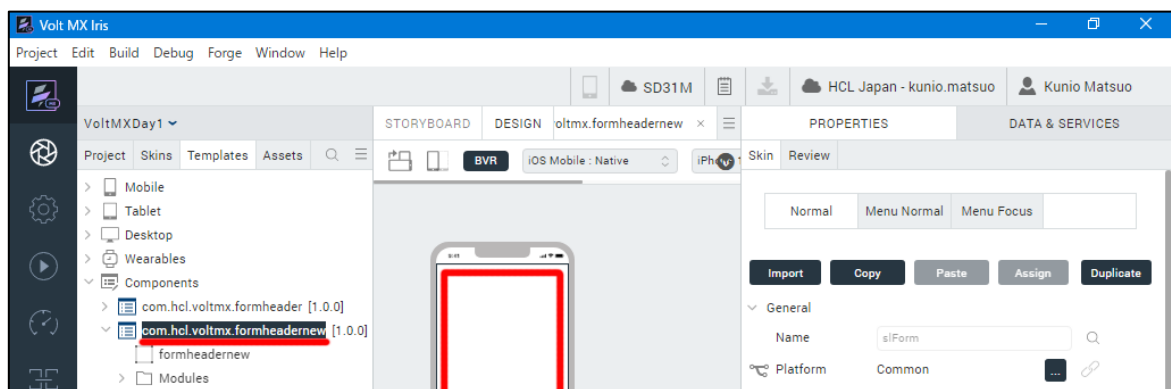


コントラクトのない新規コンポーネント(フォーム)の作成

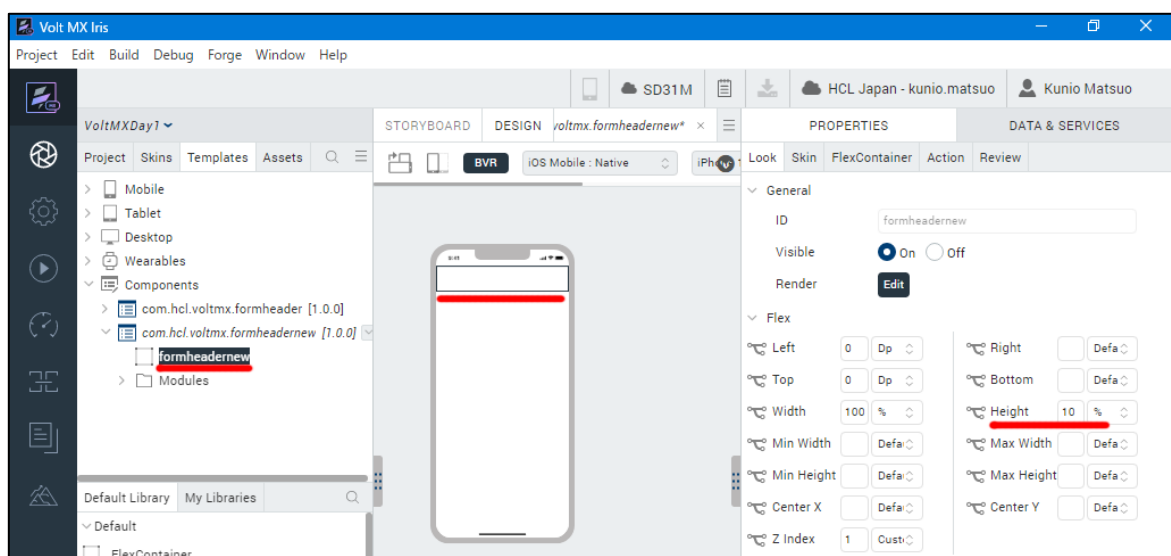
- **Templates > Components** でコントラクトなしのフォームの新規コンポーネントを作成します。
 - namespace は **com.hcl.voltmx** とします。
 - name は **formheadernew** とします。



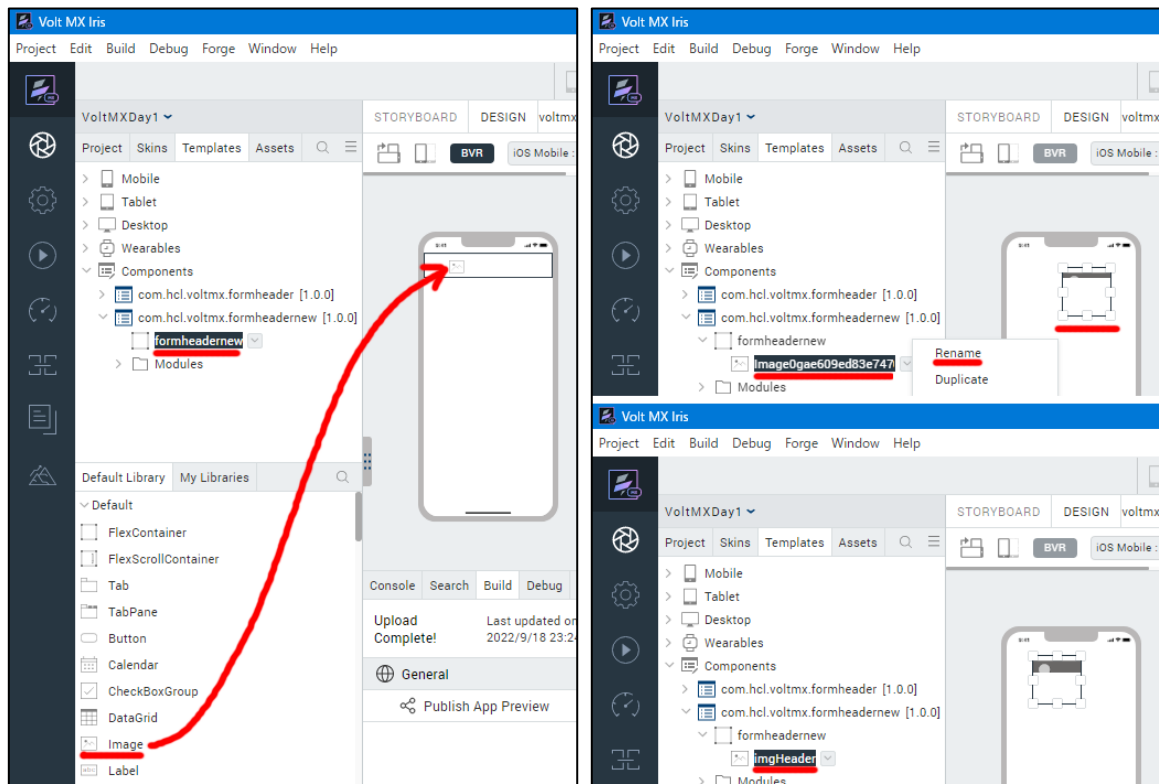
- コンポーネント名称は接頭辞が付加され **com.hcl.voltmx.formheadernew** になります。その下にフォームの実体として **formheadernew** が自動的に追加されています。中央のキャンバスには、画面全体に黒枠で囲まれたフォームが追加されています。



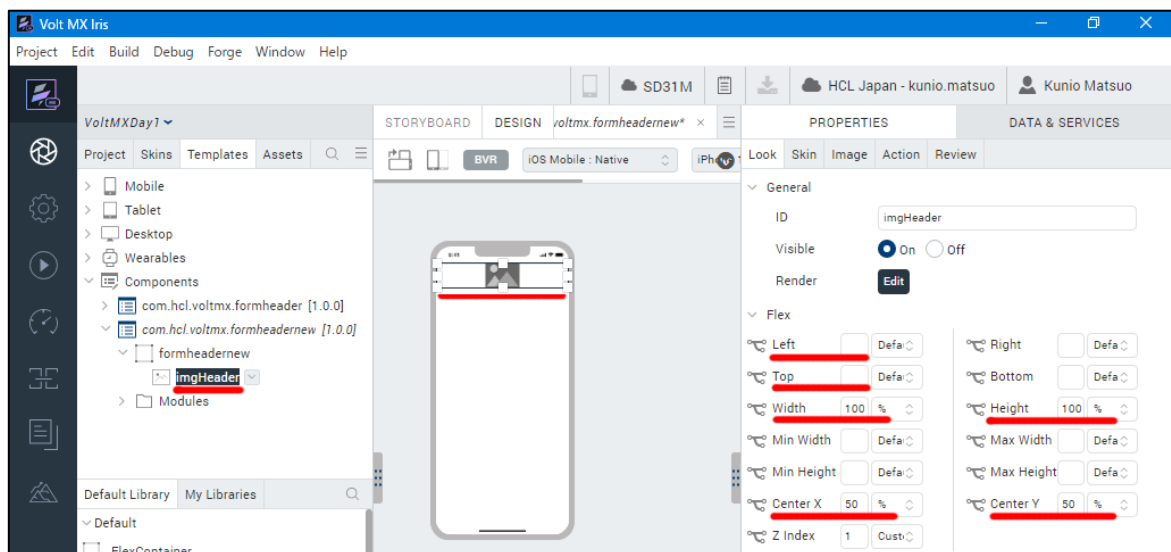
- **formheadernew** のプロパティの **look** タブで **Height** を **10%** に変更します。設定すると中央のキャンバスで、高さが10%になった枠が上部にあることが確認できます。



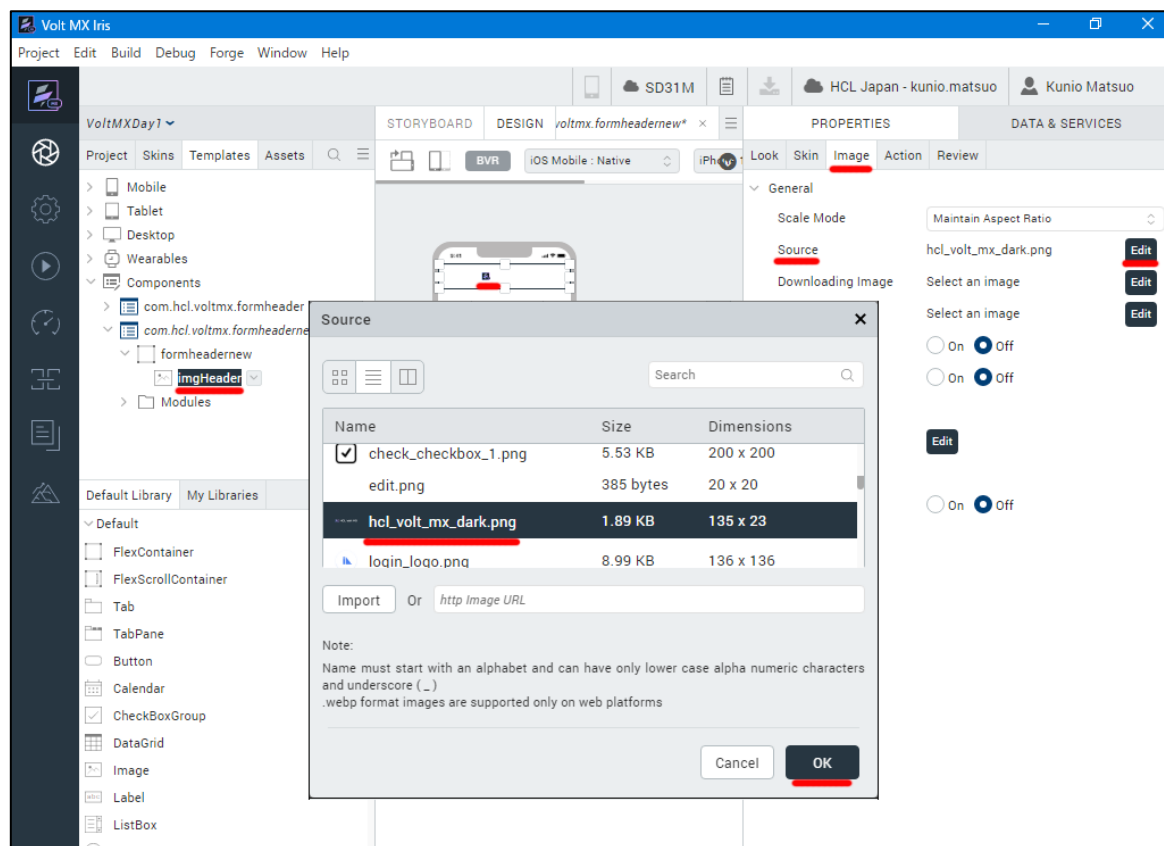
- **formheadernew** を選択します。
 - Default Library にある **Image** ウィジェットをドラッグして入れます。**formheadernew** の配下にランダムな ID で Image ウィジェットが追加されます。
 - Image ウィジェットの名前を **imgHeader** に変更します。



