

HTML5 Builder

ファーストステップガイド



目次

1. はじめに	3
2. HTML5 Builder IDE 画面について	4
3. IDE のデザイン画面について	9
4. サーバー Web アプリケーション "Hello World"	11
4-1. アプリケーションの新規作成	11
4-2. コントロールの追加	13
4-3. ボタン クリックに対する応答の作成	14
4-4. アプリケーションの実行	15
5. クライアント Web アプリケーション "Hello World"	17
5-1. アプリケーションの新規作成	17
5-2. コントロールの追加	19
5-3. ボタン クリックに対する応答の作成	20
5-4. アプリケーションの実行	21
6. サーバー モバイル アプリケーション "Hello World"	23
6-1. アプリケーションの新規作成	23
6-2. コントロールの追加	24
6-3. ボタン クリックに対する応答の作成	26
6-4. Web ブラウザでのアプリケーションのテスト	27
6-5. アプリケーションの配置	28
7. クライアント モバイル アプリケーション "Hello World"	30
7-1. アプリケーションの新規作成	30
7-2. コントロールの追加	31
7-3. ボタン クリックに対する応答の作成	33
7-4. Web ブラウザでのアプリケーションのテスト	34
7-5. アプリケーションの配置	35

1. はじめに

HTML5 Builder は、需要の高まる Web/モバイル向け開発を劇的に効率化する製品です。

HTML5 Builder は、HTML5、CSS3、JavaScript による単一のコードベースから、Web、iOS、Android、BlackBerry、Windows Phone 7 向けアプリケーションを構築することができ、開発の複雑性を大幅に軽減します。

このガイドは、HTML5 Builder で初めてのアプリケーションを作成するのに必要な開発手順と、HTML5 Builder の特長についての基本的な理解を習得するためのファーストステップガイドです。

このファーストステップガイドでは、HTML5 Builder の IDE 画面について簡単に説明し、その後、以下のアプリケーションの開発手順を説明します。

- Web 版 "Hello World" アプリケーション

Web アプリケーションの基本的な開発手順について、サーバー・クライアント双方のアプリケーションを作成し、学びます。

- モバイル版 "Hello World" アプリケーション

Web ベースのモバイル アプリケーションの基本的な開発手順について、サーバー・クライアント双方のアプリケーションを作成し、学びます。

2. HTML5 Builder IDE 画面について

HTML5 Builder のインターフェイスは、ワークフローに合わせていくつかのビューに分かれています。

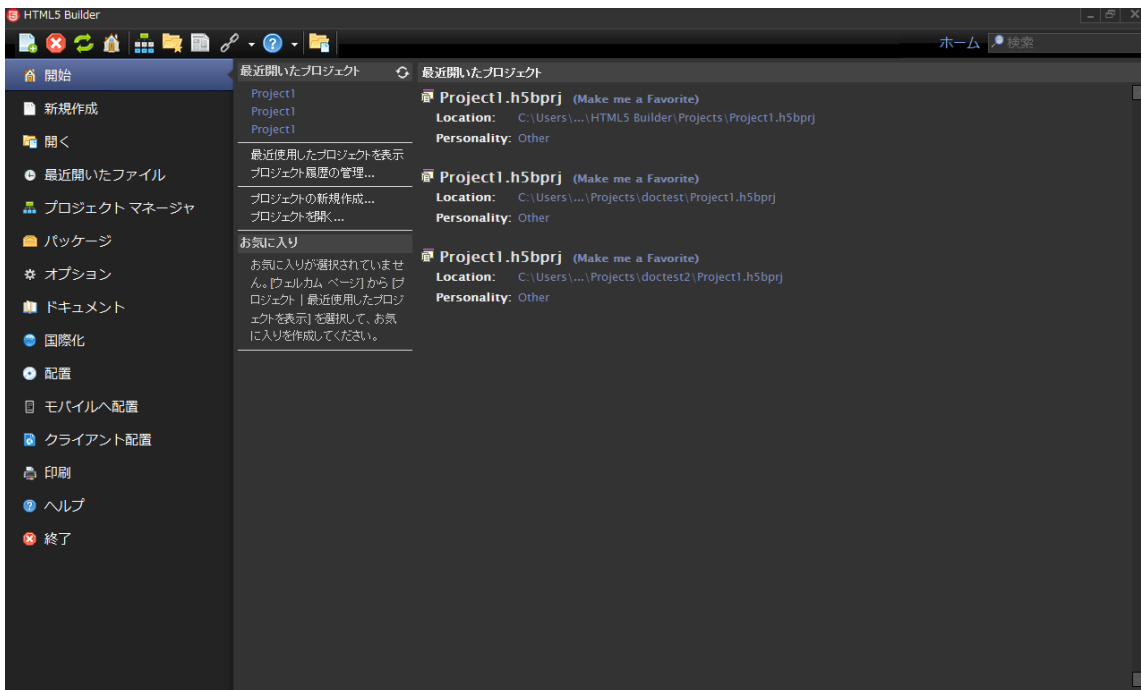
メイン ツールバーは、インターフェイスの上部にあり、どのビューでも使用できます。



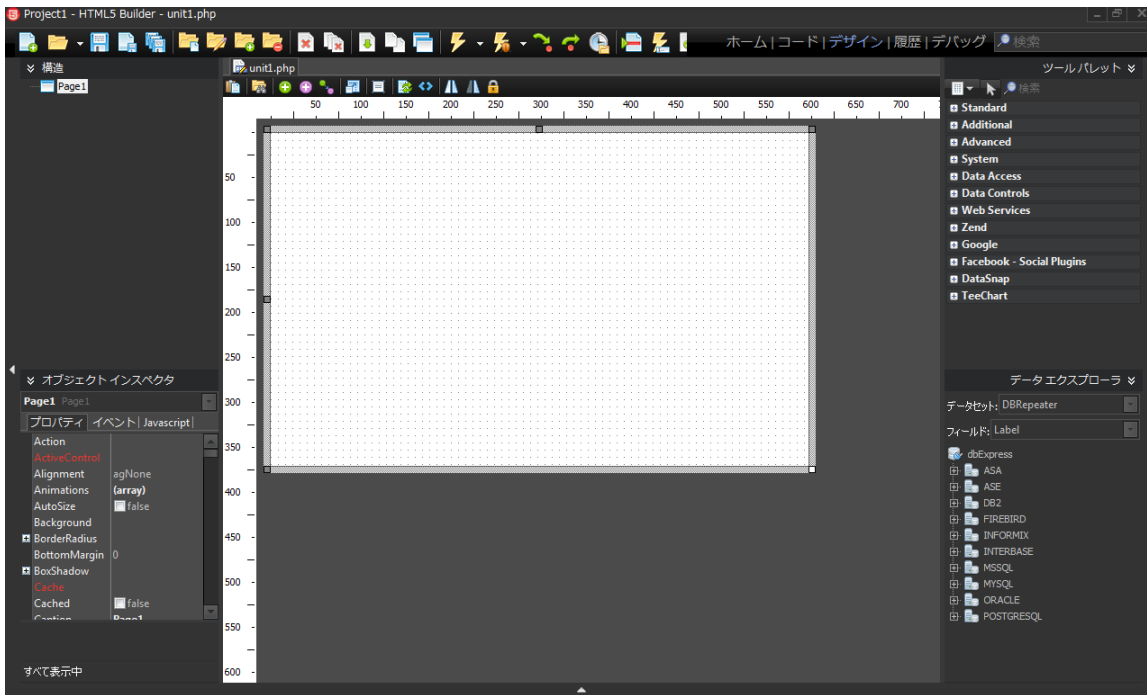
このツールバーから、使用可能なビューを開くことができます。ツールバーはコンテキストごとに異なり、作業ファイルに対して使用可能なビューだけが表示されます。たとえば、[データ]ビューを使用できるのは、SQL スクリプトの作業を行っている場合だけです。

使用できるビューには以下のものがあります。

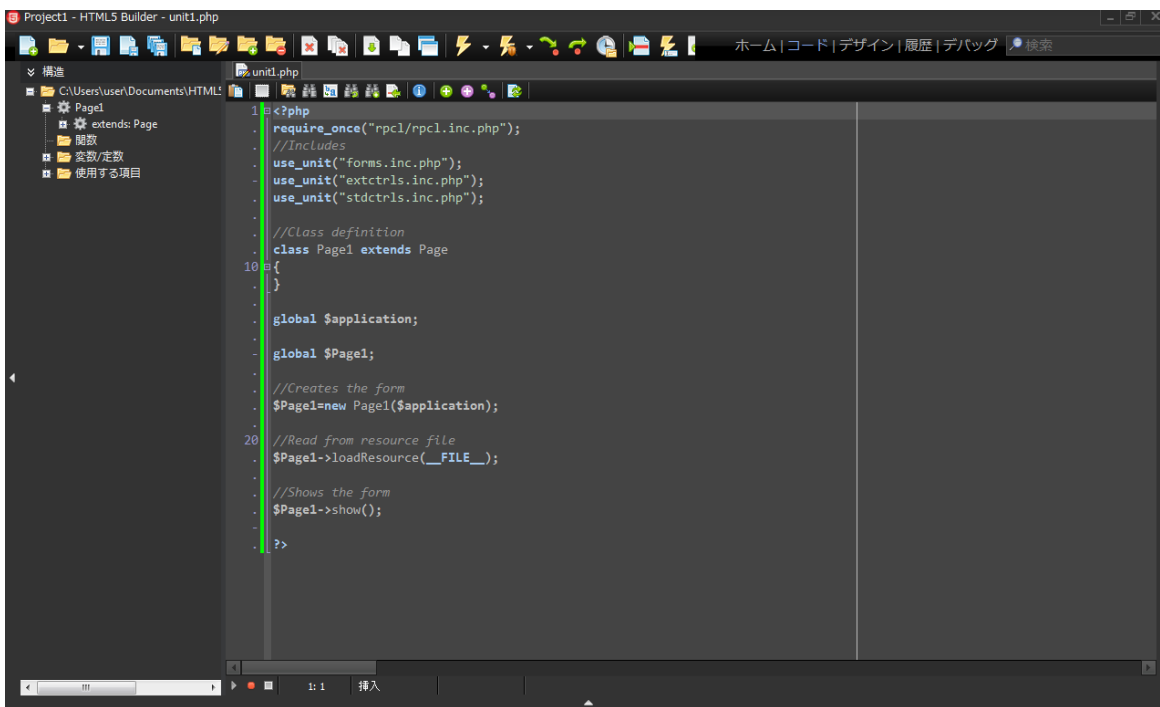
[ホーム] - ファイルやプロジェクトの管理、HTML5 Builder の構成、アプリケーションの配置などを行います。



