

AIR2.0 でマルチタッチ

和泉俊樹 a.k.a. alternadotin

自己紹介

和泉俊樹（いずみとしき）

<http://alterna.in>

@alternadotin

Flash

3年目くらい。(CS3 から)

他には Objective-c, Processing, openFrameworks とか。
ビジュアル系言語。

会社

SNAP Co., Ltd.

Web, GUI, iPhone, Graphic...

AIR2.0

Windows 7でマルチタッチ

ネイティブアプリ or AIR2.0 (Beta)

AIR ですよーねー。

Flash でアニメーションができる！

タイムライン最高。

タイムラインでアニメを作成



SWC



AS で組み合わせ

スムーズ！

アニメーションのトライアンドエラーを行いやすい。

実際のデモは出せません。

ごめんなさい。

FP10.1 でマルチタッチ

値をとるのは簡単。

管理するのは大変。

```
Multitouch.inputMode = MultitouchInputMode.TOUCH_POINT;  
  
addEventListener(TouchEvent.TOUCH_MOVE, _touchMoveHandler);  
  
private function _touchMoveHandler(e:TouchEvent):void  
{  
    trace(e);  
}
```


TouchEvent.TOUCH_BEGIN

TouchEvent.TOUCH_MOVE

TouchEvent.TOUCH_END

TouchEvent.touchPointID

TouchEvent.localX

TouchEvent.localY

そのままイベント受け取っても困る。

MultiTouchSprite

Sprite + マルチタッチ管理

MultiTouchSprite を使う

```
sprite.atTouchMove = function():void
{
    var ax:Numbler = currentPoint[touchObj.touchPointID].x;
    var bx:Numbler = previewPoint[touchObj.touchPointID].x;
    trace(ax - bx);
};

sprite.atTouchBegin = function():void
{
    if(touching) trace(touchPoints);
};
```

いろんなプロパティ

touching : Boolean

touchObj : Object

touchPoints : uint

startPoint : Vector.<Point>

currentPoint : Vector.<Point>

previewPoint : Vector.<Point>

イベントハンドリング

```
atSingleTap = function():void {  
    //hoge  
};
```

```
atTouchBegin, atTouchEnd, atTouchMove  
atTouchOut, atTouchOver  
atTouchRollOver, atTouchRollOut  
atSingleTap, atDoubleTap, atTripleTap
```

MultiTouchSprite の中身

Vector.<Point> に座標を格納
適切なタイミングで関数を実行
タップ、ダブルタップの判定

速くしてみる。

Array → Vector

dispatch しない

new しない

スマートフォンでもある程度使える？

Demo

まとめ

FP10.1 はインプットがアツイ！

ご清聴ありがとうございました。

スライドなどは後日アップします。

コードは SparkProject にコミットします。