- **imgHeader** のプロパティを変更します。単位に注意してください。
 - **Width 100%, Height 100%, Center X 50%, Center Y 50%**
 - **Left** と **Top** の値を削除

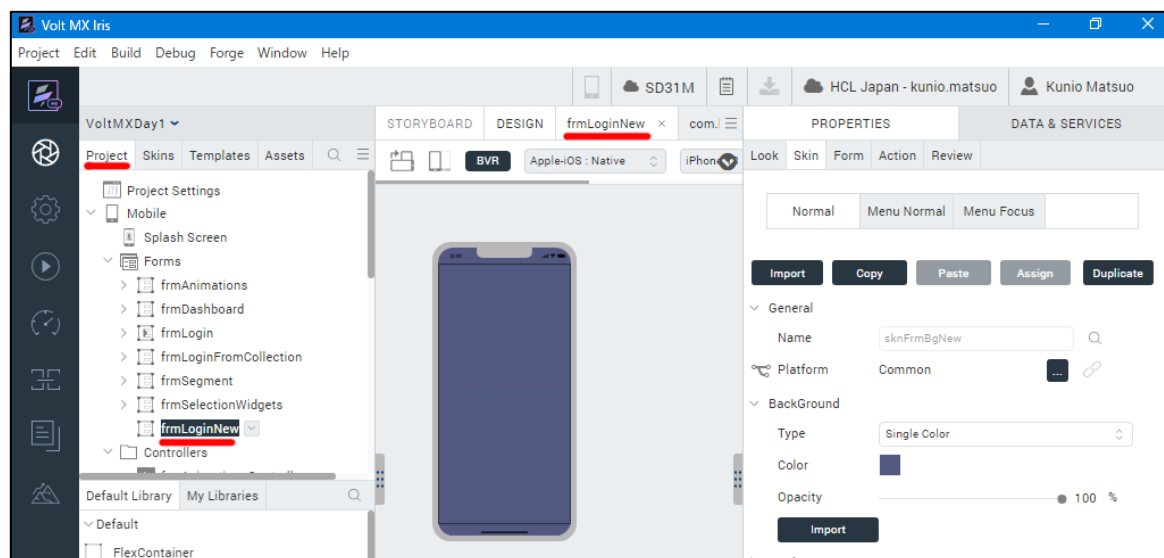


- **Image** タブの **Source > Edit** をクリックして、Image ウィジェット **imgHeader** に画像 **hcl_volt_mx_dark.png** を設定します。中央のキャンバスのフォームコンポーネント内に PNG ファイルが表示されます。

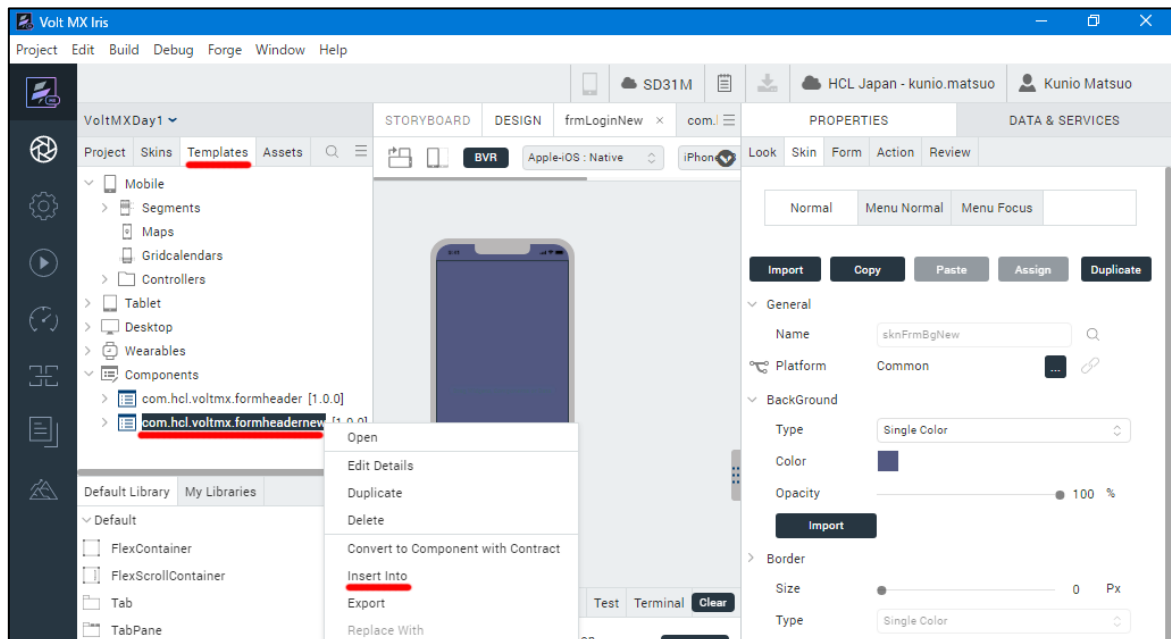


フォームにコンポーネントを追加する

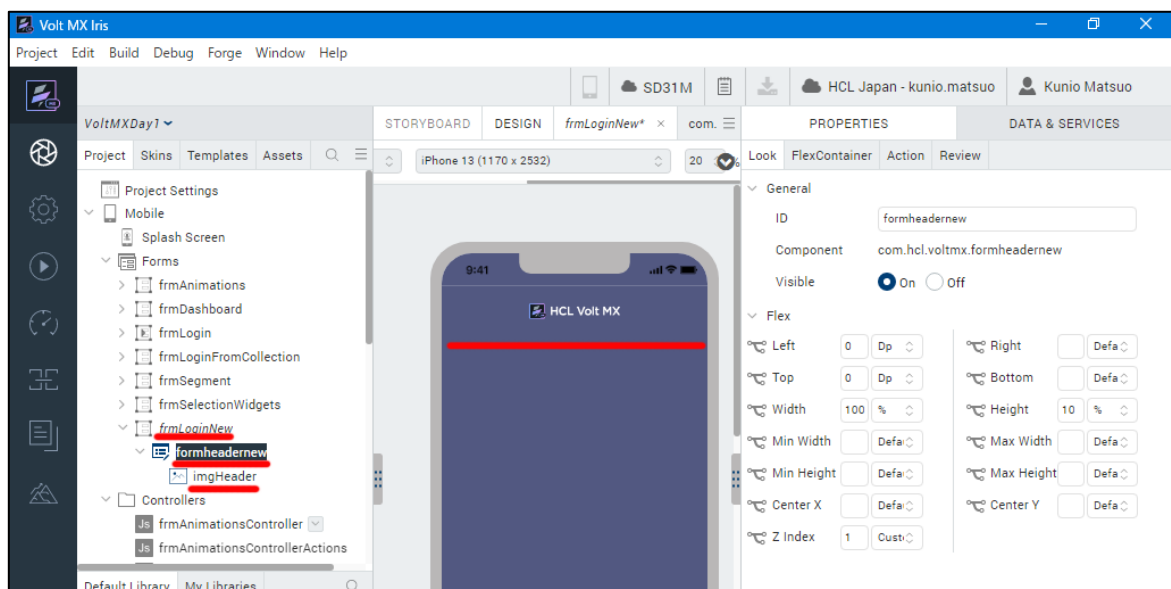
- フォーム **frmLoginNew** に **formheadernew** コンポーネントを追加します。
 - フォーム **frmLoginNew** を開きます。



- **Templates > Components** に移動し、コンポーネント **com.hcl.voltmx.formheadernew** を右クリックし、**Insert into** を選択します (右クリックする前に左クリックで **com.hcl.voltmx.formheadernew** をハイライトする必要はありません。左クリックしてハイライトすると **Insert into** オプションはグレースアウト表示になります (予めハイライトされている場合はハイライトを解除する必要はありません))。