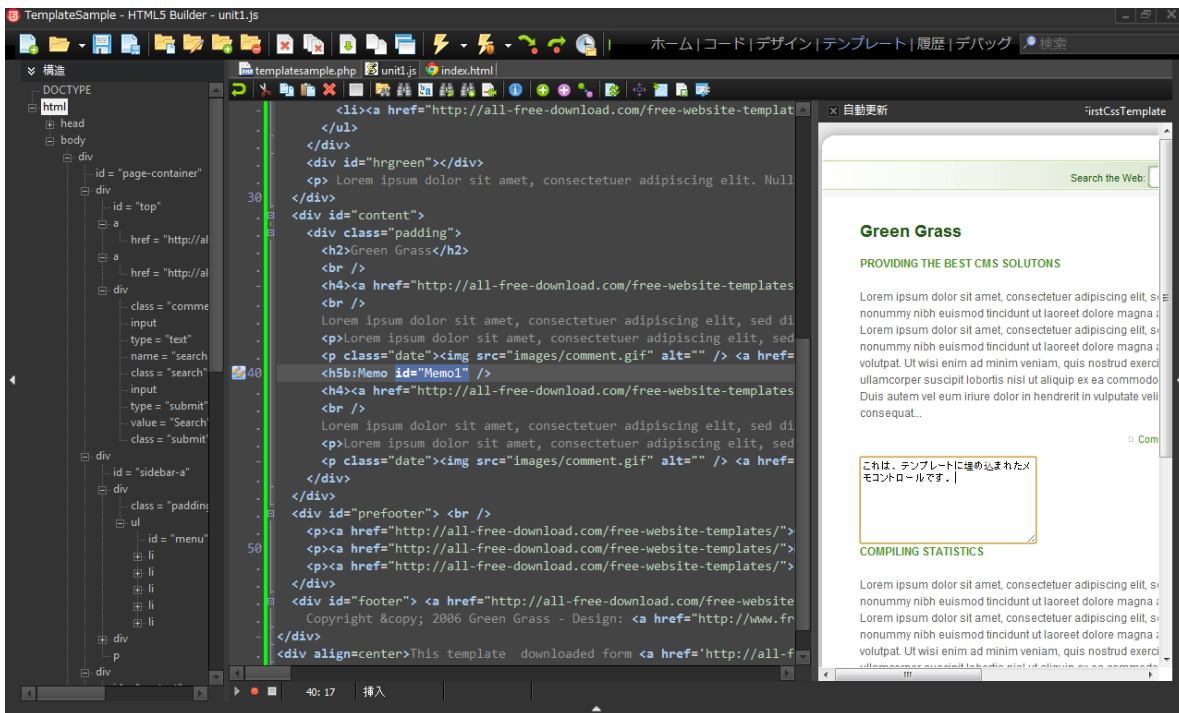
[デザイン] - ビジュアル編集ツールです。



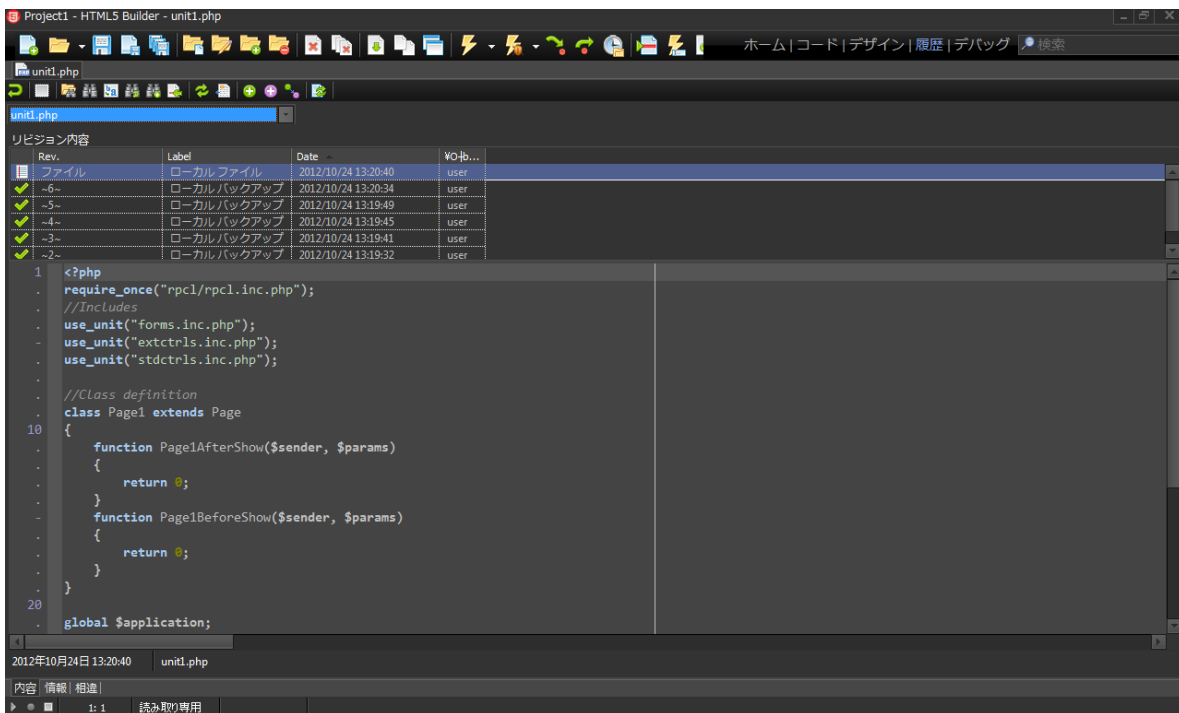
[コード] - コード編集ツールです。



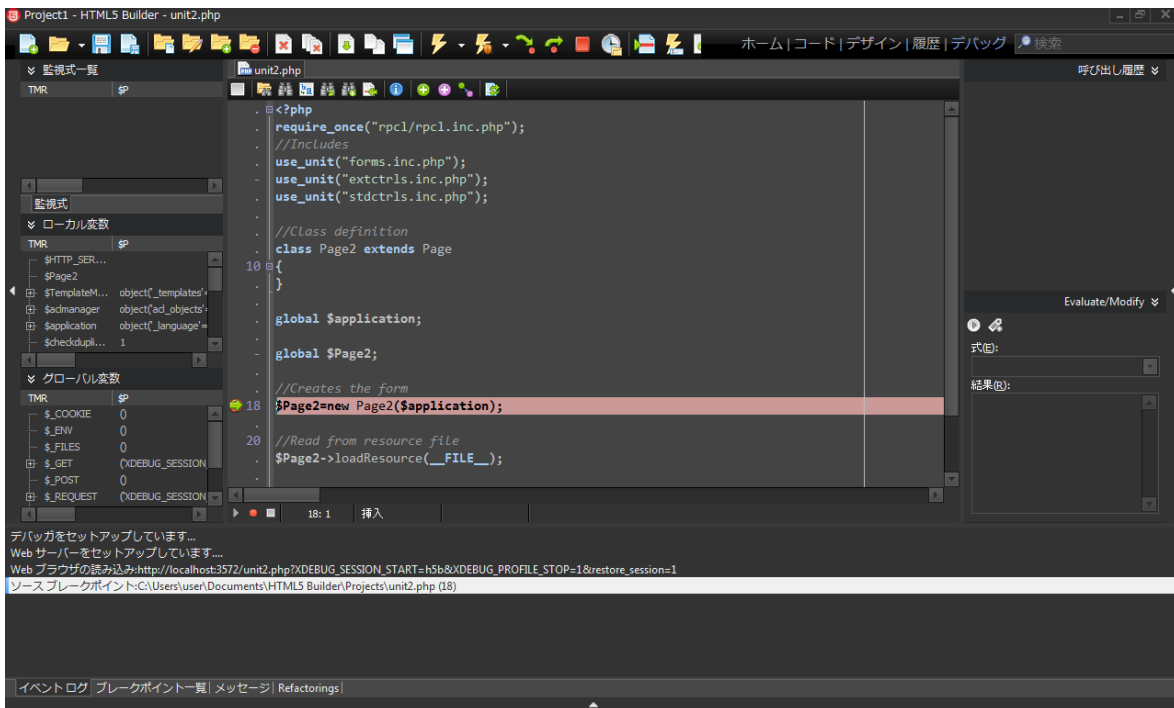
[テンプレート] - テンプレートを使用してインターフェイスを設計できます。



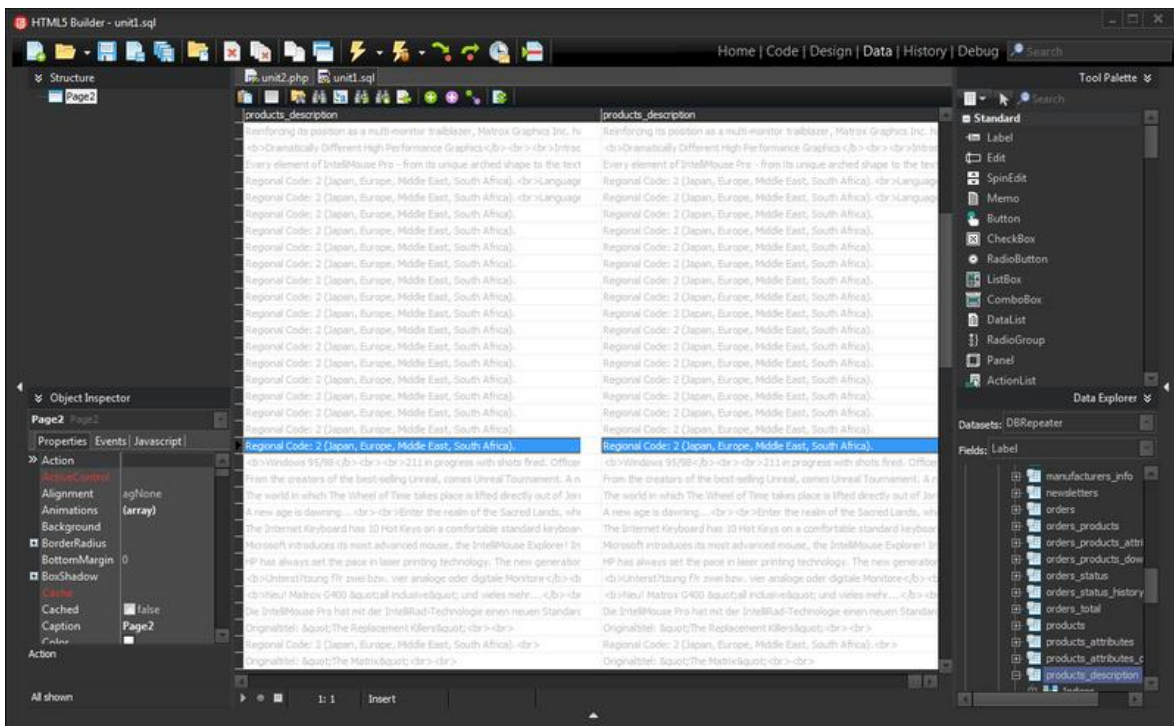
[履歴] - ファイルの以前のバージョンにアクセスできます。



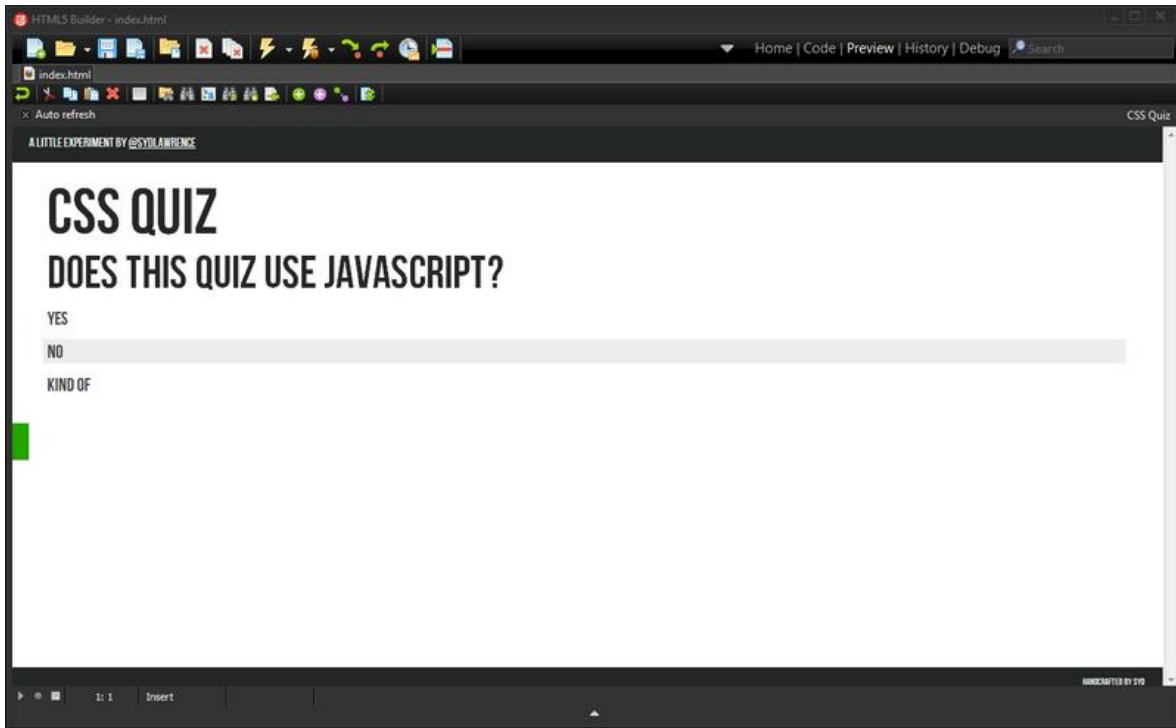
[デバッグ] - アプリケーションの論理エラーを発見できます。



[データ] - クエリから返されるデータにアクセスできます。

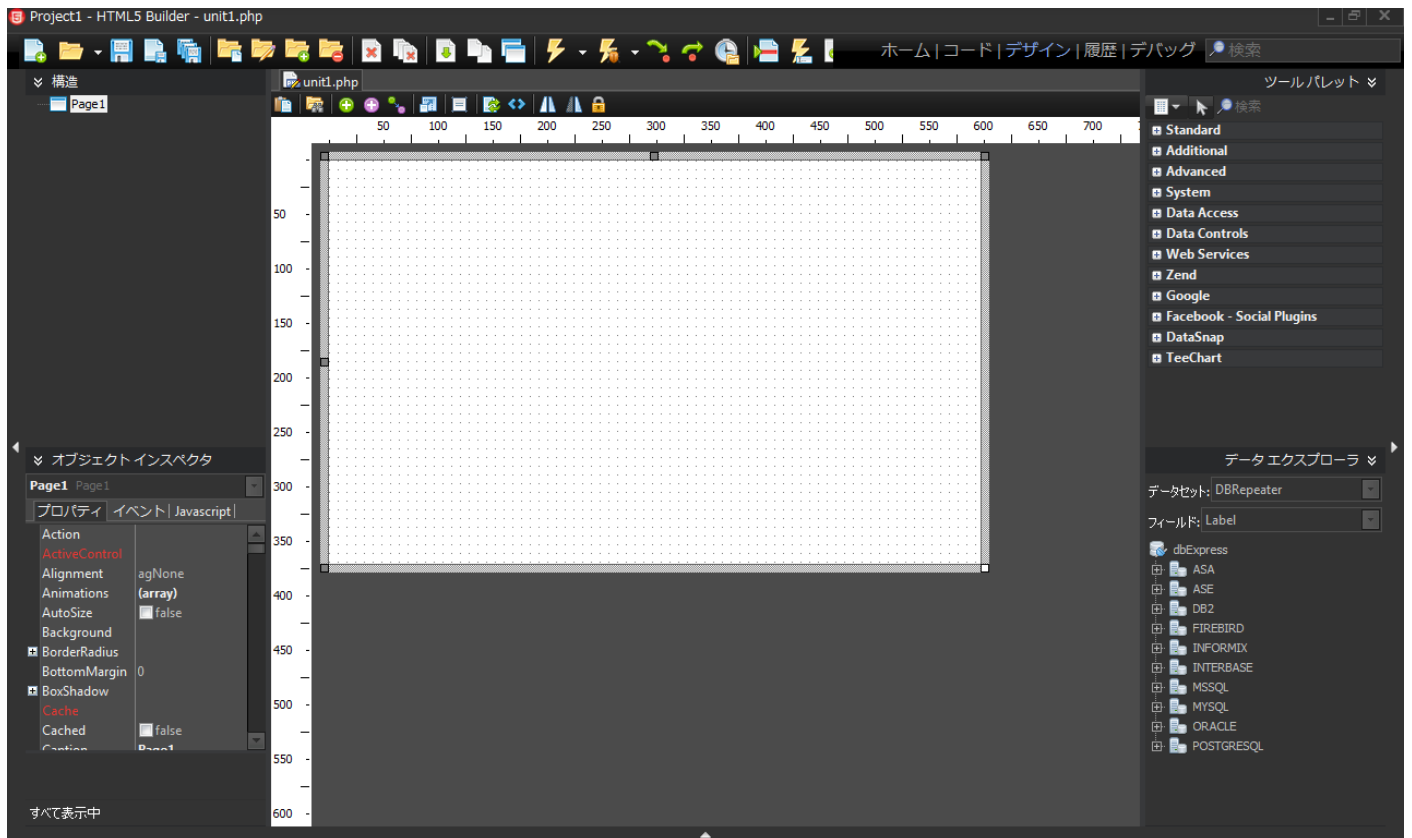


[Preview] - コードがどう描画されるかを示すプレビューが表示されます。



3. IDE のデザイン画面について

基本的に一番使用されるデザインビューの各ウィジェットについて説明します。



画面の中央にあるのがデザインで、右側のツールパレットからコンポーネントと呼ばれる部品をドラッグ&ドロップで貼り付けて画面の設計を行います。

左上の[構造] ウィジェットには、デザインビューで現在表示されているコンポーネントか、コードビューで現在開いているソースコードの階層かのいずれかが表示されます。

