

伺うかのうだうだぐだぐだ

かたるひと:リットル

# この公演の内容はですね

伺かゴーストを用い業界のリーディングカンパニー  
として最高のソリューションをもって  
お客様にご満足頂ける超一流のクオリティの  
ITガバナンスに根ざした  
コアコンピタンスを支える戦略的でスケーラブルな  
ビジネスプロセスを進化させる真の統合を  
サポートします

# ごめん、さっきのナシ

難しい話ではありません

技術的な話とかじゃなくて

ゆる〜く雑談でもしつつおっぱじめたいと思います

他のマスタさんはどうやってゴースト作ってるのか  
ということをごだぐだと話しあおうかと思います

ってことで

とりあえずお前ら

どうやってゴーストを更新してやがりますか？

という話しでもしませうか

ところでさ

うかべん＼(^o^)/ヨコハマ



パワポでこうするとニコ動みたいだね

うかべん＼(^o^)／ヨコハマ

はい、話しをもどします

# 更新の方法

- **FTPで手動**
- **そだて**
- **GDM**
- **ゴースト自身にやらせる**

# FTPで手動

ゴーストのフォルダをベースウェアにDnDして  
updates2.dau作成したら  
FTPクライアント立ち上げて  
アップデートがあったファイルを  
バイナリモードでアップロード

だるい！でも確実

# そだて

1回設定しておけば  
1クリックで終わるぜ  
しかもバックアップのアーカイブ付き

## 超便利

# GDM

ゴーストの更新ができる  
アーカイブもできちゃう  
歌って踊れる(さと一氏談)

超便利

# ゴースト自身にやらせる

むずかしいことはわからないが  
できるらしい

明日使えるムダ知識をあなたに

ゴーストだけでゴーストを  
更新すると□□になる

実際にやってみた

# 実際にやってみた(1)

## 用意するもの

- **Uptool.dll SAORI** – updates2.dauの生成
- **Zarc.dll SAORI** – NARの生成(おまけ)
- **Arc.dll SAORI** – 統合アーカイバ関係のDLLを使うためのSAORI
- **FTP32.DLL** - 統合アーカイバプロジェクトのFTP通信用DLL

# 実際にやってみた(2)

- Uptool.dllでupdates2.dauをつくる
- Ftp32.dllとarc.dllのコンビで更新されたファイルを転送  
(このときにUptool.dllを使って更新されたファイルのみ転送するとなお良い)
- おまけ: zarc.dllかzip32.dllあたりを使ってNARもつくって勝手にアップロードするともっといいかも。