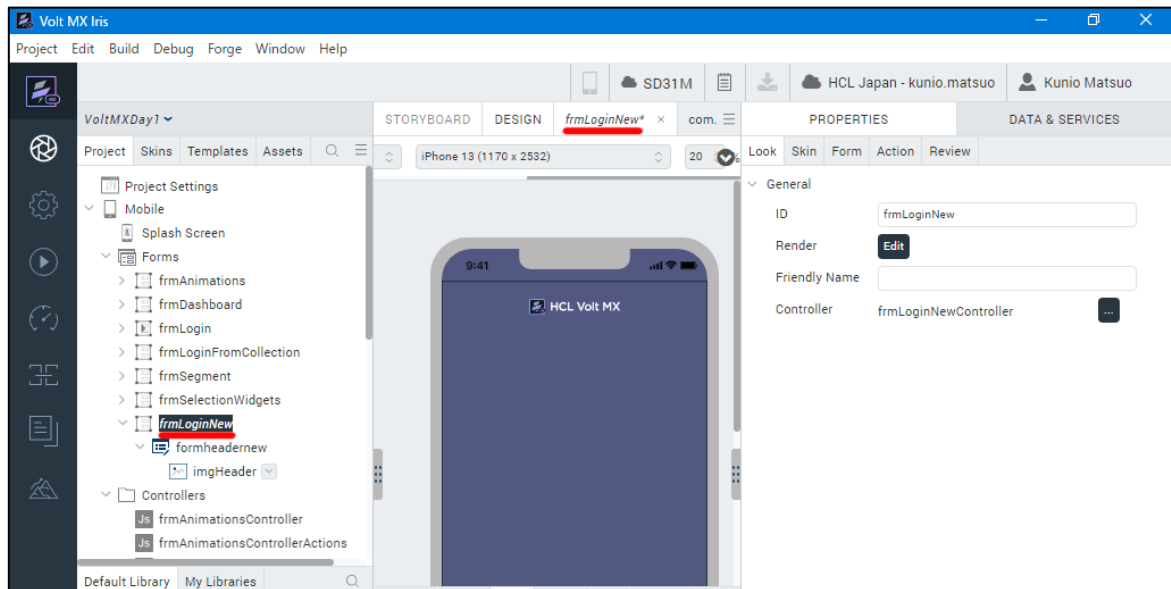


- **frmLoginNew** フォームに切り替えて、フォームに **formheadernew** のコンポーネントが追加されているかを確認します。

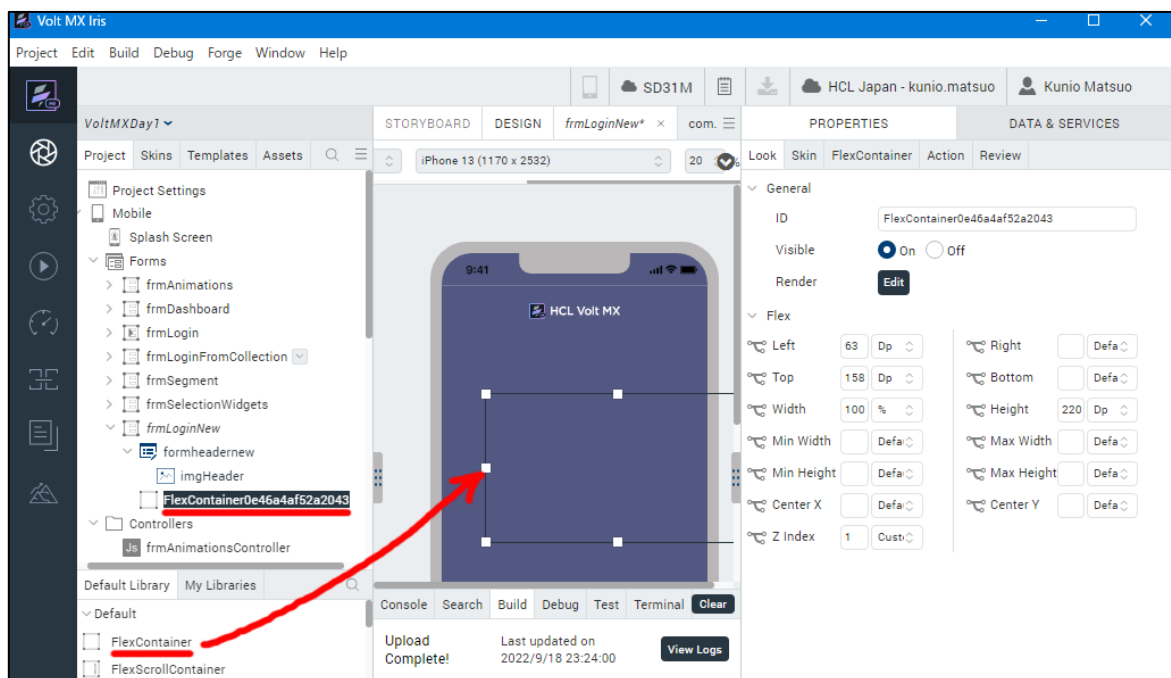


様々なウィジェットを使ってフォームのメインログインセクションを作成する

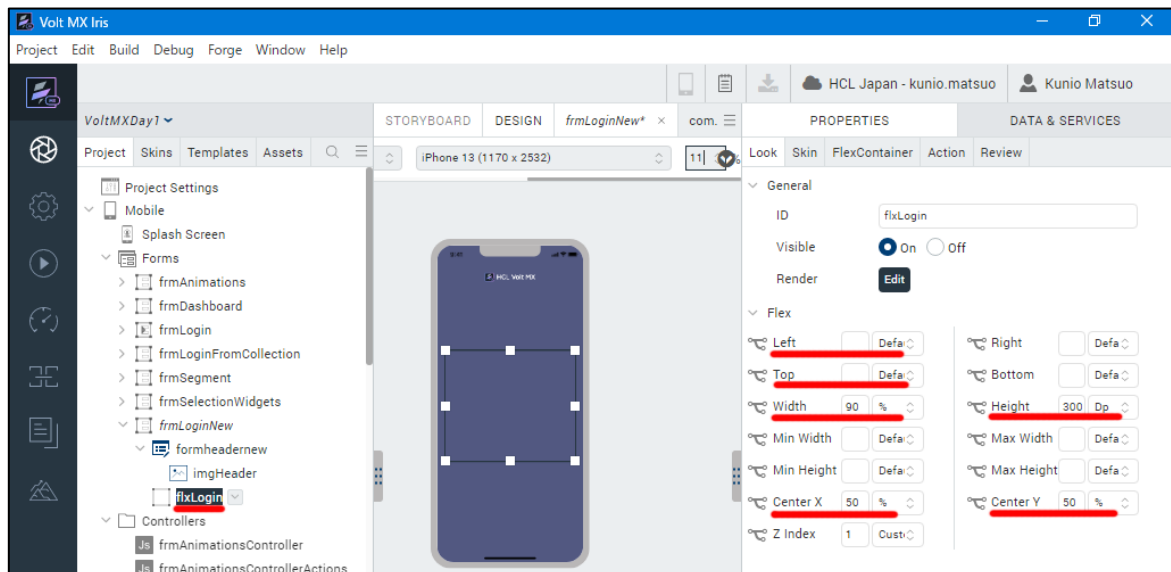
- **frmLoginNew** フォームを選択します。



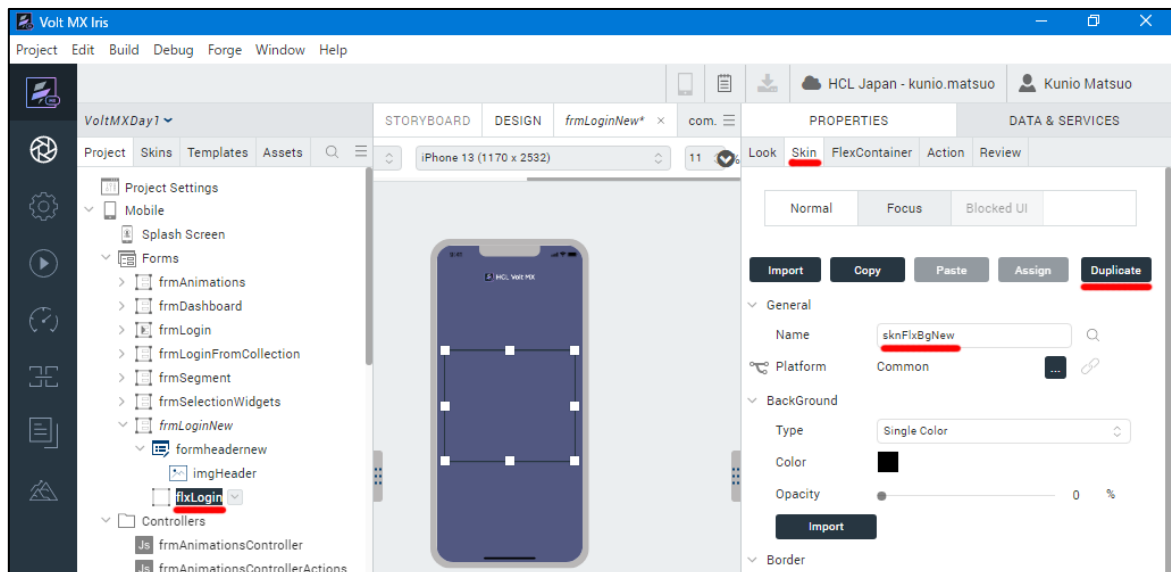
- Default Library から **FlexContainer** をその中にドラッグします。アウトラインの **frmLoginNew** フォームの下にランダムな ID で追加されます。



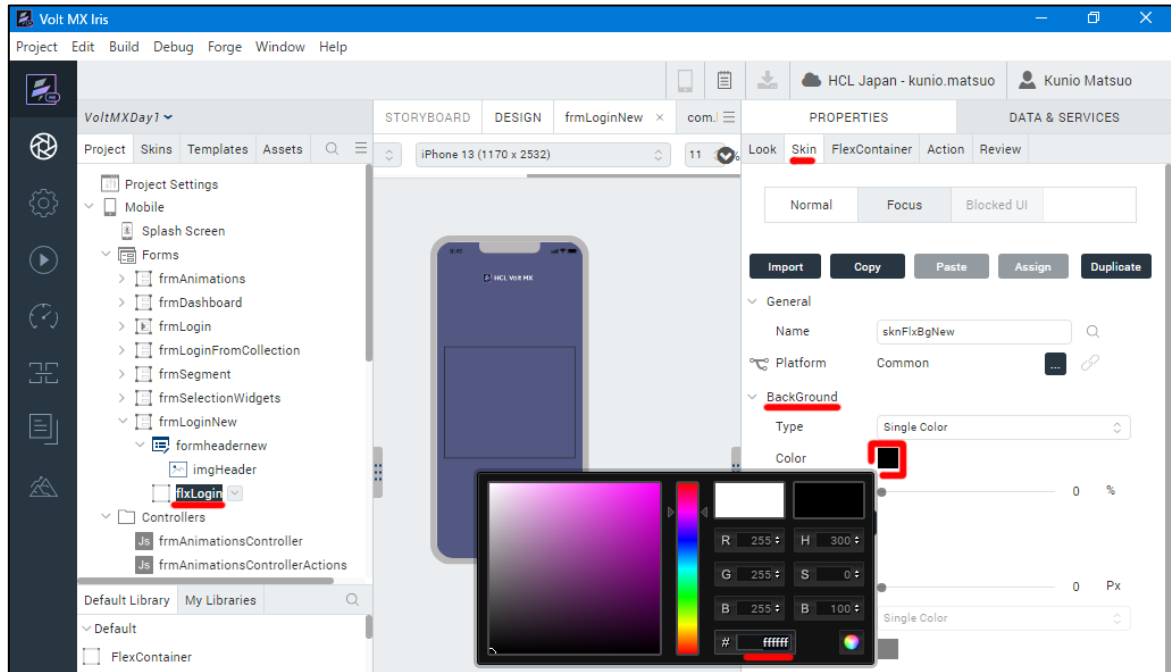
- フレックスコンテナの名前を **flxLogin** に変更します。
- **flxLogin** のプロパティを変更します。
 - **Width 90%, Height 300dp, Center X 50%, Center Y 50%**
 - **Left** と **Top** の値を削除



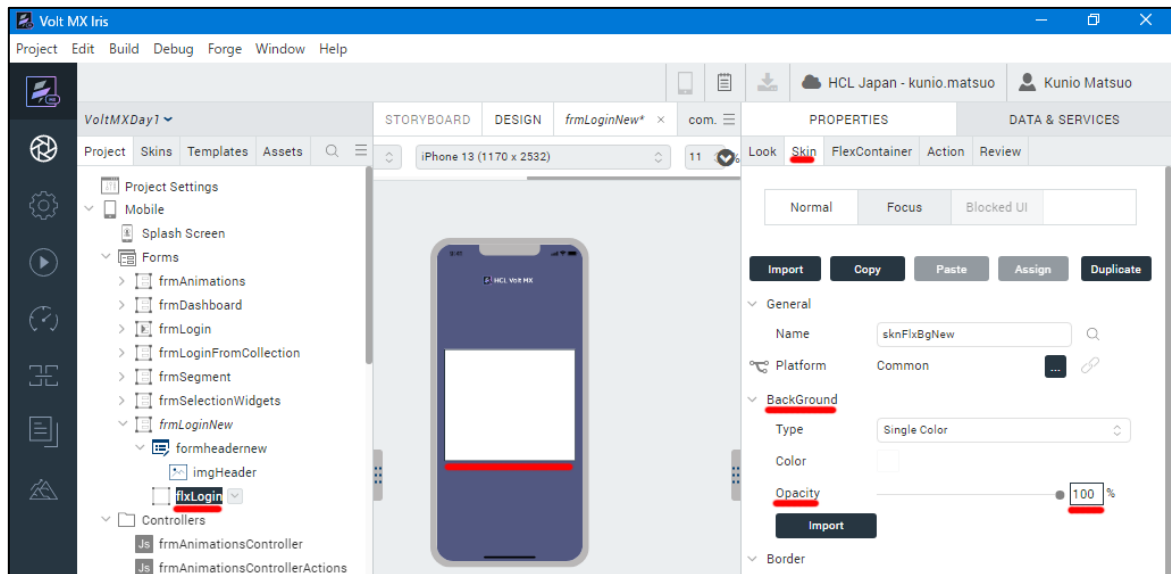
- flxLogin 用のスキンを作成します。デフォルトのものが存在しているので **Duplicate** をクリックして複製を作成し、ランダムな ID を **sknFlxBgNew** にリネームします。



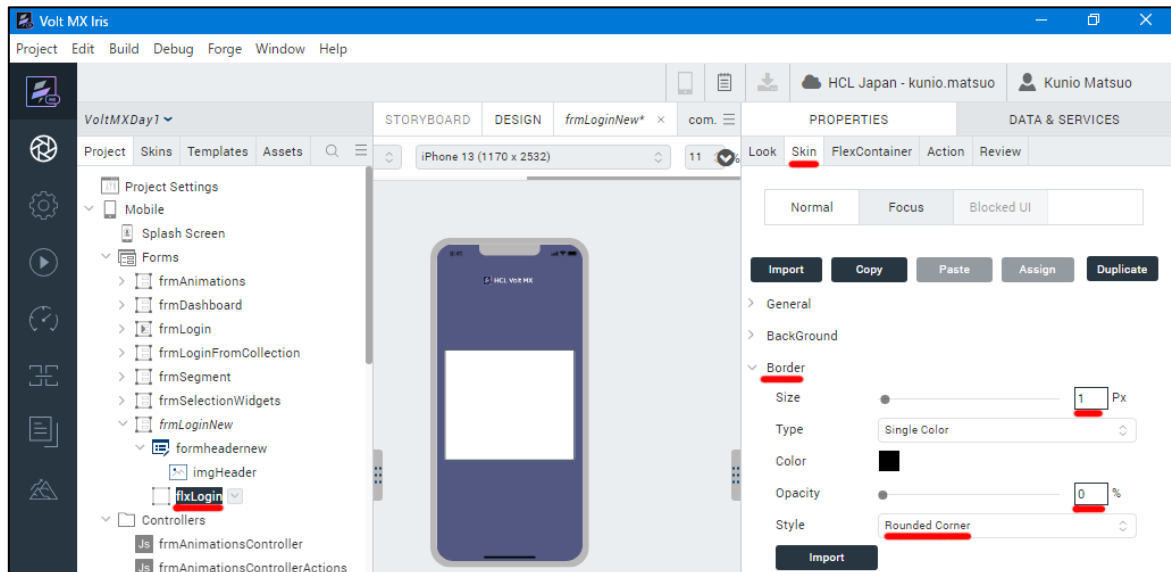
- **Background-color** の値を **ffffff** に変更します。