左下のオブジェクトインスペクタには、アプリケーションのユーザーインターフェイスに含まれているコンポーネントのプロパティのカスタマイズやイベントハンドラの作成を行えます。各コンポーネントには一連の公開プロパティや公開イベントがあり、それらはオブジェクトインスペクタに表示され、そこで [プロパティ] タブや [イベント] タブを使ってビジュアルに変更することができます。

右上のツールパレットには、アプリケーション開発に使用するコンポーネントが含まれています。このツールパレットの各カテゴリには、コンポーネントを表すアイコンが含まれています。また、カテゴリは、コンポーネントを機能ごとにグループ分けしており、プラス記号をクリックすると、そのカテゴリの全コンポーネントが展開されます。

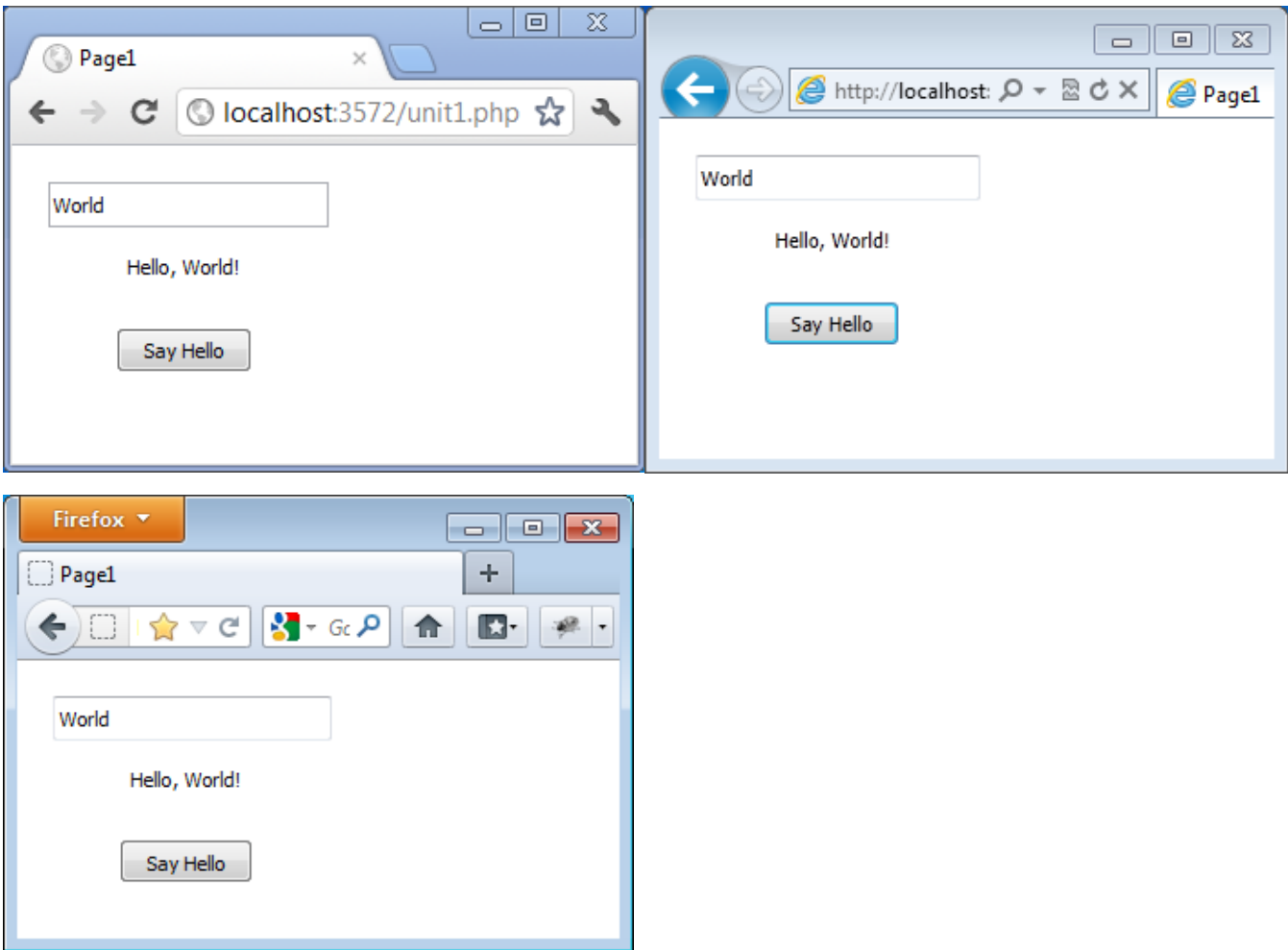
右下のデータエクスプローラは、データベース アプリケーションの開発を簡単に行うことができるよう、さまざまなデータベースや接続ツールが提供されています。

4. サーバー Web アプリケーション "Hello World"

この項では、以下のユーザーインターフェイス コントロールを使用するサーバーWeb アプリケーションを作成します。

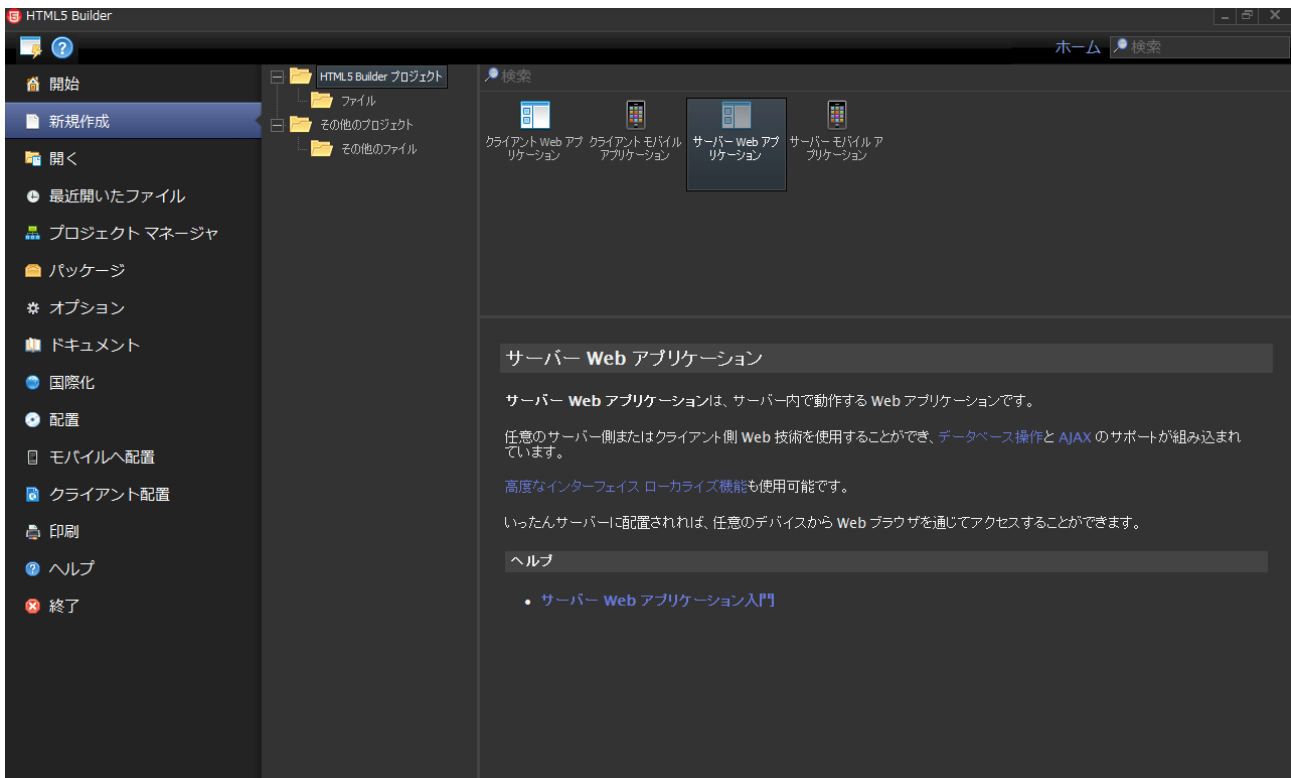
- 名前を入力するためのテキスト フィールド。
- メッセージを表示するためのラベル。
- クリック時に上記ラベルに "Hello, <名前>!" というメッセージを設定するボタン (<名前> は上記テキストフィールドに入力された名前)。