じゃ、次デバッグ

実際に立たせる

さとりて

玉

SSPにスクリプトを投げる

幸水

デバックなんてしねーよ

俺の書いた記述に間違いがあるわけがない

んなこたあない

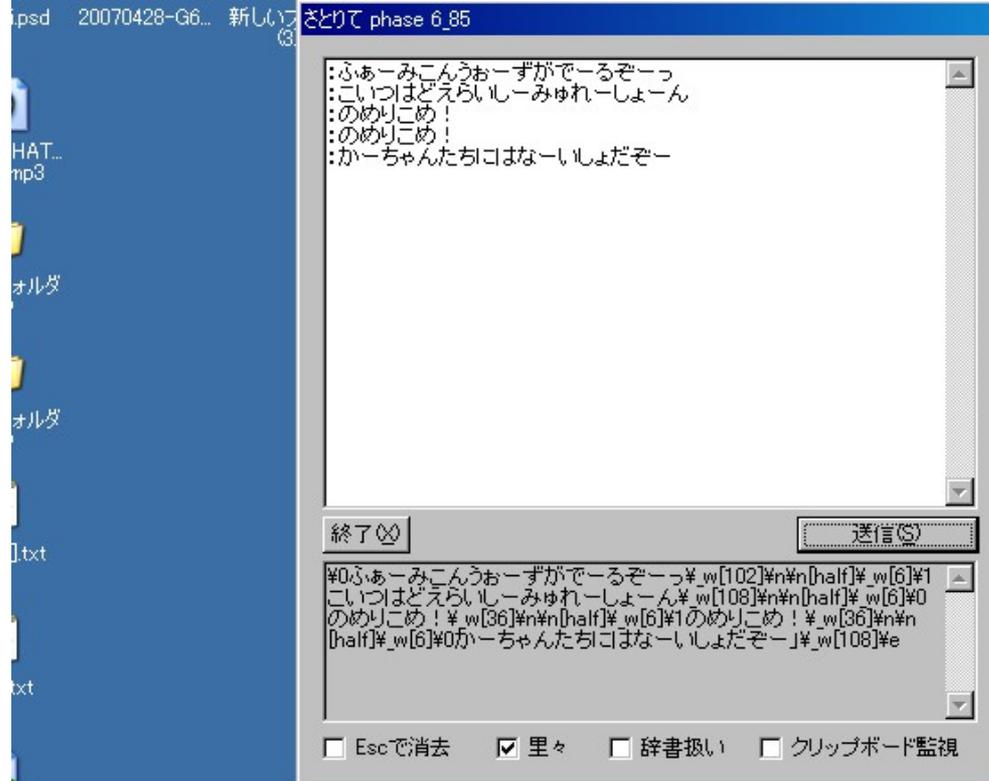
うかべん＼(^o^)/ヨコハマ

# さとりて

里々のゴーストを立たせ  
さとりてにトークを投げて送信すれば  
実際にその内容を喋る

大体のトークはこれでおk

# こんな感じ



ふぁーみこんうおーずがでーるぞーっ  
のめりこめ!  
かーちゃんたちこはなーいしよだぞー

from Sator ite (local)

こいつほどえらいしーみゆれーしょーん  
のめりこめ!



# 玉

玉を起動して

そのウィンドウにAYA/YAYAをドラッグアンドドロップすると、簡単な辞書チェックができる

SSPのログを併用している人大目のようです

こんな感じらしい

```
Tama - Check tool for AYA5 : c21 : by umeici.
// 文 リクエストログ
// load 時刻 : 2007/07/23 23:44:28

// 辞書ファイル読み込み
// - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_config.dic
// - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_shiori3.dic
// - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_lilith.dic
// - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_lilith_config.dic
// - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_tips.dic
// - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_word.dic
// - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_string.dic
// - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_aitalk.dic
// - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_bootend.dic
// - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_mouse.dic
// - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_menu.dic
// - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_anchor.dic
// - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_etc.dic
// - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_change.dic
// - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_music.dic
// - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_battery.dic
..完了.

// 辞書の構文解析と中間コード生成
..完了.

// 変数値の復元 - D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\yaya_variable.cfg
..完了.

// request
D:\ssp_src_set\ssp\ghost\mobilemaster\ghost\master\
// response (Execution time : 16[ms])

// request
GET SHIORI/3.0
ID: OnBoot

// response (Execution time : 16[ms])
SHIORI/3.0 200 OK
Sender: AYA
Charset: UTF-8
Value: #u#[set,alignmenttodesk top,free]#h#[set,alignmenttode
```

```
request
GET SHIORI/3.0
ID: OnBoot

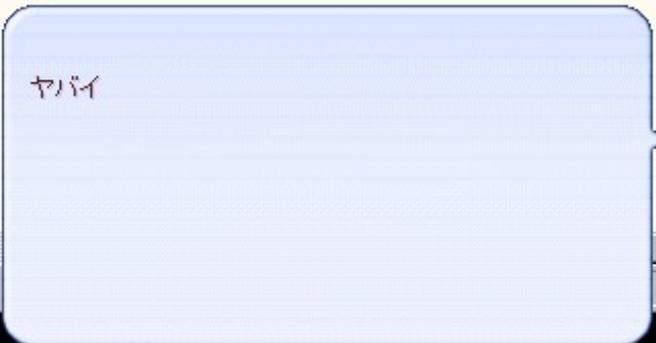
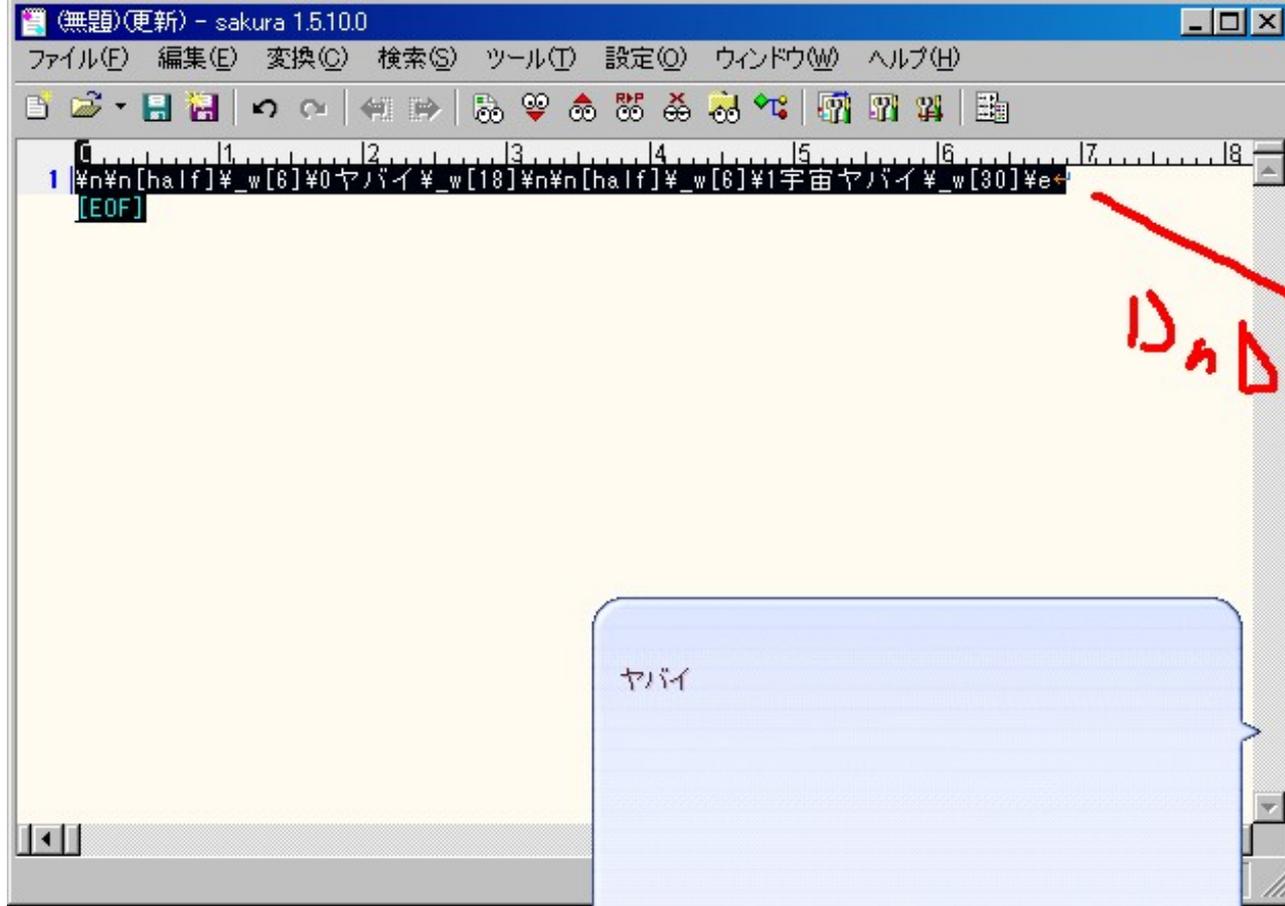
request
```