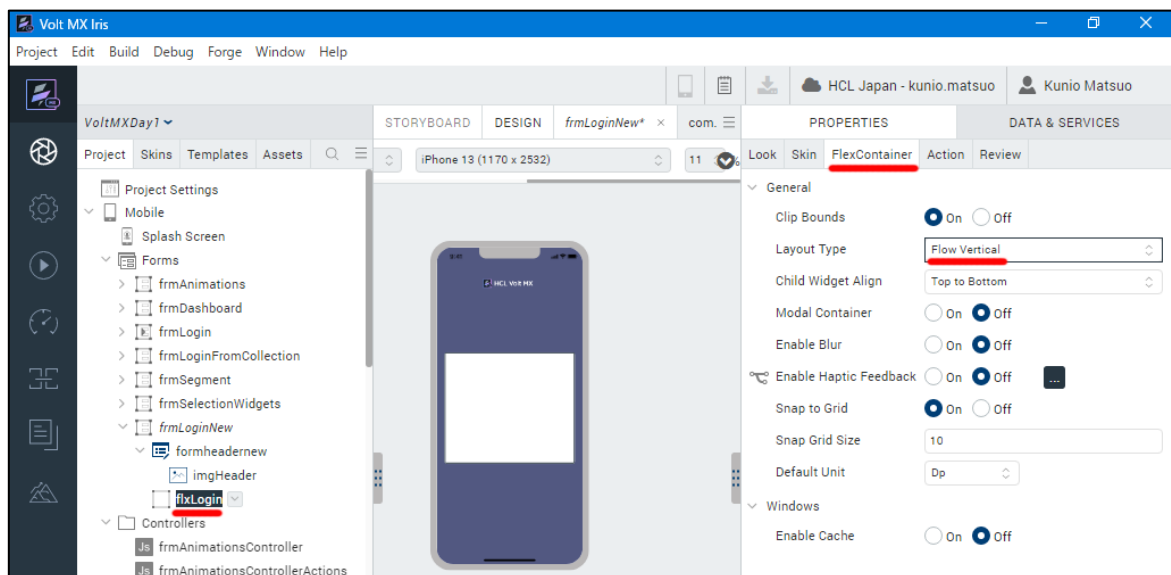
- **Opacity** (不透明度)の値を **100%** に変更します。設定するには、スライダー操作以外に、右側の数値をクリックして直接入力もできます。キャンバスの中央部分が白色になります。



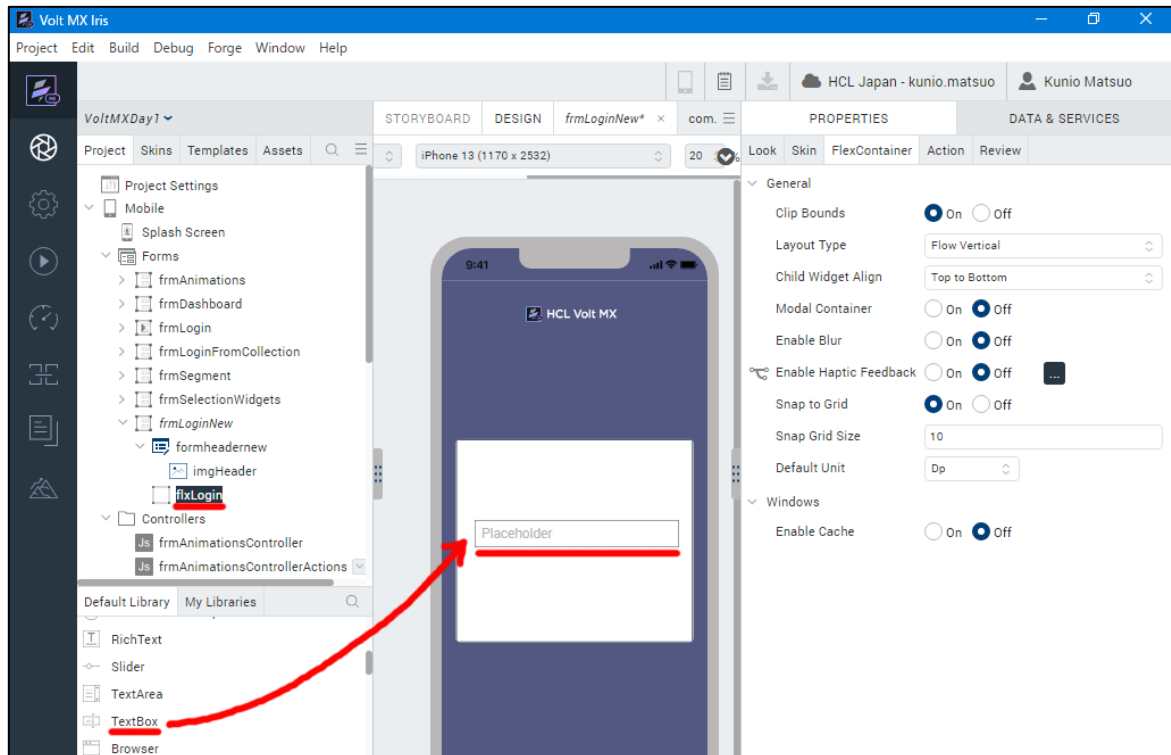
- **Border > Size** の値を **1Px** に変更します。スライダー操作での設定は困難です。数値を直接入力します。
- **Style** を **Rounded corner** (角丸) に変更します。
- **Opacity** の値を **0%** に変更します。



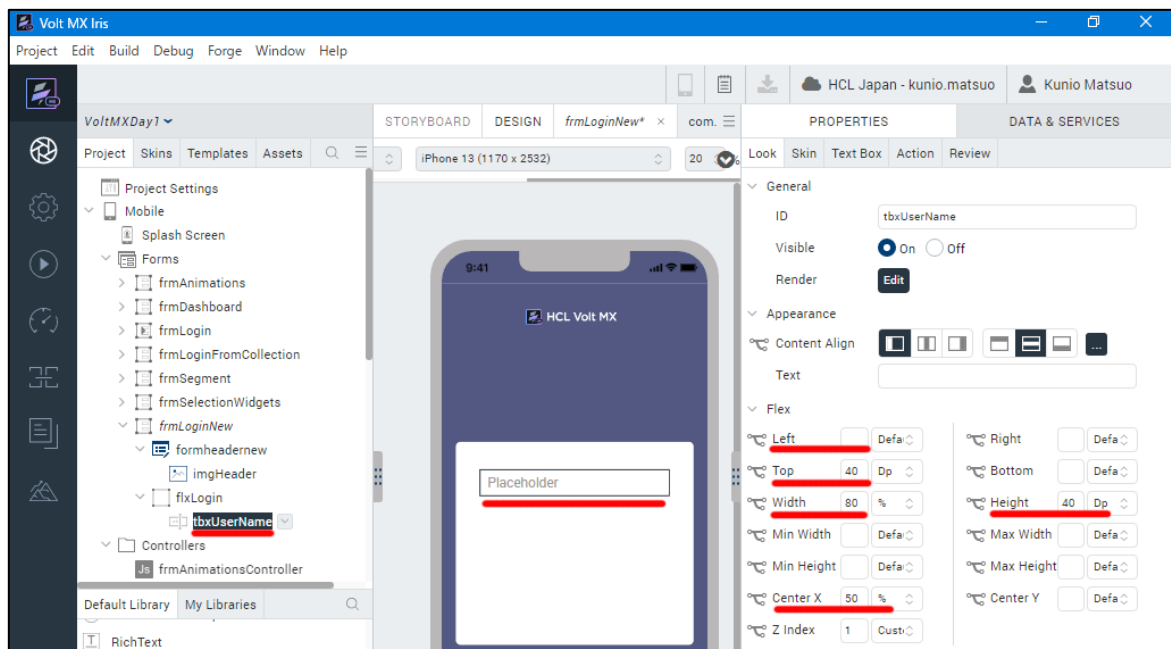
- **FlexContainer** タブを選択し、**Layout Type** を **Flow Vertical** に変更します。これにより、コンテンツが枠に収まらない場合は、画面が垂直方向にスクロールするようになります。



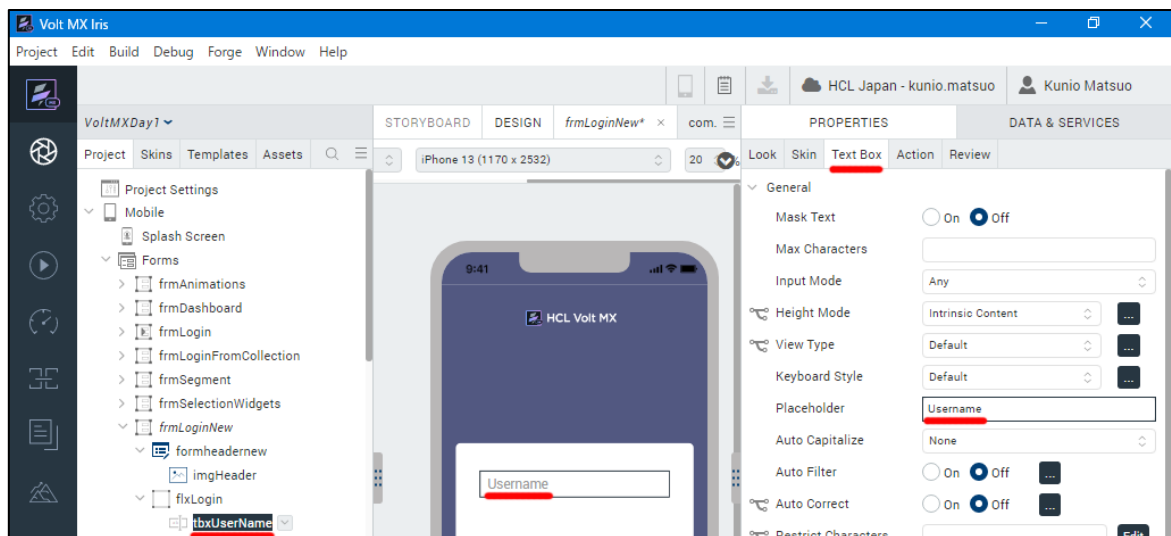
- 画面左下の Default Library にある **TextBox** をフレックスコンテナ **flxLogin** 部分にドラッグします。



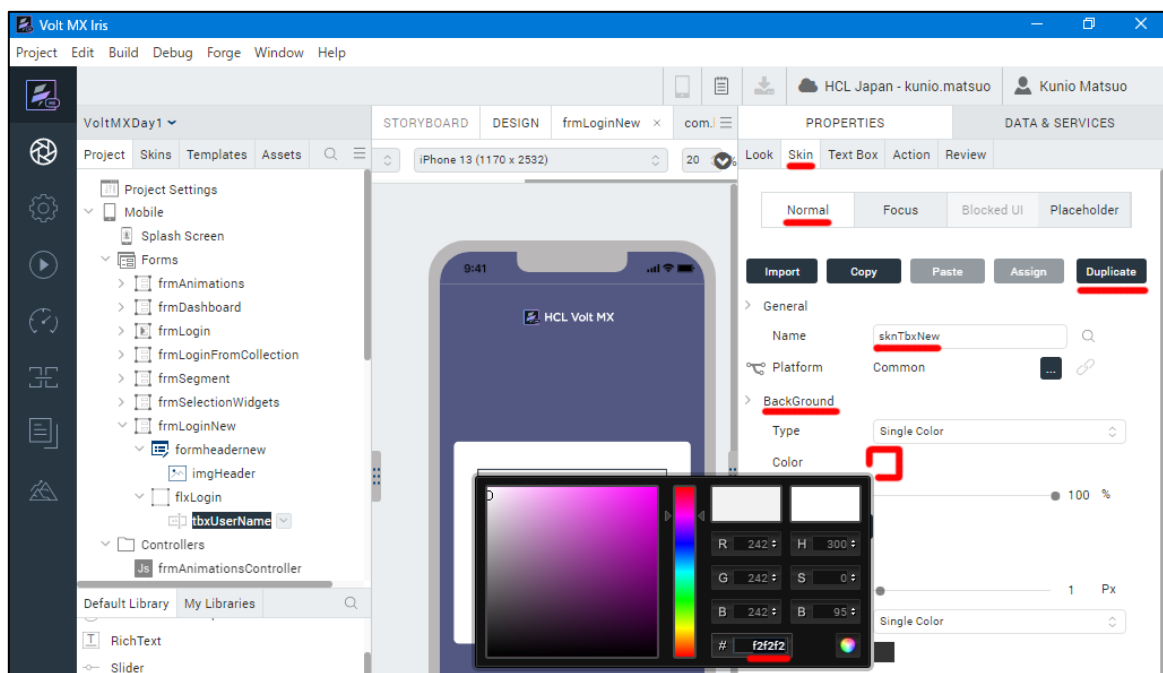
- flxLogin** の下にランダムな ID でテキストボックスが追加されます。名前を **tbxUserName** に変更します。
- tbxUserName** のプロパティで **Look** タブを選択し以下の変更を行います。
 - Width 80%, Height 40dp, Center X 50%, Top 40dp**
 - Left** の値を削除