次のようなユーザー インターフェイスになります。

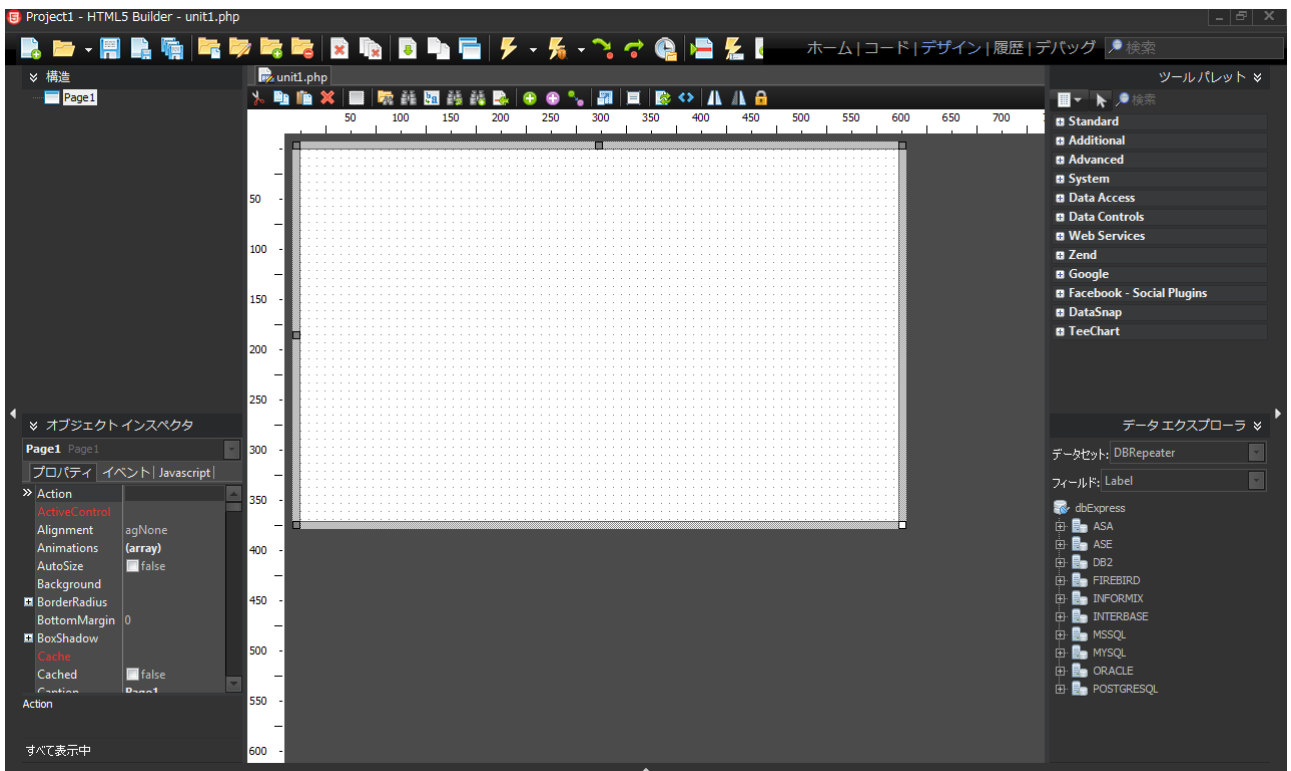


4-1. アプリケーションの新規作成

1. [ホーム] ビューの [新規作成] ページで、ファイルやプロジェクトを新規作成できます。左側のツリービューで [HTML5 Builder プロジェクト] を選択したあと、右上の領域で [サーバー Web アプリケーション] をダブルクリックします。



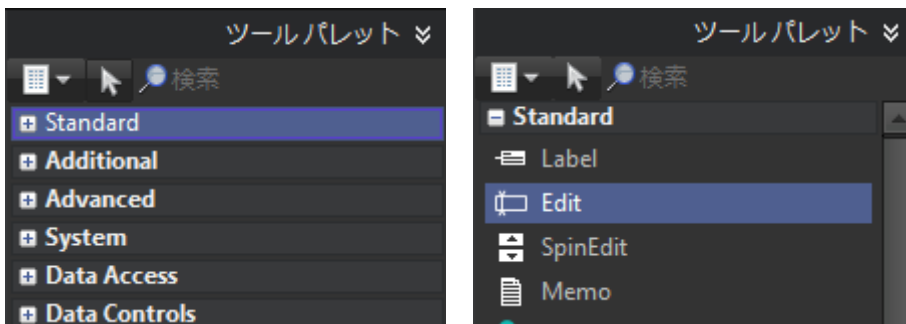
2. 新規アプリケーションの場合は、初期（空の）サーバー ページが作成され、[デザイン] ビューに表示されます。



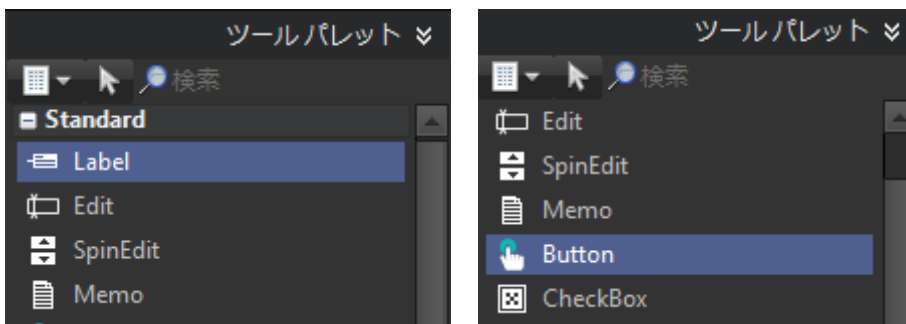
3. [デザイン] ビューの中央の領域は、グラフィカル Web ページ編集ツールであるデザイナで占められます。また、デザイナの左側、右側、下部にもさまざまなウィジェットがあります。

4-2. コントロールの追加

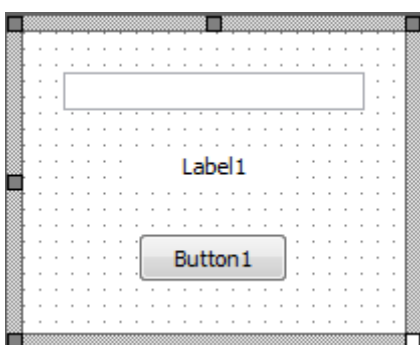
1. **HTML5 Builder** でサーバー Web アプリケーションを作成するには、まず、ユーザー インターフェイスを設計します。ユーザー インターフェイスの作成にデフォルトで使用できるコンポーネントが多数用意されています。[ツール パレット] (右上隅のウィジェット) にカーソルを移動し、[+] アイコンをクリックして [Standard] カテゴリを展開します。その後、[Edit] コンポーネントを選択して、デザイナーにドロップします。このコンポーネントのインスタンスがデザイナーに表示されます。



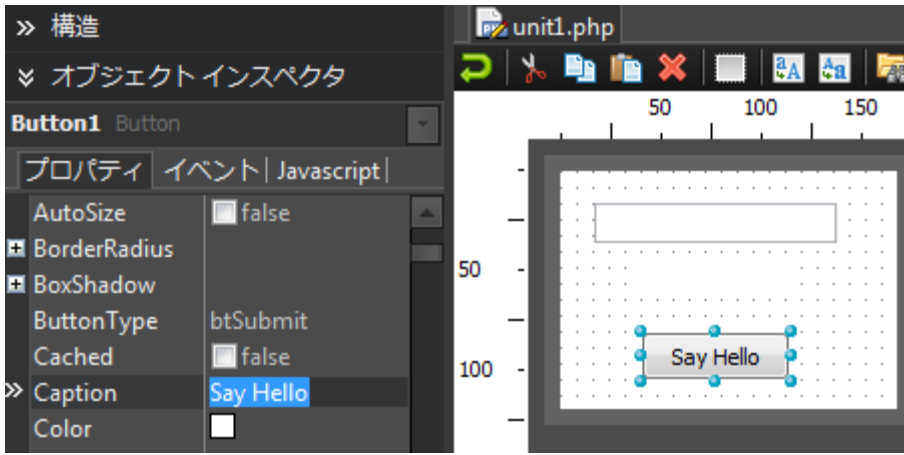
2. 同じ手順で [Label] コンポーネントと [Button] コンポーネントをデザイナーに追加します。



3. これで、デザイナー上にコンポーネントが 3 つあるはずです。マウス ポインタを使用して、コンポーネントを自由に配置し直します。



4. デザイナー上でコンポーネントを選択した後、[オブジェクト インспекタ] を使って、そのコンポーネントのプロパティを確認したり変更することができます。



5. 次に、Button コンポーネントの Caption をビジュアルに変更します。Label の Caption プロパティと Edit の Text プロパティは空のままかまいません。前者はプログラムで定義され、後者はユーザーにより入力されるからです。
6. コンポーネントのプロパティを変更するには、デザイナーで（あるいは、[オブジェクト インспекタ] の上部のドロップダウン リストから）コンポーネントを選択し、目的とするプロパティの値を変更し、Enter キーを押して変更を適用します。上記のスクリーンショットでは、Button の Caption プロパティが "Say Hello" に変更されています。

4-3. ボタン クリックに対する応答の作成

Web アプリケーションの場合、ボタン クリックやテキスト フィールドへの入力といったユーザーのアクションに対する応答はすべて、イベントへの応答として実装できます。HTML5 Builder では、そのような応答をイベント ハンドラと呼びます。

1. Button コンポーネントの場合、最も典型的なイベントはボタン クリックです。デザイナーでボタンをダブルクリックすると、ボタン クリック イベントのイベント ハンドラを実装するスケルトン コードが HTML5 Builder によって生成されます。

```

function Button1Click($sender, $params)
{
}

```

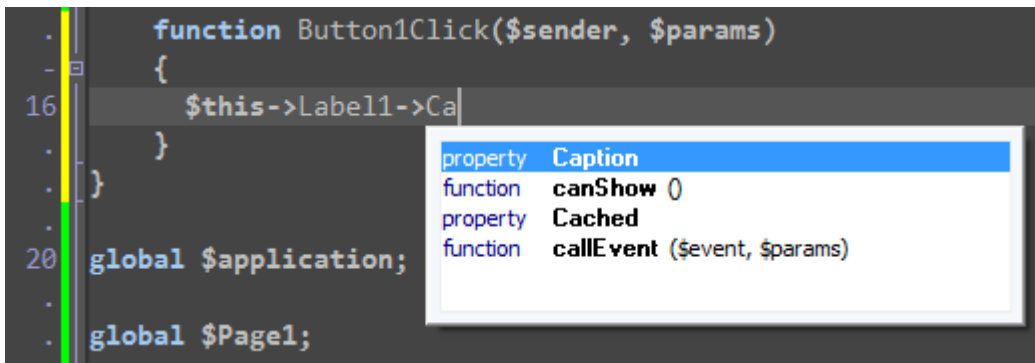
2. これで、中かっこ内に応答を実装できます。Label に "Hello, <Edit に入力された名前>!" というメッセージを表示するように応答を実装しましょう。以下のコードを記述します

