

# Palm コンピューティング・プラットフォームを対象とした Ultra Light 開発環境の設定

Palm コンピューティング・プラットフォーム用の Ultra Light アプリケーションを開発および展開するには、以下が必要です。

- Palm コンピューティング・プラットフォーム (つまり、バージョン 2.x または 3.0.x のオペレーティング・システムを Dragonball プロセッサで実行している Palm コンピューティング・プラットフォーム・デバイスまたはエミュレータ) を対象とした Windows NT 上の MetroWerks CodeWarrior 5.0 開発ツール。適切なプラットフォームは、PalmPilot Professional および Palm III オーガナイザです。PalmPilot Personal はサポートされません。
- HotSync 同期の場合は、Adaptive Server Anywhere win32 ディレクトリが Windows NT マシンの PATH 環境変数に含まれている必要があります。

## \$ASANY/h

コンパイルは、Adaptive Server Anywhere インストール・ディレクトリ下の *h* ディレクトリに含まれているヘッダ・ファイルに依存します。このディレクトリがインクルード・パスの中にあることを確認してください。

## CodeWarrior の設定

Embedded SQL ファイルを前処理して、アナライザから追加出力ファイルを生成した後、それらのファイルを CodeWarrior プロジェクトに加える必要があります。

図 1 にその画面を示します。

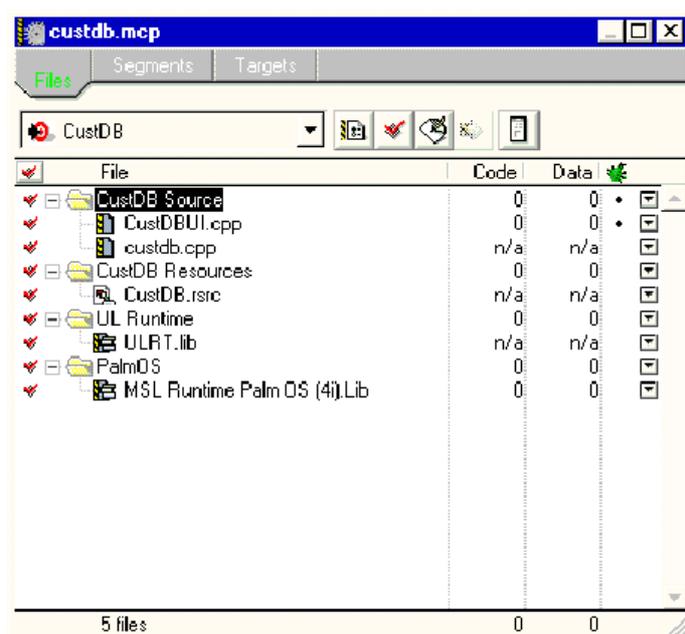


図 1 - CustDB プロジェクトのコンポーネント

## Target Settings

[Target Settings Panels] は、CodeWarrior の設定上最も重要です。このパネルでは、ターゲットのオペレーティング・システムかマイクロプロセッサまたはその両方をユーザが選択します。[Target Settings Panels]の該当する設定パネルで設定することにより、特定のターゲットに対するコンパイラとリンカの動作を制御できます。設定パネルを開くには、[Target] が CodeWarrior プロジェクトにおける現在のターゲットの場合は、[Edit] メニューから [Target Settings] を選択します。あるいは、[Project] ウィンドウの [Target] ビューに移って、設定するターゲットをダブルクリックします。

[Target Settings Panels] (図 2 を参照) では、ターゲットの名前のほかに、ターゲットに対して使用するリンカおよびポスト・リンカ・プラグインを設定できます。リンカを選択するときには、ターゲットのオペレーティング・システムかチップまたはその両方を指定します。[Settings] ダイアログ・ボックスで利用できる他のパネルは、ユーザの選択に合わせて変化します。

リンカの選択は他の関連パネルの表示に影響するので、先にターゲットを設定してから、コンパイラ設定やリンカ設定といった他のターゲット固有のオプションを指定してください。

このパネルでは、ターゲットを完全に変更できます。ターゲットを変更するときには、そのターゲットのプロジェクト・ファイルに含まれているライブラリを変更する必要があります。ターゲットに対して新しい値を選択しても、これらのファイルは変更されません。そのため、ターゲットを変更し、不適当なライブラリを削除して新しいターゲットに必要なライブラリを追加するときには注意してください。

新しいターゲットに適したステーションナリから新しいプロジェクトを作成した場合は、必要なライブラリとサポート・ファイルが自動的にインクルードされます。そのあとで、ユーザは旧プロジェクトのソース・ファイルを追加できます。