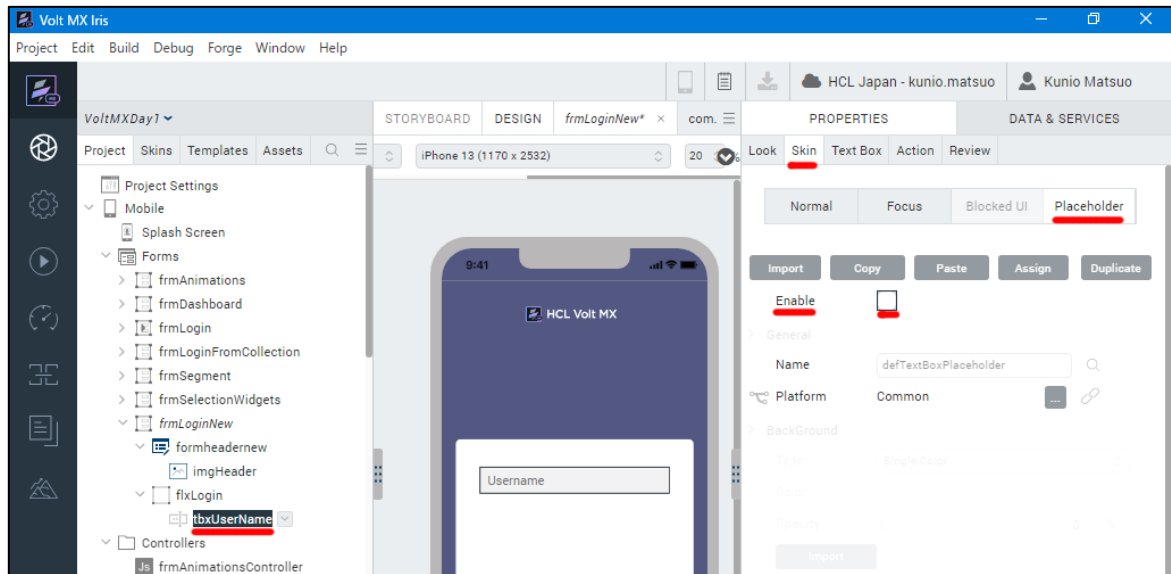
- **Text Box** タブを選択し、テキストボックスの **Placeholder** の値を **Username** に変更します。中央のキャンバス上で変更を確認できます。



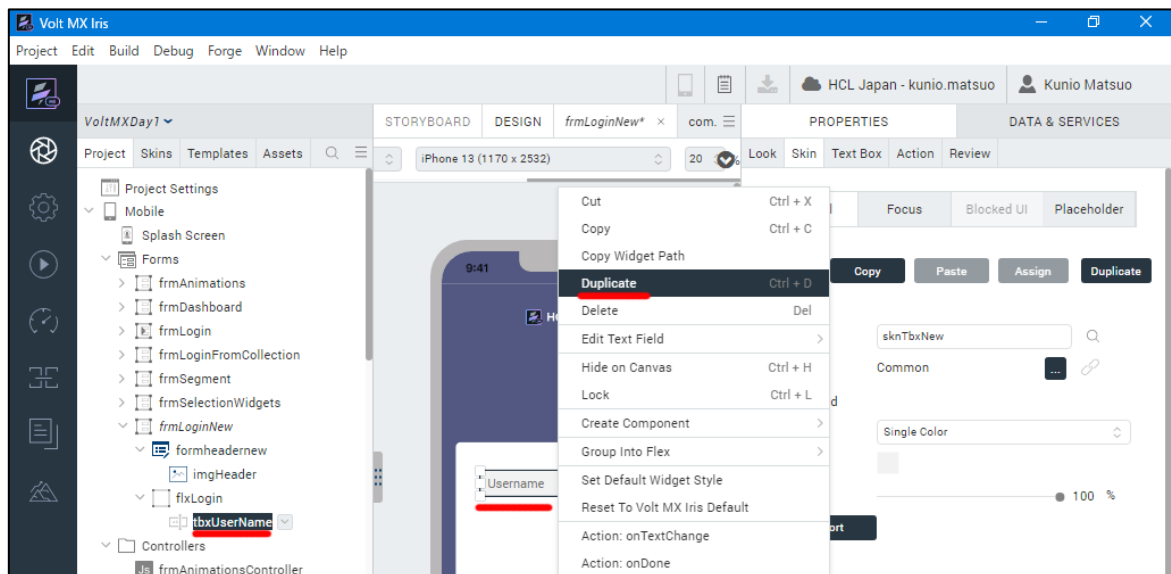
- **tbxUserName** のスキンを作成します。プロパティの **Skin > Normal** で **Duplicate** をクリックし、名前を **sknTbxNew** に変更します。
- **Background > Color** の値を **f2f2f2** に変更します。現在の選択色が白であるため、ライトモードのテーマ使用時はクリックする箇所が判別しにくいです。下図を参考にしてください。



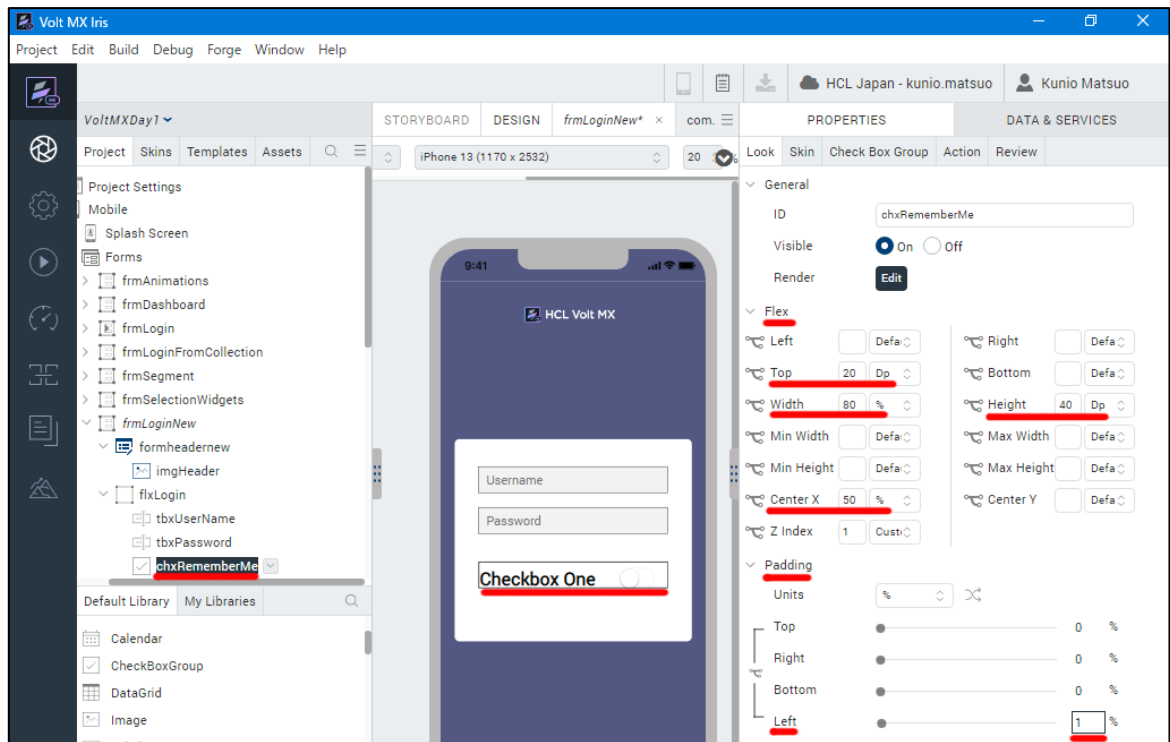
- **tbxUserName** のプロパティで **Skin > Placeholder** で **Enable** のチェックを外して無効化します。



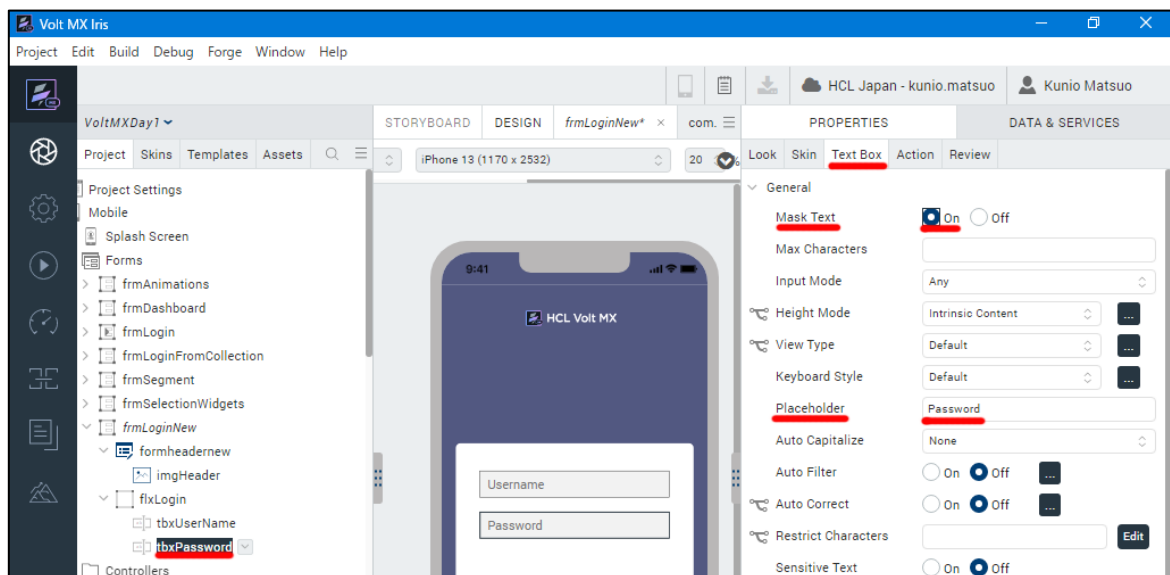
- テキストボックス **tbxUserName** を右クリックし、**Duplicate** で複製します。複製が完了すると、アウトラインの **flxLogin** の下にランダムな ID でテキストボックスが追加されます。これを **tbxPassword** にリネームします。



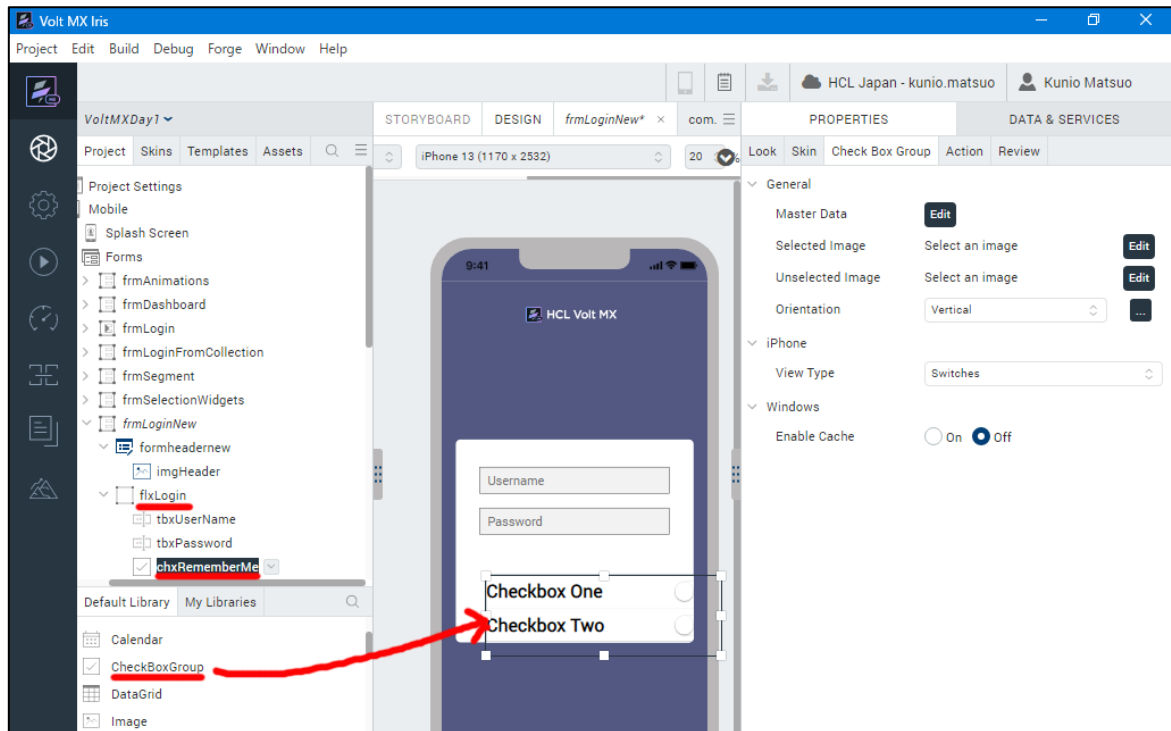
- **tbxPassword** のプロパティの **Look** タブを選択し、以下の変更を行います。
 - **Width 80%, Height 40dp, Center X 50%, Top 20dp**