# SSPでスクリプトをE&E

生SakuraScriptを  
ドラッグアンドドロップで  
SSPで立ってるゴーストに投げる

本体の機能で再生できる

こんな感じ



うかべん＼(^o^)/ヨコハマ

# 幸水

コンソールで動作する華和梨インタープリタ  
稼働中のゴーストの華和梨と接続し  
デバッグ作業を行うことも出来ます

```
Original KAWARI Developer Team :
  Meister(original works)/Nise-Meister/Sato/Shino/Suikyo
Contributers :
  ebisawa, MDR, sanori, whoami, ABE, phonohawk, Shiba-yan
Libraries :
  Mersenne Twister Library
  <http://www.math.keio.ac.jp/~matumoto/mt.html>
```

```
.' is mode change command.
echo-mode > .
command-mode > logfile -

command-mode > debugOnGET OnBoot
[SHIORI/SAORI Emulator] Query sequence begin.
----- REQUEST
GET SHIORI/3.0
ID: OnBoot
Sender: Kosui
SecurityLevel: local
Charset: Shift_JIS

----- RESPONSE
SHIORI/3.0 200 OK
Value: ¥t¥1¥s[10]¥0¥s[0]¥s[4]早いのは嫌われるよ? ¥w8、 ¥w4怒ってるんじゃない? ¥w8
¥e

[SHIORI/SAORI Emulator] Query sequence end.
command-mode >
```

こんな感じ

# 実際に立たせてみる1

次のトークを指定したときちゃんと出るかどうか  
あともろもろの確認はやっぱり立たせてみないと

でもランダムトークとか増えて  
チェックする項目が増えたらどうするか



ここで個人差が出る

# 実際に立たせてみる2

OnKeyPressに仕込んでみる

例えば

更新箇所はzキーを押すと喋るようにする

更新箇所だけチェックできるぜベイベ

# 実際に立たせてみる3

フォルダをコピーして  
更新箇所以外は消す

更新箇所しか喋らないからわやりやすいZE

# デバッグは

工夫次第でいろいろできそう

SSTPつかったり？

なんか面白い方法ありませんかね