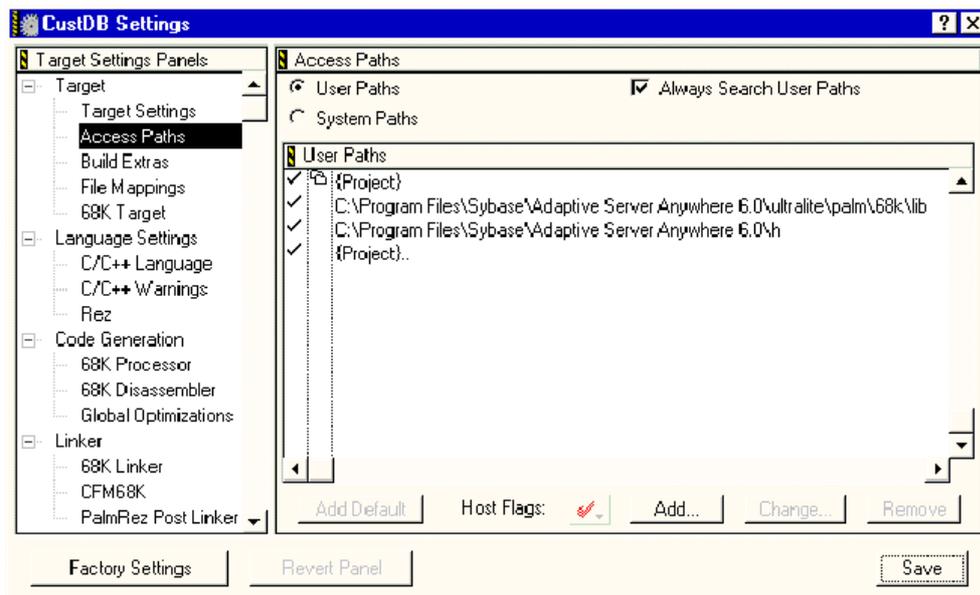


図 2 - CustDB アプリケーションの [Settings] ウィンドウ

## [Access Paths] オプション

[Access Paths] オプションでは、Adaptive Server Anywhere インストールの h ディレクトリへのパスを指定します。このディレクトリには、すべてのヘッダ・ファイルが入っています。Palm 固有のランタイム・ライブラリへのパスも指定してください。

## [PalmRez Post Linker] オプション

[PalmRez Post Linker] パネル (図 3 を参照) では、コンパイラとリンカによって作成されたオブジェクト・コードとリソースから、デバイス用の Palm OS アプリケーションを作成する場合に関連する設定を制御します。重要な設定は次のとおりです。

- Appl : Palm OS アプリケーションの Type コードは常に 'appl' とする。一重引用符を付けずにコードを入力する。たとえば、'appl' ではなく appl。
- Creator : Palm OS は、Creator コード (一意の 4 文字シーケンス) でアプリケーションを識別する。一重引用符を付けずにコードを入力する。たとえば、'SSrt' ではなく SSrt。
- アプリケーションの作成者コードは、他のアプリケーションの作成者コードと競合してはならない。この例の場合、作成者 ID は Syb2 となる。

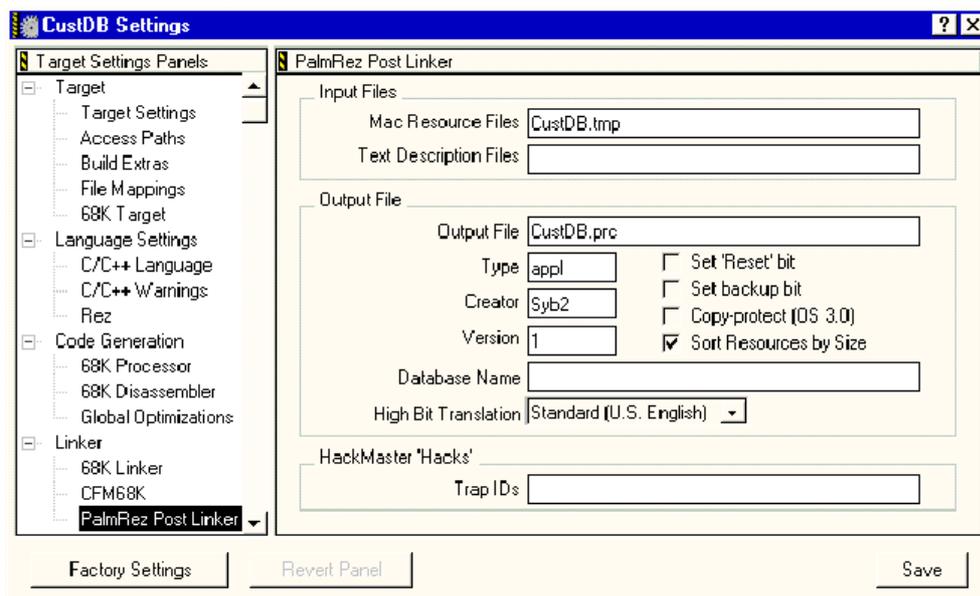


図 3 — PalmRez Post Linker ターゲット設定