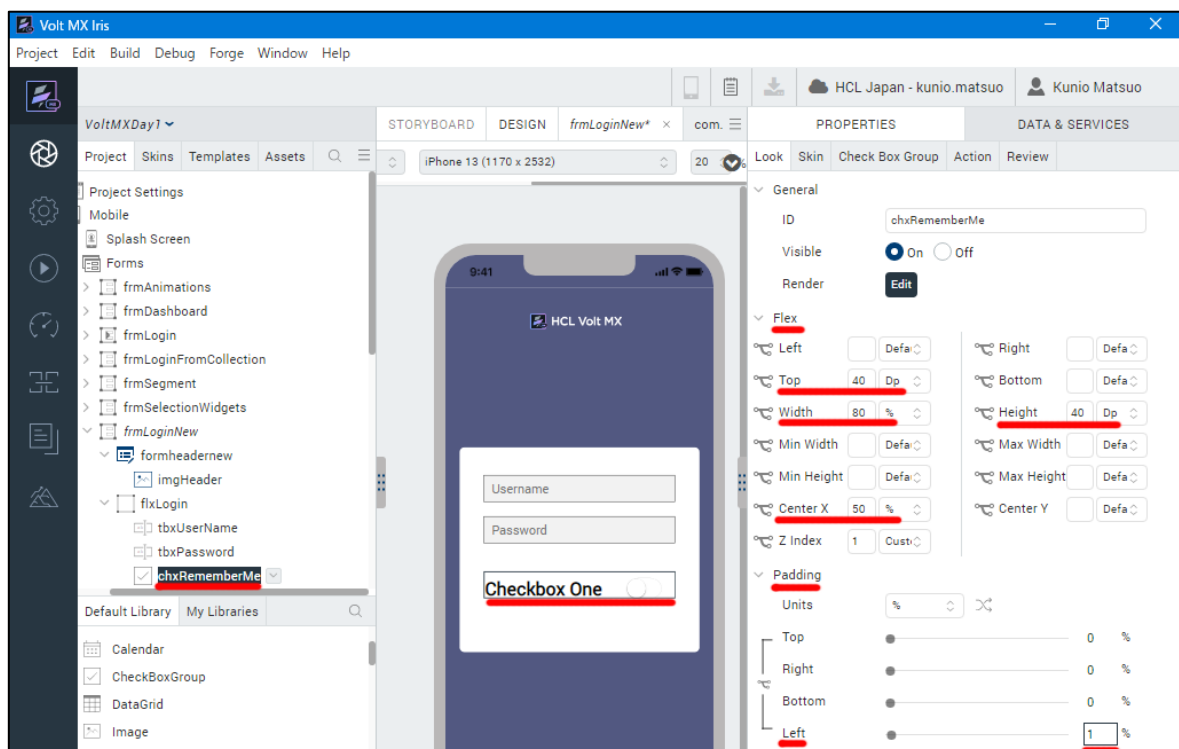
- **Text Box** タブを選択し、**Placeholder** の値を **Password** に変更します。
- **Mask Text** プロパティを **On** に有効にします。



- アウトラインでフレックスコンテナ **flxLogin** を選択します。Default Library にある **CheckBoxGroup** をその中にドラッグします。flxLogin の下にランダムな ID で CheckBoxGroup が追加されます。名称を **chxRememberMe** に変更します。

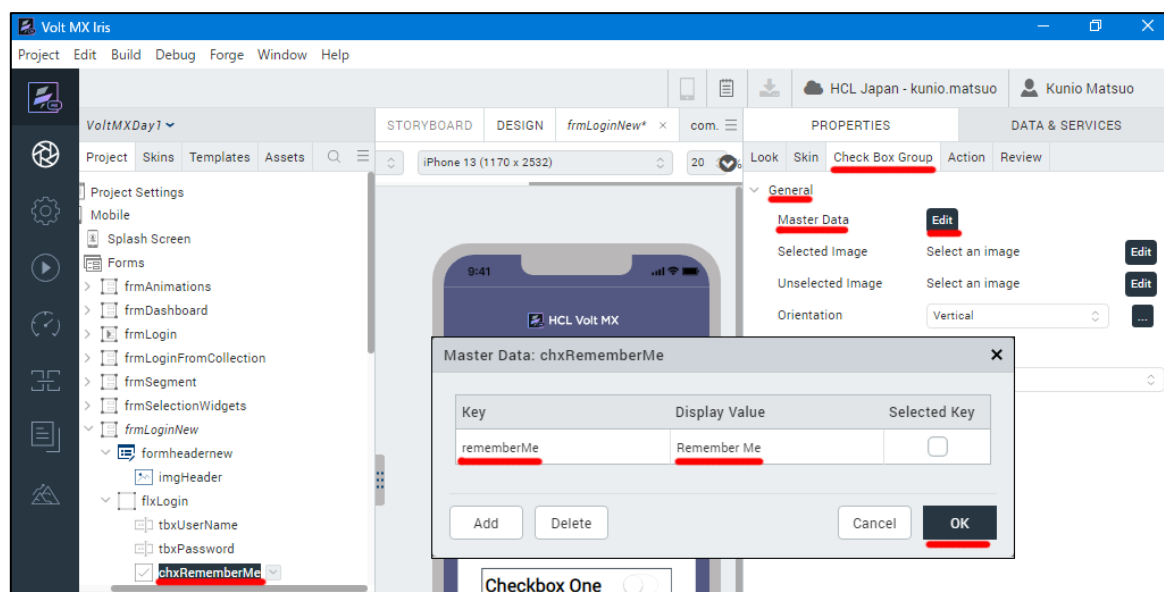


- chxRememberMe** の **Look** タブでプロパティを変更します。
 - Width 80%, Height 40dp, Center X 50%, Top 20dp
 - Left の値を削除
- Padding > Left の値を **1%**に変更します (スライダーによる設定よりも数値の直接入力を推奨)。

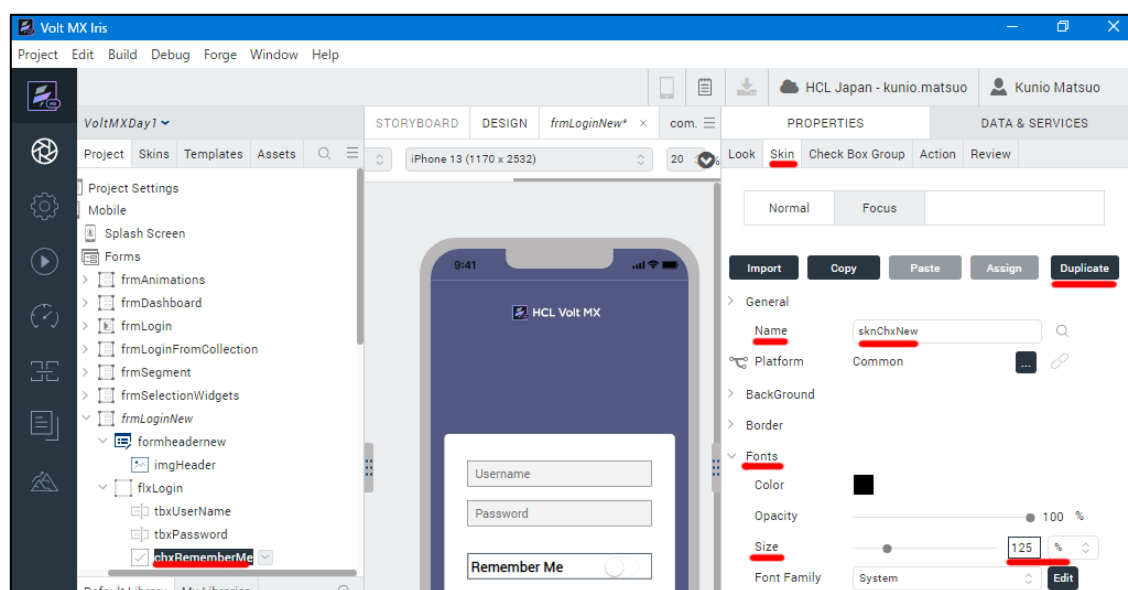


- チェックボックスの Master Data を編集して、オプションを 1 つだけ持つようにします。 **Check Box Group** タブを選択し、**General > Master Data** の **Edit** をクリックします。ポップアップ画面が表示されます。デフォルトでは 3 つのサンプルが設定されています。2 つを Delete し、残りのひとつについて以下のように設定します
 - **Key** の値を **rememberMe** に変更します。
 - **Display Value** を **Remember Me** に変更します。

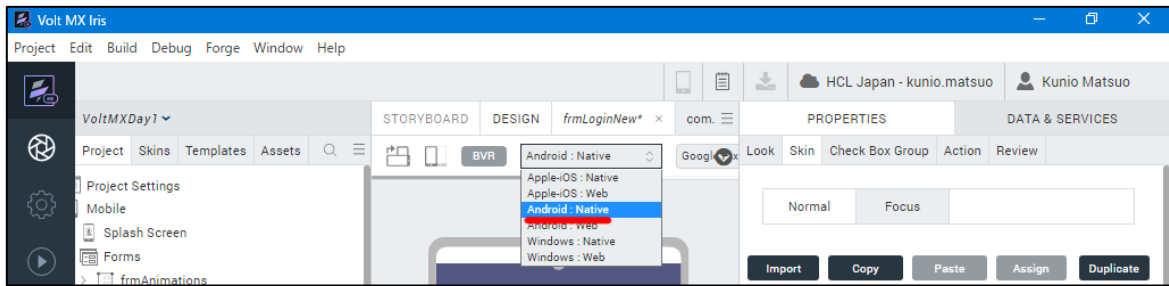
キャンパスのチェックボックス内のテキストが Checkbox One から Remember Me に変更されていることを確認します。



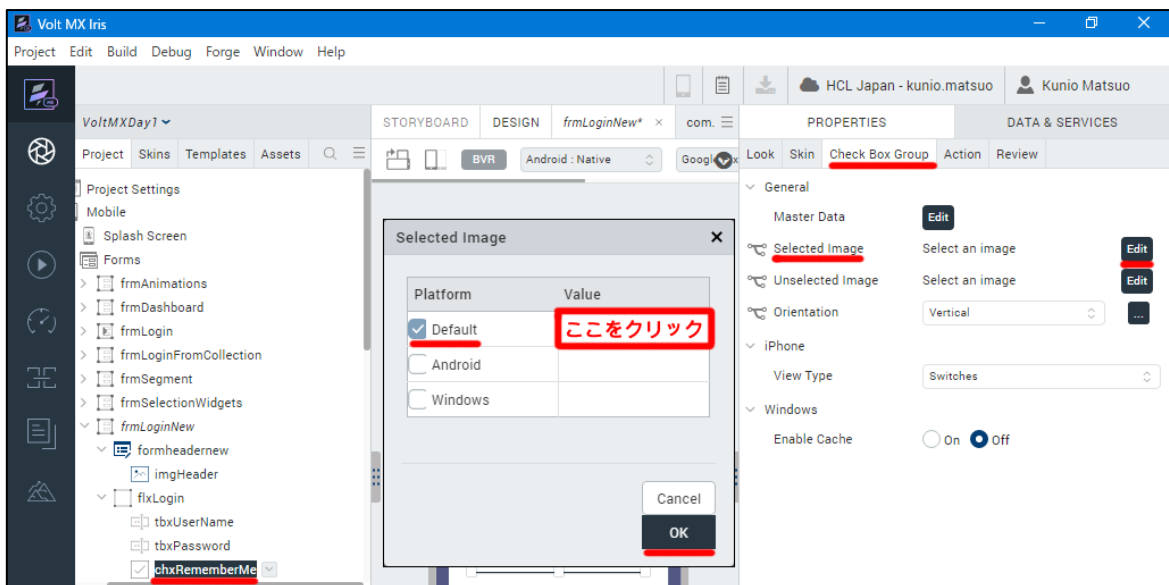
- **chxRememberMe** のスキンを **sknChxNew** という名前で作成します。 **chxRememberMe** のプロパティで **skin > Duplicate** をクリックし **General > Name** を **sknChxNew** に変更します。
- **Font > Size** の値を **125%** に変更します。