`$this->Label1->Caption = "Hello, ".$this->Edit1->Text."!";`

PHP では、文字列リテラルを囲む引用符は " " です。また、ドット (.) 記号を使用して文字列を連結す

することもできます。

コードの入力中に、指定しなければならないパラメータの種類を示すヒントが表示されます。また、入力されたオブジェクトでサポートされているメンバ（つまり、コンポーネントのプロパティやメソッド）の種類もヒントに示されます。



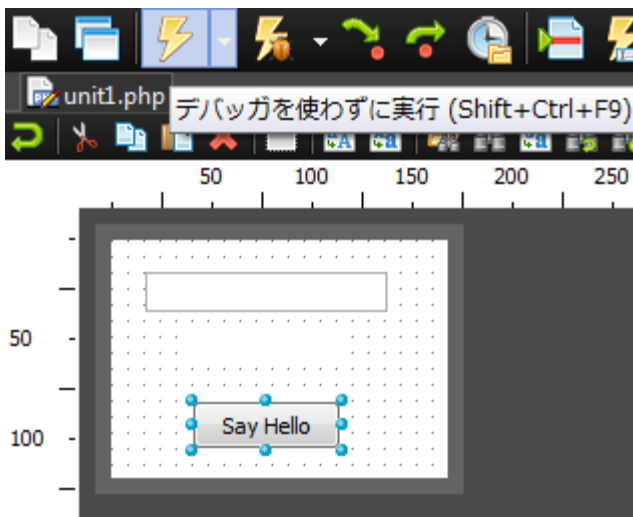
```
function Button1Click($sender, $params)
{
    $this->Label1->Ca
}
}
global $application;
global $Page1;
```

The dropdown menu shows the following items:

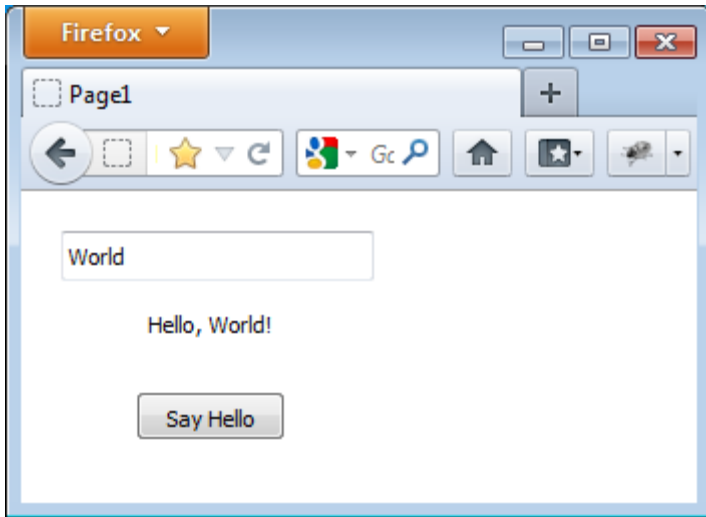
- property Caption
- function canShow ()
- property Cached
- function callEvent (\$event, \$params)

4-4. アプリケーションの実行

これでアプリケーションの実装が終わったので、実行することができます。それには、メイン ツールバーの [実行] ボタンをクリックするか、F9 キーを押します。



アプリケーションをいったん実行すると、Edit インスタンスと Button インスタンスが配置されたページがデフォルト Web ブラウザに読み込まれます。その Edit にテキストを入力し、[Say Hello] ボタンをクリックします。

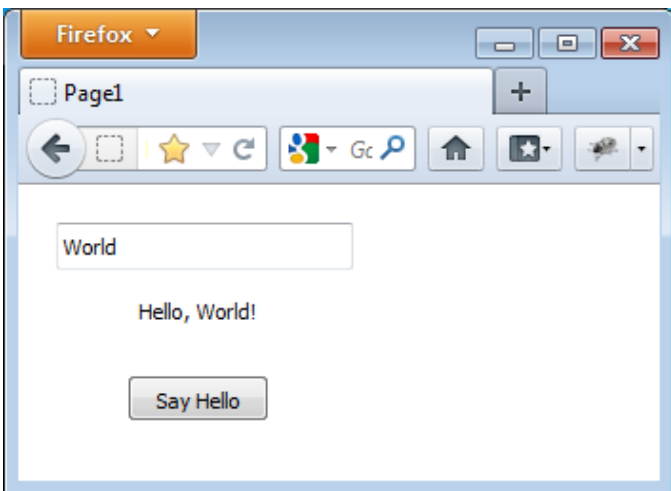
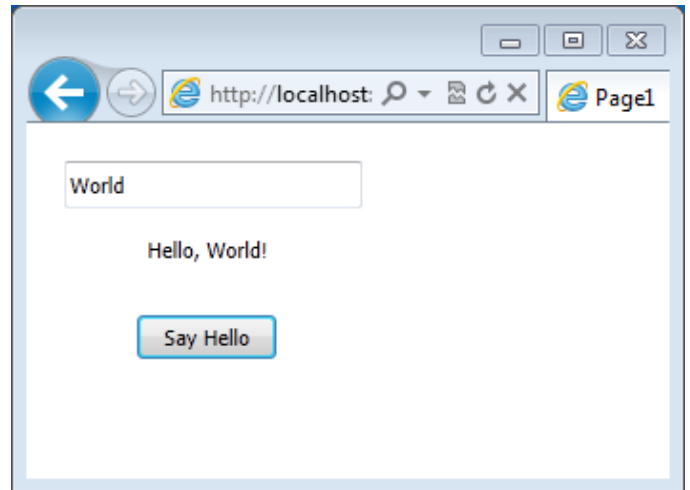
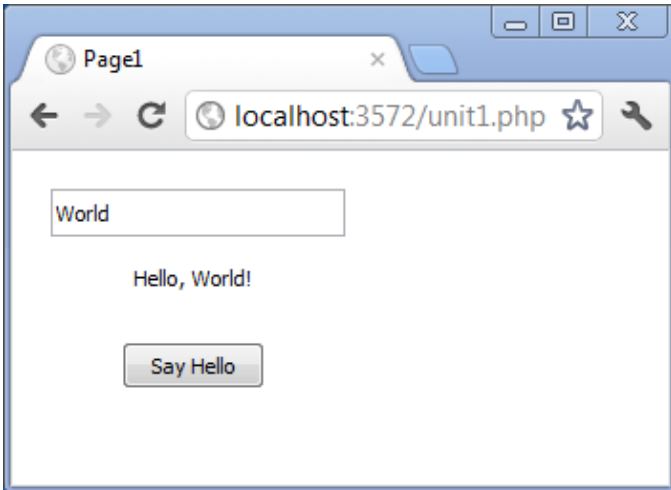


5. クライアント Web アプリケーション "Hello World"

この項では、以下のユーザーインターフェイスコントロールを使用するクライアント Web アプリケーションを作成します。

- 名前を入力するためのテキスト フィールド。
- メッセージを表示するためのラベル。
- クリックされると "Hello, <名前>!" というメッセージをラベルに表示するボタン (<名前> はテキスト フィールドに入力された名前)。

次のようなユーザー インターフェイスになります。

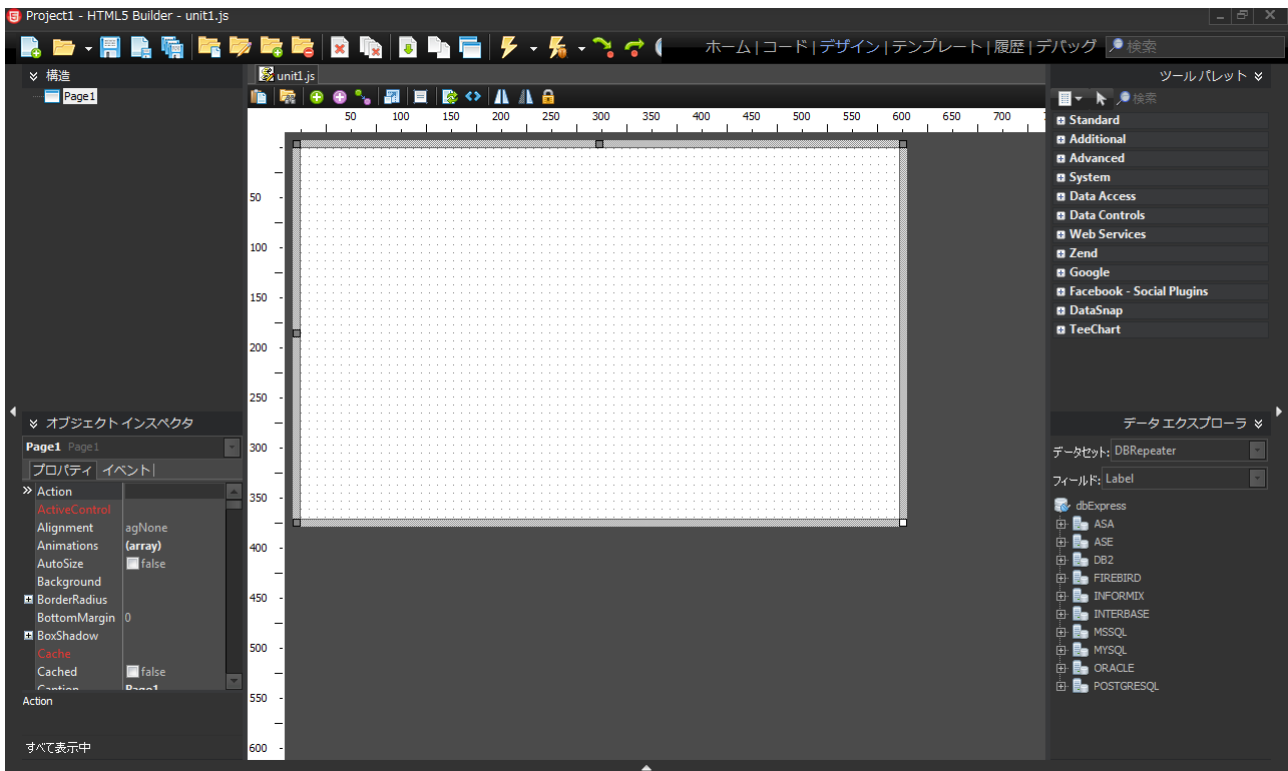


5-1. アプリケーションの新規作成

1. [ホーム] ビューの [新規作成] ページで、ファイルやプロジェクトを新規作成できます。左側のツリービューで [HTML5 Builder プロジェクト] を選択し、右上の領域にある [クライアント Web アプリケーション] をダブルクリックします。



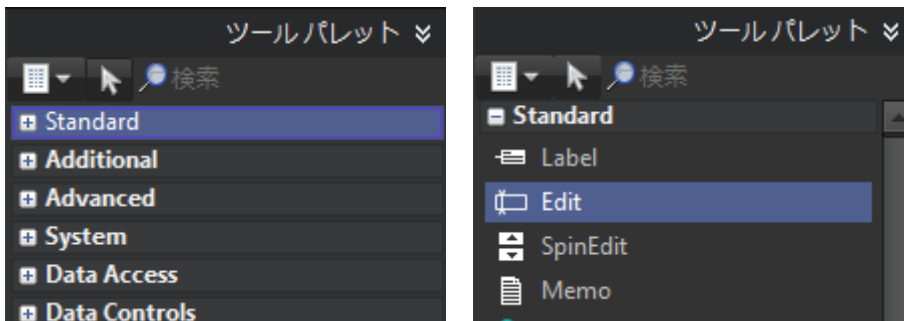
2. 新しいアプリケーション用に、最初の（空の）クライアント ページが作成され、[デザイン] ビューに表示されます。