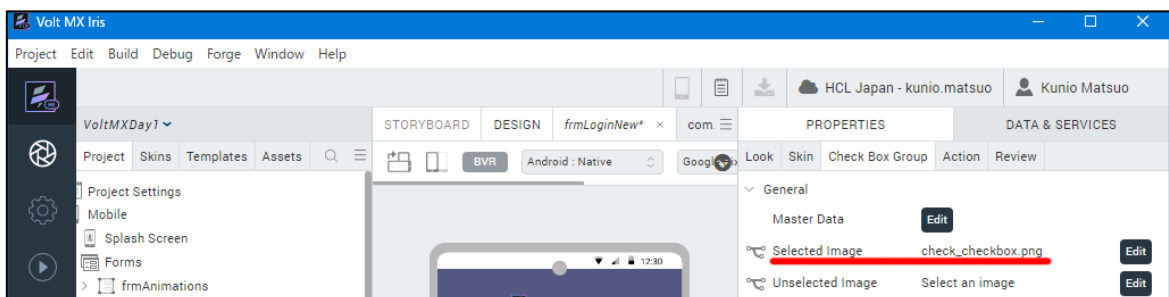
- キャンバスで **Android : Native** を選択します。



- プロパティの **Check Box Group** タブ選択し、**Selected Image** として **check_checkbox.png** 画像を選択します。
 - Edit** をクリックするとポップアップ画面が表示されます。**Default** にチェックが入った状態で **Value** の空欄をクリックします。画像選択のダイアログボックスが表示されますので、そこで **check_checkbox.png** を選択します。
 - 空欄だった Value に check_checkbox.png が設定されます。**OK** をクリックして閉じます。

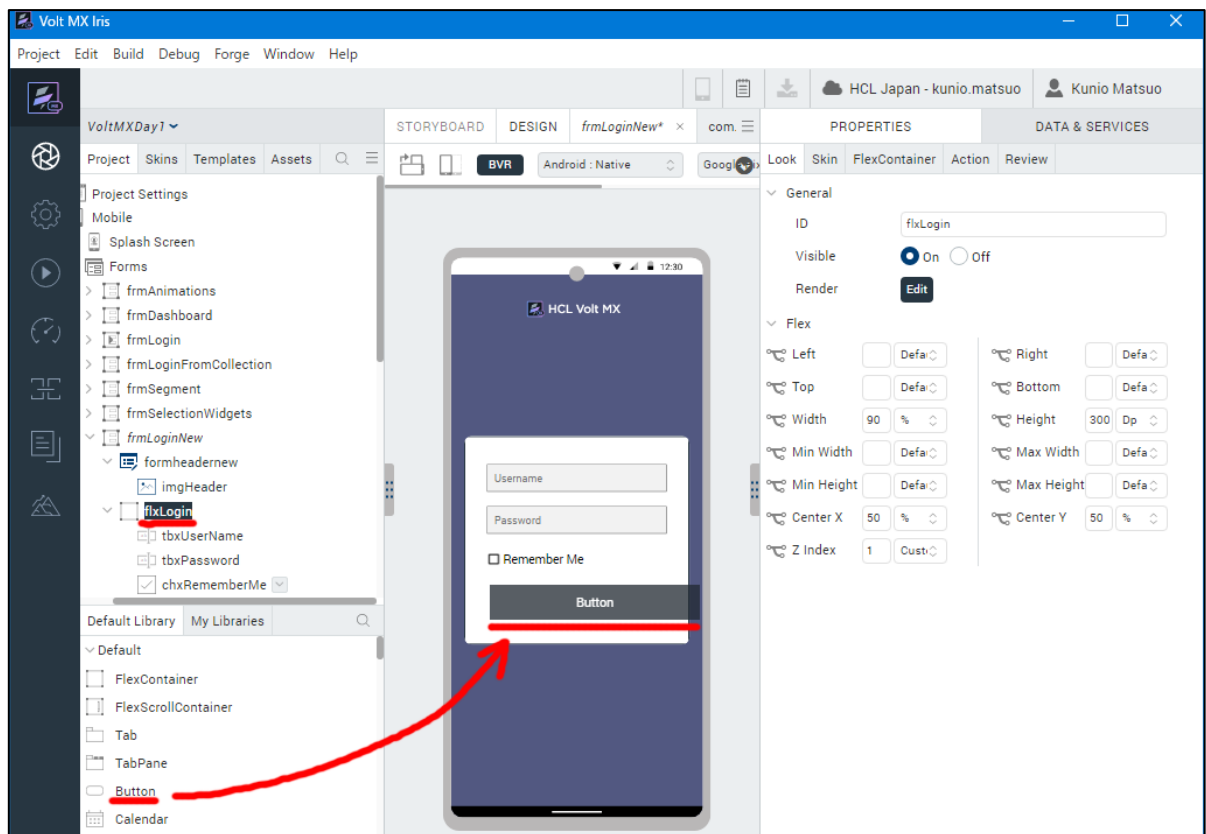


- Selected Image** の値として、これまで Select an image だったところが **check_checkbox.png** になっていることを確認します。

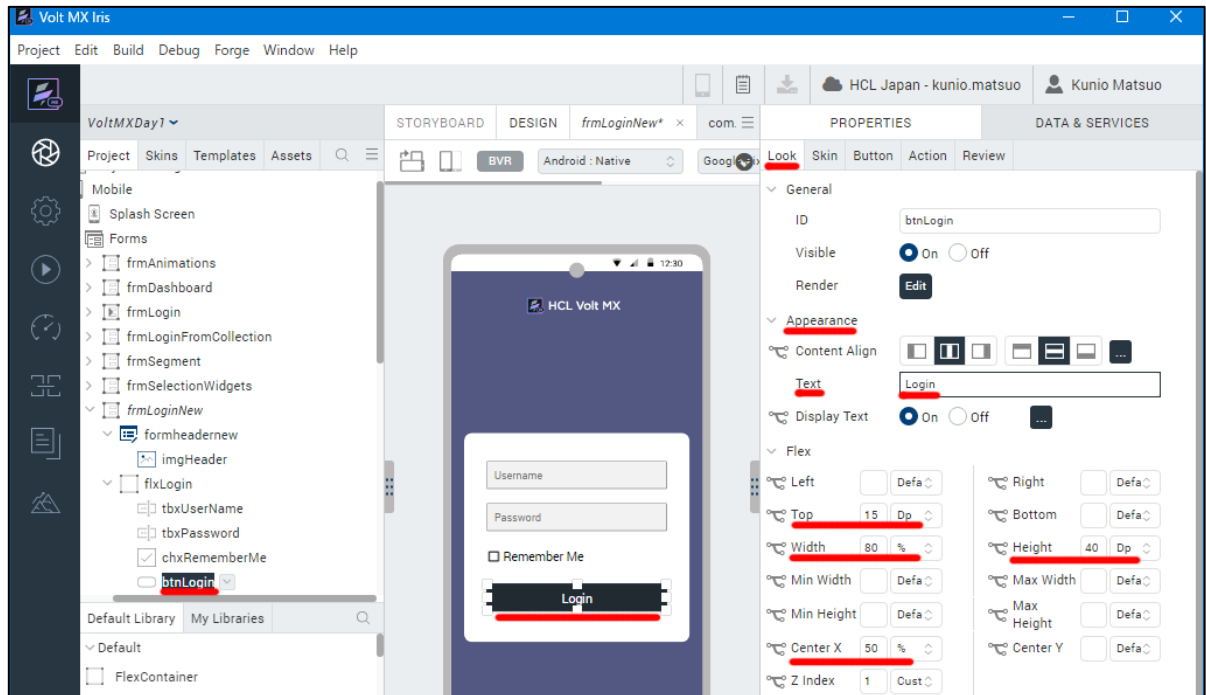


- 同様の操作で、**Unselected Image** プロパティの値として **uncheck_checkbox.png** 画像を設定します。上記同様、プロパティ値が設定されていることを確認します。

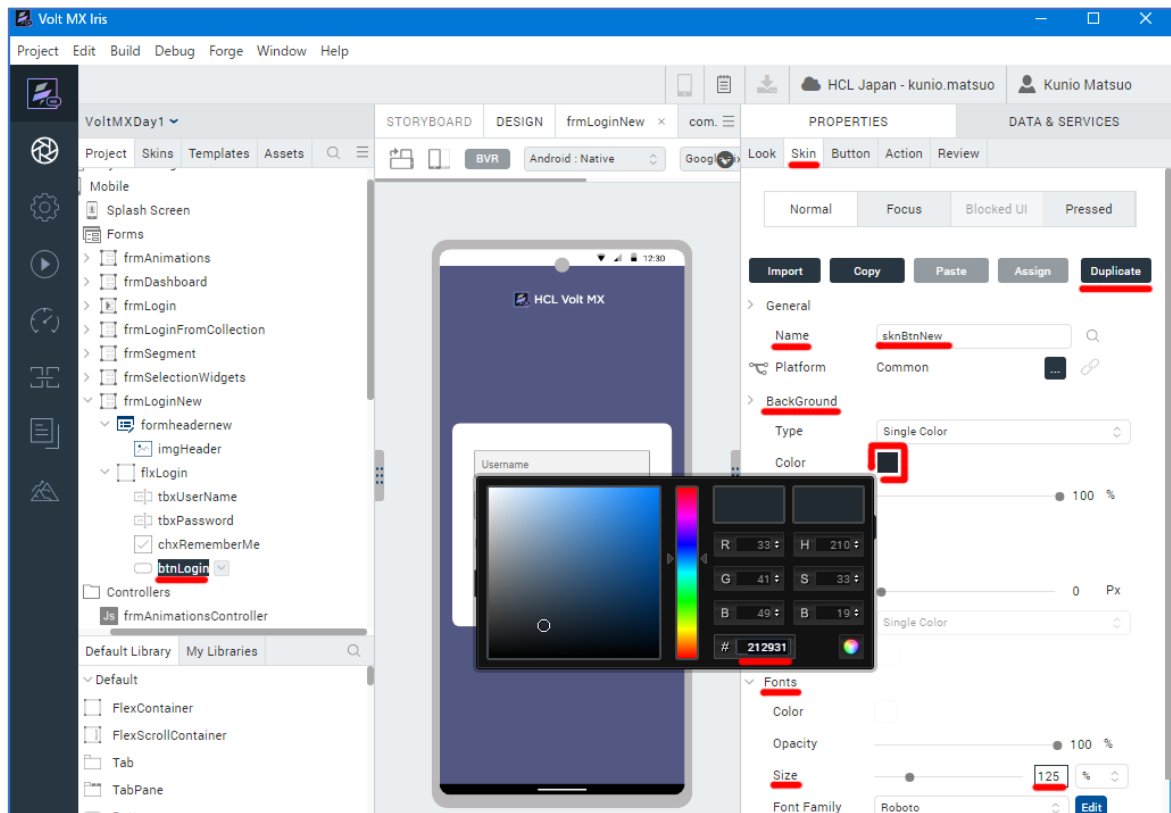
- フレックスコンテナ **flxLogin** を選択し、その中に Default Library にある **Button** をドラッグします。ランダムな名前で **flxLogin** の下に追加されます。



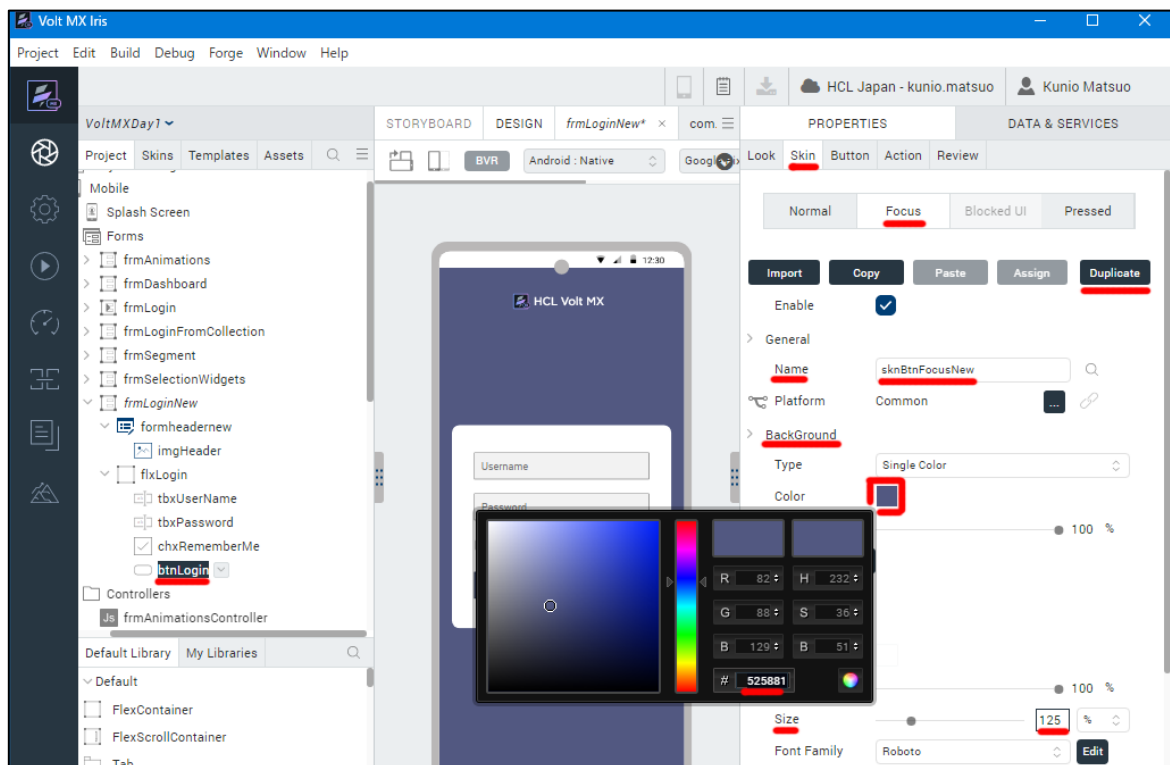
- ボタンの名前を **btnLogin** に変更します。
- btnLogin の **Look** タブでプロパティを変更します。
 - **Width 80%, Height 40dp, Center X 50%, Top 15dp**
 - **Left** の値を削除
- Text の値を **Login** に変更します。