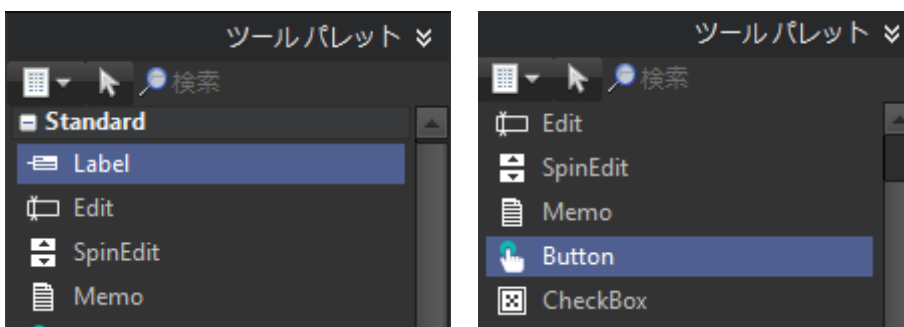
[デザイン] ビューの中央部分は、グラフィカルな Web ページ編集ツールであるデザイナーです。また、デザイナーの左側、右側、下側にもさまざまなウィジェットがあります。

5-2. コントロールの追加

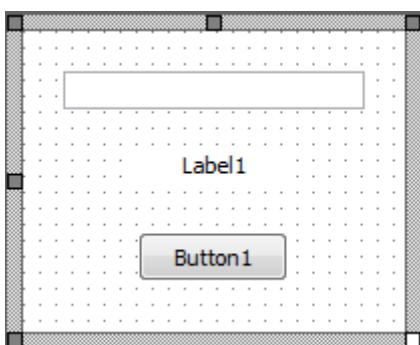
1. **HTML5 Builder** でクライアント **Web** アプリケーションを作成するには、まずユーザーインターフェイスを設計します。ユーザーインターフェイスの作成にデフォルトで使用できるコンポーネントが多数用意されています。[ツール パレット] (右上のウィジェット) にカーソルを移動し、プラス記号 ([+]) のアイコンをクリックして [Standard] カテゴリを展開します。その後、**Edit** コンポーネントを選択して、デザイナーにドロップします。コンポーネントのインスタンスがデザイナーに表示されます。



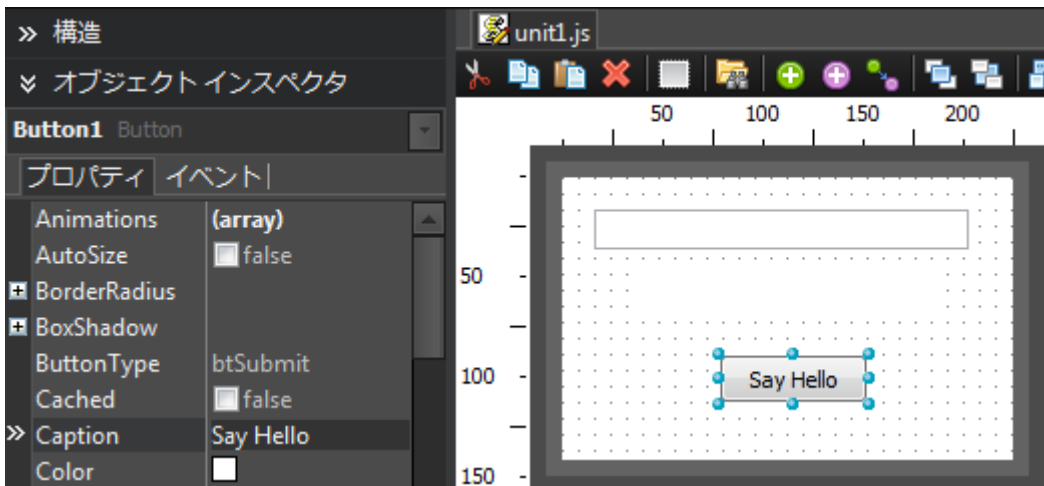
2. 同じ手順で **Label** コンポーネントと **Button** コンポーネントをデザイナーに追加します。



3. これで、デザイナー上にコンポーネントが 3 つあるはずです。マウス ポインタを使用して、好きな位置にコンポーネントを配置し直します。



4. デザイナー上でコンポーネントを選択した後、[オブジェクト インспекタ] を使って、そのコンポーネントのプロパティを確認したり変更することができます。



- 次に、Button コンポーネントの Caption をビジュアルに変更します。Label の Caption プロパティと Edit の Text プロパティは空のままでかまいません。前者はプログラムで定義され、後者はユーザーにより入力されるからです。また、ボタンをクリックしたときに Web ページの再読み込みが行われないよう、Button の Button Type プロパティを btNormal に変更する必要があります。
- コンポーネントのプロパティを変更するには、デザイナーで（または [オブジェクト インспекタ] 上部のドロップダウン リストから）コンポーネントを選択し、対象のプロパティの値を変更し、Enter キーを押して変更を適用します。上のスクリーンショットでは、Button の Caption プロパティが "Say Hello" に、Button Type プロパティが btNormal に変更されています。

5-3. ボタン クリックに対する応答の作成

Web アプリケーションでは、ボタンをクリックしたりテキスト フィールドに入力するといったユーザーのアクションに対する応答はどれも、イベントに対する応答として実装できます。HTML5 Builder では、そのような応答をイベントハンドラと呼びます。

- Button コンポーネントの場合、最も典型的なイベントはボタンのクリックです。デザイナーでボタンをダブルクリックすると、ボタン クリック イベントのイベント ハンドラを実装するためのスケルトン コードが HTML5 Builder によって生成されます。

```
function MButton1Click(event) {
  4
  -
}
```

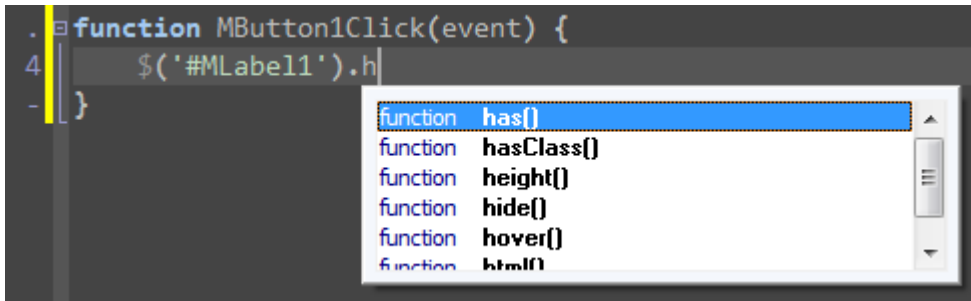
- この中かっこの間に応答を実装することができます。"Hello, <Edit に入力された名前>!" というメッセージを Label に表示するよう、応答を実装します。

```
$('#Label1').html("Hello, " + $('#Edit1').val() + "!");
```

jQuery の html() メソッドを使用すると、Label などの要素の内容を定義することができます。また、val()

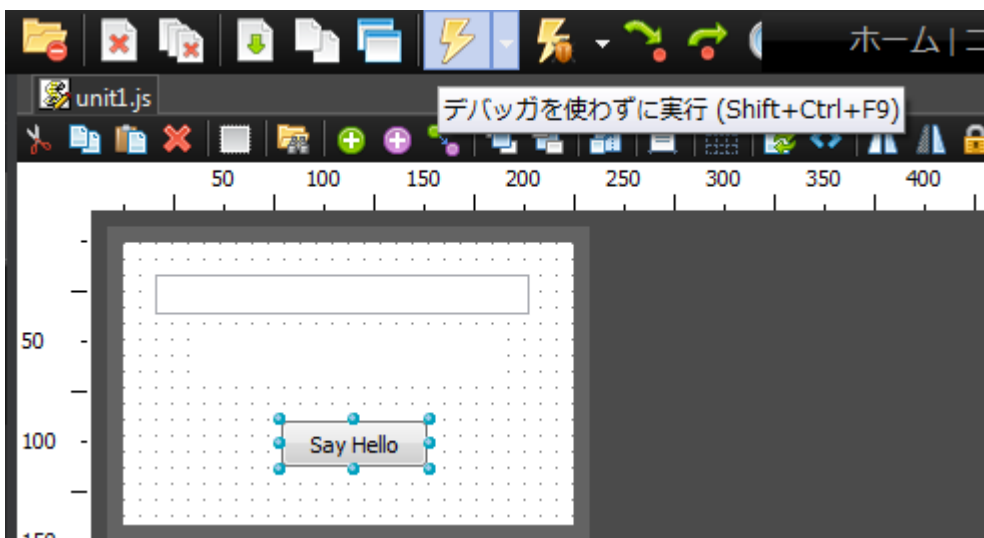
では、**Edit** コントロールなどの入力フィールドの値を取得することができます。**JavaScript** では、文字列リテラルを囲む引用符には `'` または `"` を使用します。また、プラス (`+`) 記号を使用して文字列を連結することもできます。

コードを入力していると、そのオブジェクトでサポートされているメンバの種類、つまり、コンポーネントを表す **JavaScript** (および **jQuery**) 要素のプロパティやメソッドを示すヒントが表示されます。

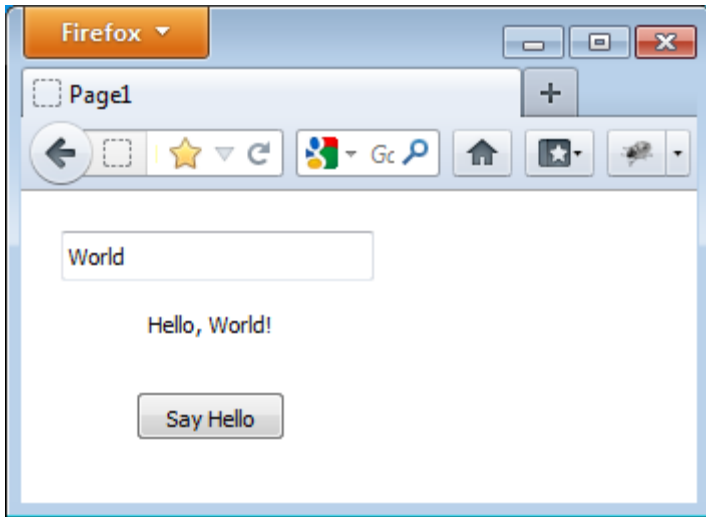


5-4. アプリケーションの実行

1. アプリケーションの実装が終わったので、実行することができます。メイン ツールバーで [実行] ボタンをクリックするか、**F9** キーを押します。



2. アプリケーションを実行すると、**Edit** と **Button** を持つ **Web** ページがデフォルトの **Web** ブラウザに読み込まれます。**Edit** にテキストを入力し、[Say Hello] ボタンをクリックします。



6. サーバー モバイル アプリケーション "Hello World"

この項では、以下のユーザーインターフェイス コントロールを使用するサーバーモバイル アプリケーションを作成します。

- 名前を入力するためのテキスト フィールド。
- メッセージを表示するためのラベル。
- クリックされると "Hello, <名前>!" というメッセージをラベルに表示するボタン (<名前> はテキスト フィールドに入力された名前)。

6-1. アプリケーションの新規作成

1. [ホーム] ビューの [新規作成] ページで、ファイルやプロジェクトを新規作成できます。左側のツリービューで [HTML5 Builder プロジェクト] を選択し、右上の領域で [サーバー モバイル アプリケーション] をダブルクリックします。



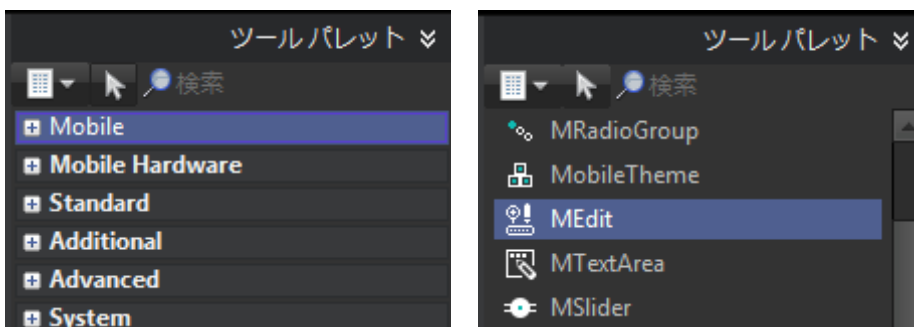
2. 新しいアプリケーション用に、最初の (空の) サーバー モバイル ページが作成され、[デザイン] ビューに表示されます。



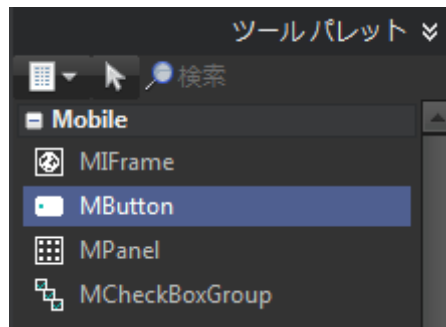
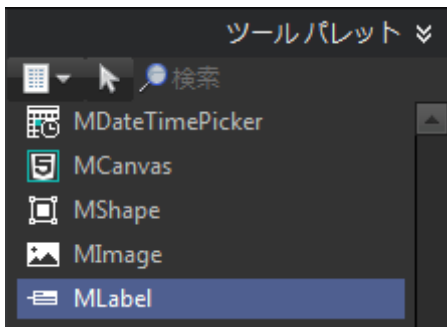
[デザイン] ビューの中央部分は、グラフィカルなモバイル ページ編集ツールのモバイル デザイナです。モバイル デザイナの左側、右側、下側にも、さまざまなウィジェットがあります。

6-2. コントロールの追加

1. HTML5 Builder でサーバーモバイルアプリケーションを作成するには、まずユーザーインターフェイスを設計します。ユーザーインターフェイスの作成にデフォルトで使用できるコンポーネントが多数用意されています。カーソルを [ツール パレット] (右上のウィジェット) に移動し、プラス記号 ([+]) のアイコンをクリックして [Mobile] カテゴリを展開します。それから MEdit コンポーネントを選択してモバイルデザイナーにドロップします。コンポーネントのインスタンスがモバイル デザイナ上に表示されます。



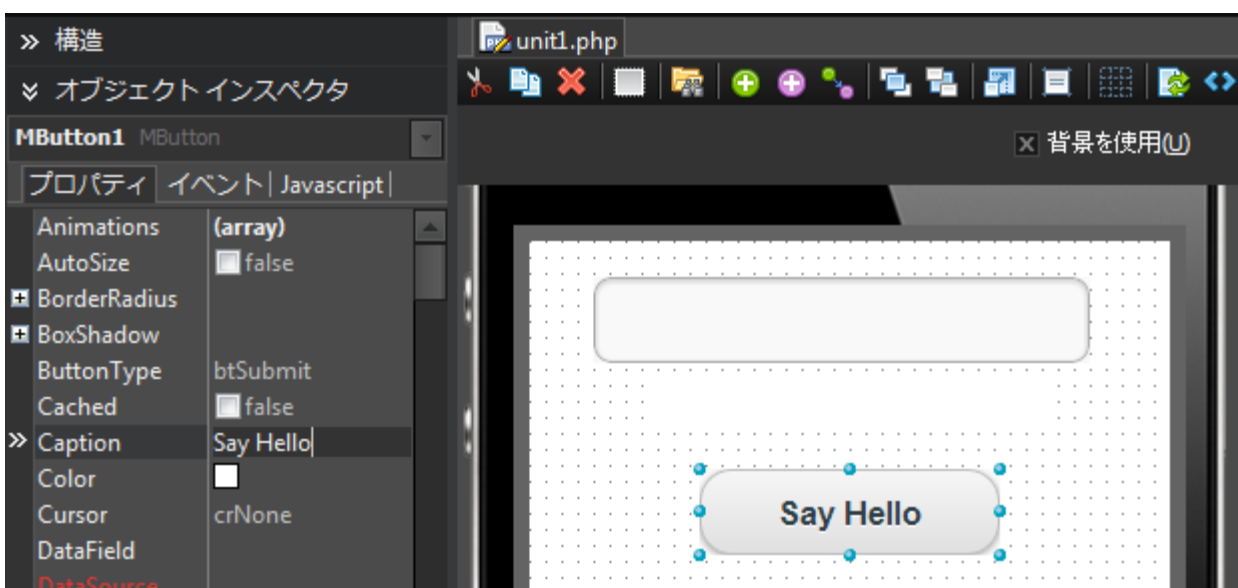
2. 同じ手順で、MLabel コンポーネントと MButton コンポーネントをモバイルデザイナーに追加します。



3. これで 3 つのコンポーネントがモバイル デザイナ上にあるはずです。マウス ポインタを使用して、好きな位置にコンポーネントを配置し直します。



4. モバイルデザイナ上でコンポーネントを選択し、[オブジェクト インспекタ] を使ってコンポーネントのプロパティを確認したり変更することができます。



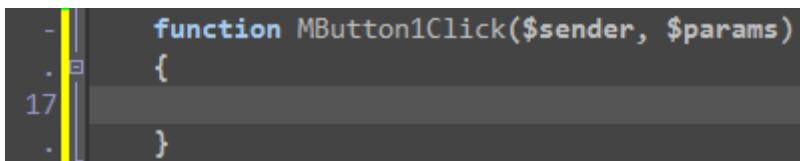
- 次に、MButton コンポーネントの Caption をビジュアルに変更します。MLabel の Caption プロパティと MEdit の Text プロパティは空のままかまいません。前者はプログラムで定義するもので、後者はユーザーが入力するものだからです。

コンポーネントのプロパティを変更するには、モバイル デザイナ（または [オブジェクト インспекタ] 上部のドロップダウン リスト）でコンポーネントを選択し、対象のプロパティの値を変更し、Enter キーを押して変更を適用します。上のスクリーンショットでは、MButton の Caption プロパティが "Say Hello" に変更されています。

6-3. ボタン クリックに対する応答の作成

モバイル アプリケーションでは、ボタンをクリックしたりテキスト フィールドに入力するといったユーザーのアクションに対する応答はどれも、イベントに対する応答として実装できます。HTML5 Builder では、そのような応答をイベントハンドラと呼びます。

- MButton コンポーネントの場合、最も典型的なイベントはボタンのクリックです。モバイル デザイナで MButton をダブルクリックすると、ボタン クリック イベントのイベント ハンドラを実装するためのスケルトン コードが HTML5 Builder によって生成されます。



```
function MButton1Click($sender, $params)
{
}
17
```

- この中かっこの間に応答を実装することができます。"Hello, <MEdit に入力された名前>!" というメッセージを MLabel に表示するよう、応答を実装します。

`$this->MLabel1->Caption = "Hello, ".$this->MEdit1->Text."!";`

PHP では、文字列リテラルを囲む引用符には " " を使用します。また、ドット (.) 記号を使用して文字列を連結することもできます。

コードを入力していると、指定しなければならないパラメータの種類を示すヒントが表示されます。また、そのオブジェクトでサポートされているメンバ（つまり、コンポーネントのプロパティやメソッド）の種類もヒントに示されます。

```
function MButton1Click($sender, $params)
{
    $this->Label1->Ca
}
}
global $Application;
global $MPage3;
```

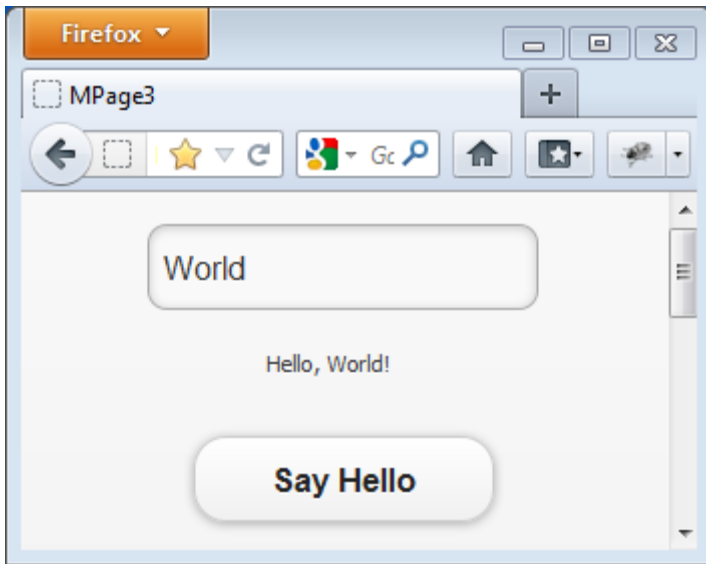
property	Caption
function	canShow ()
property	Cached
function	callEvent (\$event, \$params)

6-4. Web ブラウザでのアプリケーションのテスト

1. アプリケーションの実装が終わったので、実行することができます。メイン ツールバーで [実行] ボタンをクリックするか、F9 キーを押します。アプリケーションを実際のデバイスで実行した場合に近い結果を得るには、Chrome ブラウザを使用するか、モバイル ブラウザからリモートでアプリケーションにアクセスしてください。



2. アプリケーションを実行すると、MEdit と MButton を持つモバイル ページがデフォルトの Web ブラウザに読み込まれます。MEdit にテキストを入力し、[Say Hello] ボタンをクリックします。



6-5. アプリケーションの配置

1. サーバー モバイル アプリケーションは、Web サーバーに配置する必要があります。また、通常は、サポートする予定のさまざまなモバイル デバイスにも配置されます。ただし、配置作業を開始する前に、ページの UseAjax プロパティを true に、UseAjaxUri プロパティをアプリケーションを置く予定の Web サーバーのアドレスに、それぞれ設定する必要があります。

Transform	
UseAjax	<input checked="" type="checkbox"/> true
>> UseAjaxUri	http://192.168.1.1
ViewportScale	100

2. これで、アプリケーションを配置することができます。Web サーバーに配置するには [ホーム | 配置] を、主要モバイル システムにネイティブ アプリケーションとして配置するには [ホーム | モバイルへ配置] を使用します。サポートされているプラットフォームには、iOS、Android、BlackBerry、Windows Phone、Symbian、および WebOS があります。



実際の配置に関しましてはそれぞれのモバイル機器によって手順が異なります。

詳しい手順につきましては、以下のビデオをご覧ください。

- [「HTML5 Builder でネイティブモバイルアプリ作成」 1/2](#)
- [「HTML5 Builder でネイティブモバイルアプリ作成」 2/2](#)

7. クライアント モバイル アプリケーション "Hello World"

この項では、以下のユーザーインターフェイス コントロールを使用するクライアントモバイルアプリケーションを作成します。

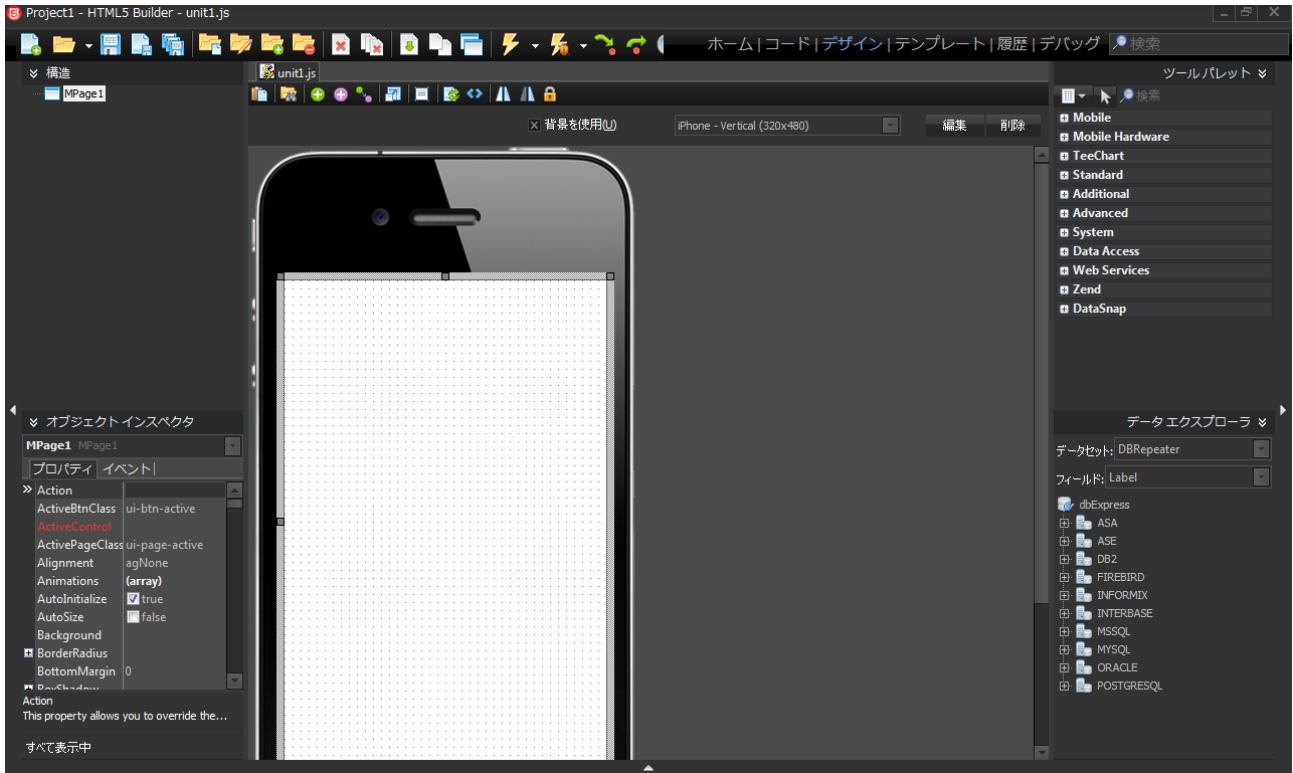
- 名前を入力するためのテキスト フィールド。
- メッセージを表示するためのラベル。
- クリックされると "Hello, <名前>!" というメッセージをラベルに表示するボタン (<名前> はテキスト フィールドに入力された名前)。