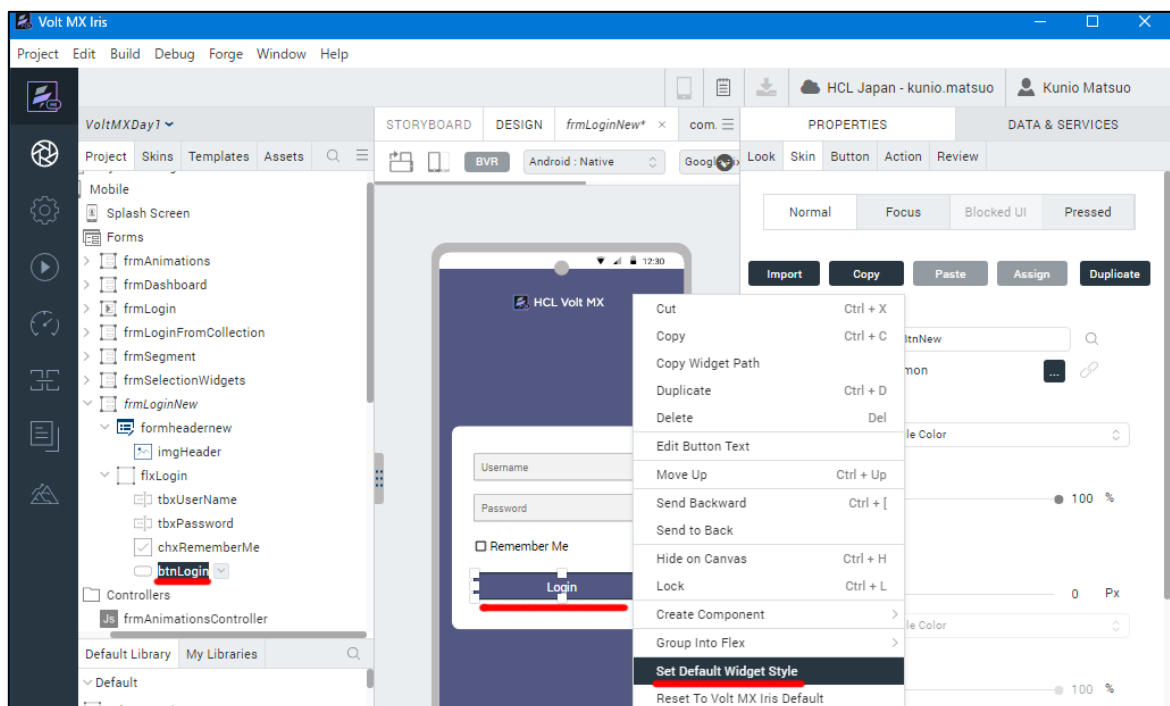
- **btnLogin** のスキンを作成します。プロパティの **Skin > Normal** で **Duplicate** をクリックし、名前を **sknBtnNew** とします。
- **Background > Color** の値を **212931** に変更します。
- **Font > Size** の値を **125%** に変更します。



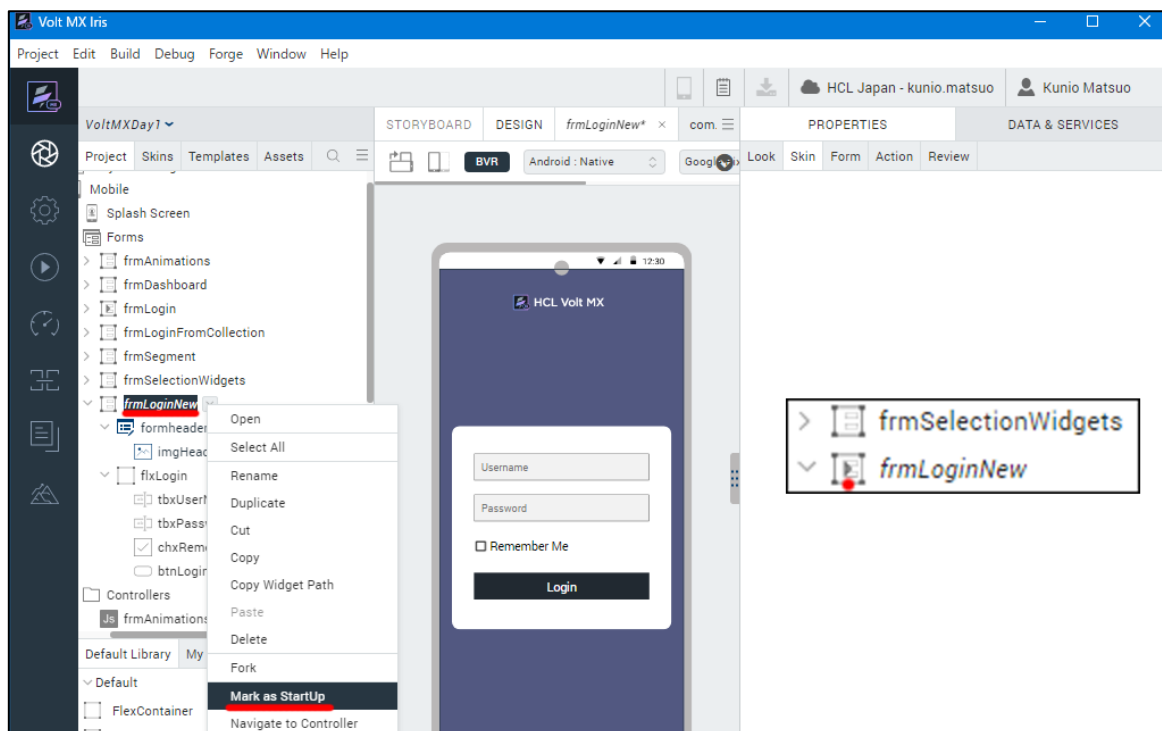
- btnLogin にフォーカス時のスキンを設定します。プロパティの **Skin > Focus** を選択し、**Duplicate** をクリックします。名前を **sknBtnFocusNew** に設定します。
- **Background > Color** の値を **525881** に変更します。
- **Font > Size** の値を **125%** に変更します。



- 中央のキャンバスでボタンを右クリックし、オプション **Set Default Widget Style** を選択します。



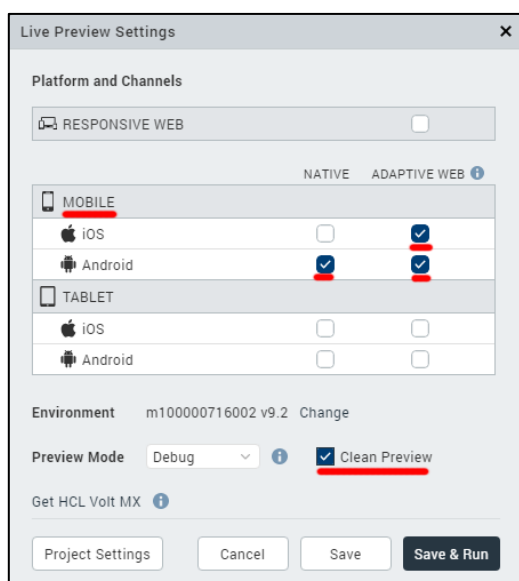
- frmLoginNew フォームを起動フォームとして設定します。**frmLoginNew** を右クリックし、**Mark as StartUp** をクリックします。この設定がされたフォームには、先頭のアイコンに再生アイコン(右向き三角形)が加わります(図内右参照)。



- ライブプレビュービルドを作成します。**Build > Live Preview Settings** を選択します。
- ライブプレビューの設定ウィンドウで、**Mobile - iOS - ADAPTIVE WEB**、**Mobile - Android - NATIVE**、**Mobile - Android - ADAPTIVE WEB** を選択します。

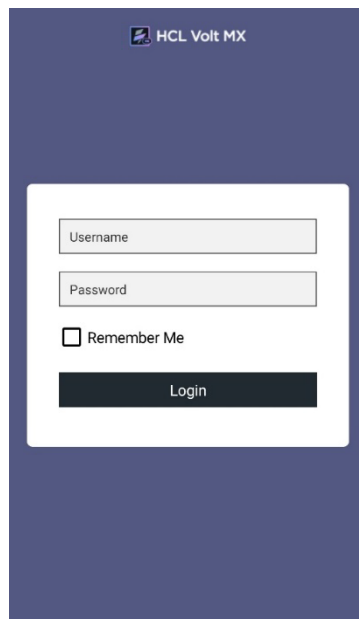
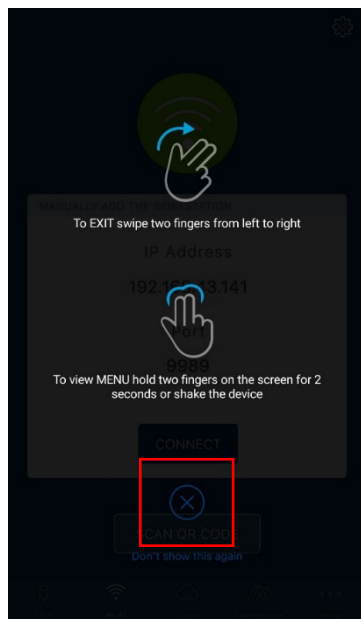
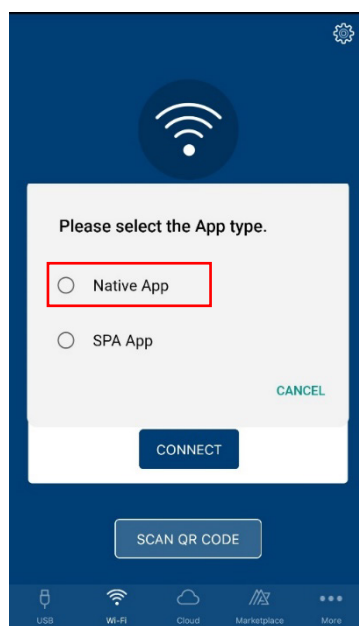
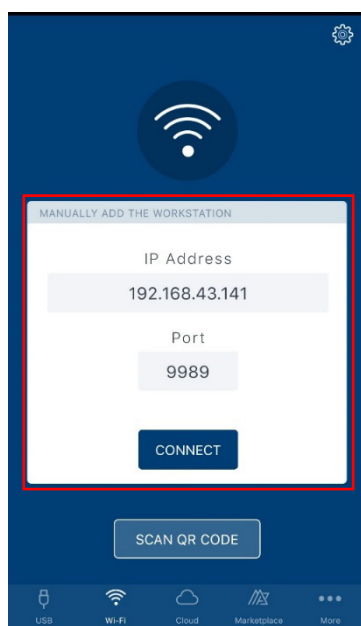
注意：iPhone が手元にある場合は、Mobile - iOS - ADAPTIVE WEB を選択します。

- Clean Preview** を選択し、**Save & Run** をクリックします。Building... が表示されます。



- ライブプレビュービルドが生成されると、**Live Preview is Ready** のパネルが表示されます。また、レビュー画面が別ウィンドウで表示されます。
- ライブプレビューで、アダプティブ Web ライブプレビュービルドをテストしてください。
- Wi-fi モードで IP アドレスを入力するか、バーコードをスキャンして、Volt MX アプリのプレビューアプリを使用して、ネイティブライブプレビュービルドをテストしてください。Wi-Fi でうまく接続できない場合はクラウド経由でテストしてみてください (**Build > Publish Live Preview**)。

注意：お使いのスマホが接続されているネットワークは、Volt MX Iris が動作しているマシンのネットワークと通信できる必要があることに注意してください。



おめでとうございます。このレッスンのハンズオンを完了しました。