7-1. アプリケーションの新規作成

1. [ホーム] ビューの [新規作成] ページで、新しいファイルやプロジェクトを作成することができます。左側のツリービューで [HTML5 Builder プロジェクト] を選択し、右上の領域にある [クライアント モバイル アプリケーション] をダブルクリックします。



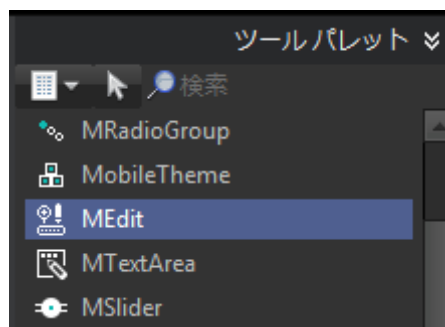
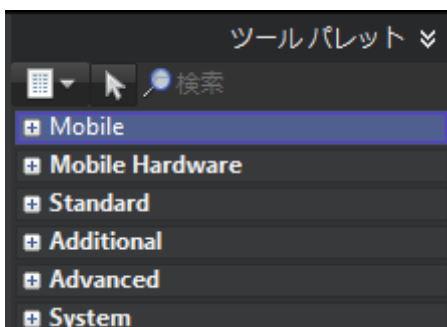
2. 新しいアプリケーション用に、最初の (空の) クライアント モバイル ページが作成され、[デザイン] ビューに表示されます。



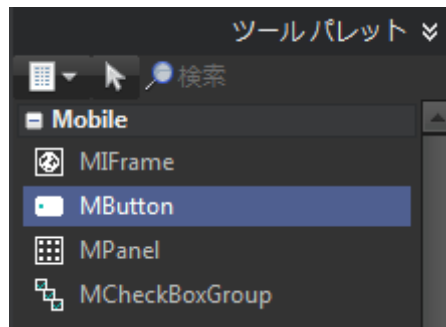
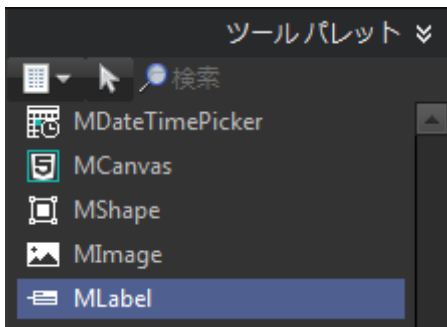
[デザイン] ビューの中央部分は、グラフィカルなモバイル ページ編集ツールのモバイル デザイナです。モバイル デザイナの左側、右側、下側には、さまざまなウィジェットがあります。

7-2. コントロールの追加

1. HTML5 Builder でクライアント モバイル アプリケーションを作成するには、まずユーザー インターフェイスを設計します。ユーザー インターフェイスを作成できるように、デフォルトで数多くのコンポーネントが提供されています。カーソルを[ツール パレット](右上のウィジェット)に移動し、プラス記号([+])のアイコンをクリックして [Mobile] カテゴリを展開します。それから MEdit コンポーネントを選択してモバイル デザイナにドロップします。コンポーネントのインスタンスがモバイル デザイナ上に表示されます。



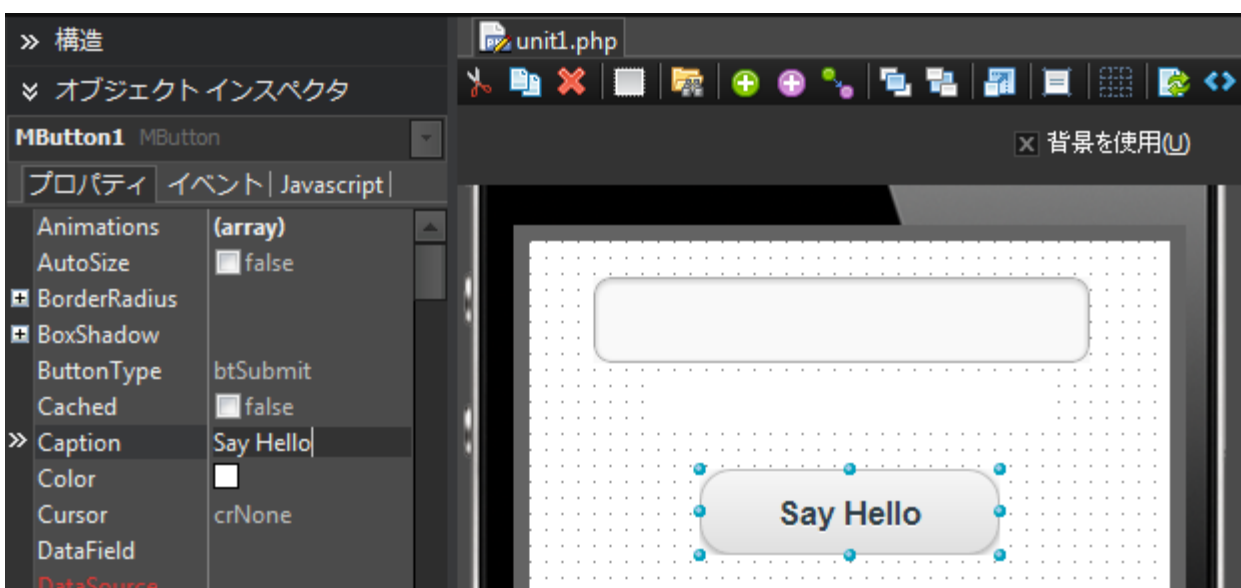
2. 同じ手順で、MLabel コンポーネントと MButton コンポーネントをモバイル デザイナに追加します。



- これで 3 つのコンポーネントがモバイル デザイナ上にあるはずです。マウス ポインタを使って好きな位置にコンポーネントを配置し直します。



- モバイル デザイナ上でコンポーネントを選択し、[オブジェクト インспекタ] を使ってコンポーネントのプロパティを確認したり変更することができます。



- 次に、MButton コンポーネントの Caption をビジュアルに変更します。MLabel の Caption プロパティと MEdit の Text プロパティは空のまま構いません。前者はプログラムで定義するもので、後者はユーザーが入力するものだからです。また、ボタンをクリックしたときに Web ページの再読み込みが行われないう、MButton の ButtonType プロパティを btNormal に変更する必要があります。
- コンポーネントのプロパティを変更するには、モバイル デザイナ（または [オブジェクト インспекタ] 上部のドロップダウン リスト）でコンポーネントを選択し、対象のプロパティの値を変更し、Enter キーを押して変更を適用します。上のスクリーンショットでは、MButton の Caption プロパティが "Say Hello" に、ButtonType プロパティが btNormal に変更されています。

7-3. ボタン クリックに対する応答の作成

モバイル アプリケーションでは、ボタンをクリックしたりテキスト フィールドに入力するといったユーザーのアクションに対する応答はどれも、イベントに対する応答として実装できます。HTML5 Builder では、そのような応答のことをイベント ハンドラと呼びます。

- MButton コンポーネントの場合、最も典型的なイベントはボタンのクリックです。モバイル デザイナで MButton をダブルクリックすると、ボタン クリック イベントのイベント ハンドラを実装するためのスケルトン コードが HTML5 Builder によって生成されます。

```
. function MButton1Click(event) {  
4  
- }
```

- この中かっこの間に応答を実装することができます。"Hello, <MEdit に入力された名前>!" というメッセージを MLabel に表示するよう、応答を実装します。

```
$('#MLabel1').html("Hello, " + $('#MEdit1').val() + "!");
```

jQuery の html() メソッドを使用すると、MLabel などの要素の内容を定義することができます。また、val() では、MEdit コントロールなどの入力フィールドの値を取得することができます。JavaScript では、文字列リテラルを囲む引用符には ' または " を使用します。また、プラス (+) 記号を使用して文字列を連結することもできます。

コードを入力していると、そのオブジェクトでサポートされているメンバの種類、つまり、コンポーネントを表す JavaScript (および jQuery) 要素のプロパティやメソッドを示すヒントが表示されます。

```
. function MButton1Click(event) {
4   $('#MLabel1').h
- }
```

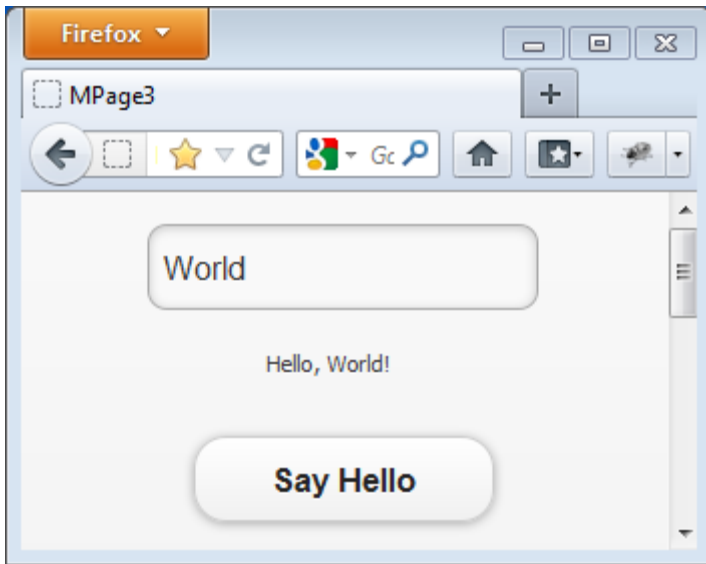
- function has()
- function hasClass()
- function height()
- function hide()
- function hover()
- function html()

7-4. Web ブラウザでのアプリケーションのテスト

1. アプリケーションの実装が終わったので、実行することができます。メイン ツールバーで [実行] ボタンをクリックするか、F9 キーを押します。アプリケーションを実際のデバイスで実行した場合に近い結果を得るには、Chrome ブラウザを使用するか、モバイル ブラウザからリモートでアプリケーションにアクセスしてください。



2. アプリケーションを実行すると、MEdit と MButton を持つモバイル ページがデフォルトの Web ブラウザに読み込まれます。MEdit にテキストを入力し、[Say Hello] ボタンをクリックします。



7-5. アプリケーションの配置

[ホーム | モバイルへ配置] を使用して、どの主要モバイル システムにでも、ネイティブ アプリケーションとしてアプリケーションを配置することができます。サポートされているプラットフォームには、iOS、Android、BlackBerry、Windows Phone、Symbian、および WebOS があります。



実際の配置に関しましてはそれぞれのモバイル機器によって手順が異なります。

詳しい手順につきましては、以下のビデオをご覧ください。

- [「HTML5 Builder でネイティブモバイルアプリ作成」 1/2](#)
- [「HTML5 Builder でネイティブモバイルアプリ作成」 2/2](#)