

サーバーサイドおもしろ実験

植木友浩

February 5, 2005.



本日の内容

> Flashとサーバーサイド

> サンプル紹介



Flashとサーバーサイド

> Flash 4

> Flash 5

> Flash MX

> Flash MX 2004



Flashとサーバーサイド

- > Flash 4
 - > Load Variables
- > Flash 5
 - > XML
 - > XMLSocket
- > Flash MX
 - > LoadVars
 - > Flash Remoting
 - > Flash Communication Server
- > Flash MX 2004
 - > Data Components



Flashとサーバーサイド : Load Variables

> 処理の流れ

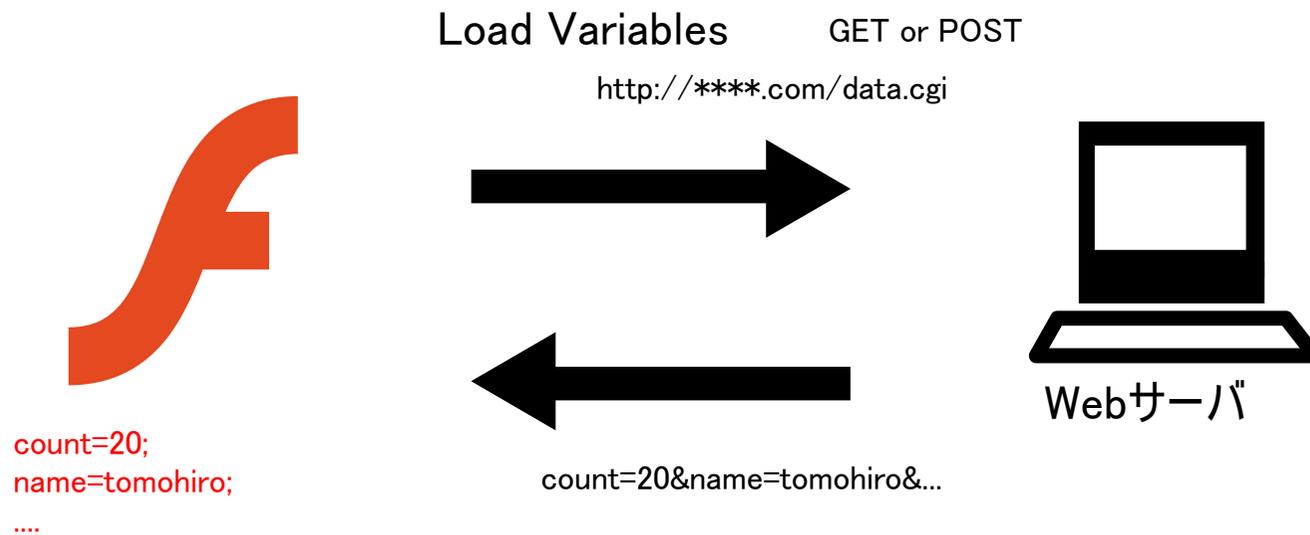


Webサーバ



Flashとサーバーサイド : Load Variables

> 処理の流れ



Flashとサーバーサイド : Load Variables

> サンプル

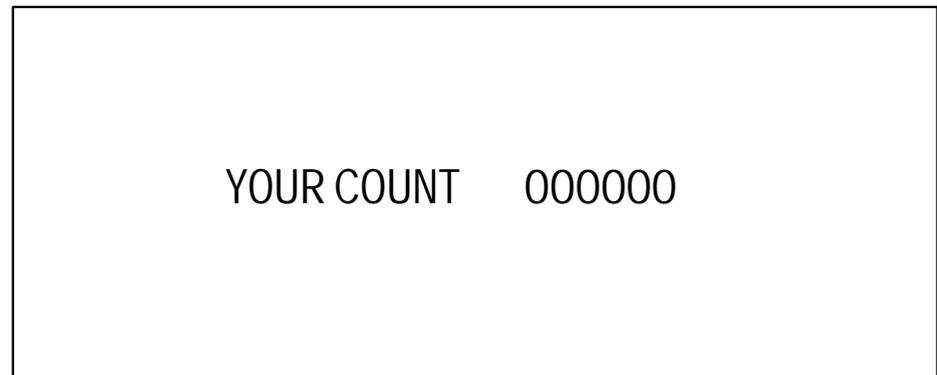


```
YOUR COUNT  000000
```



Flashとサーバーサイド : Load Variables

> サンプル



Flashとサーバーサイド : XML

> 処理の流れ

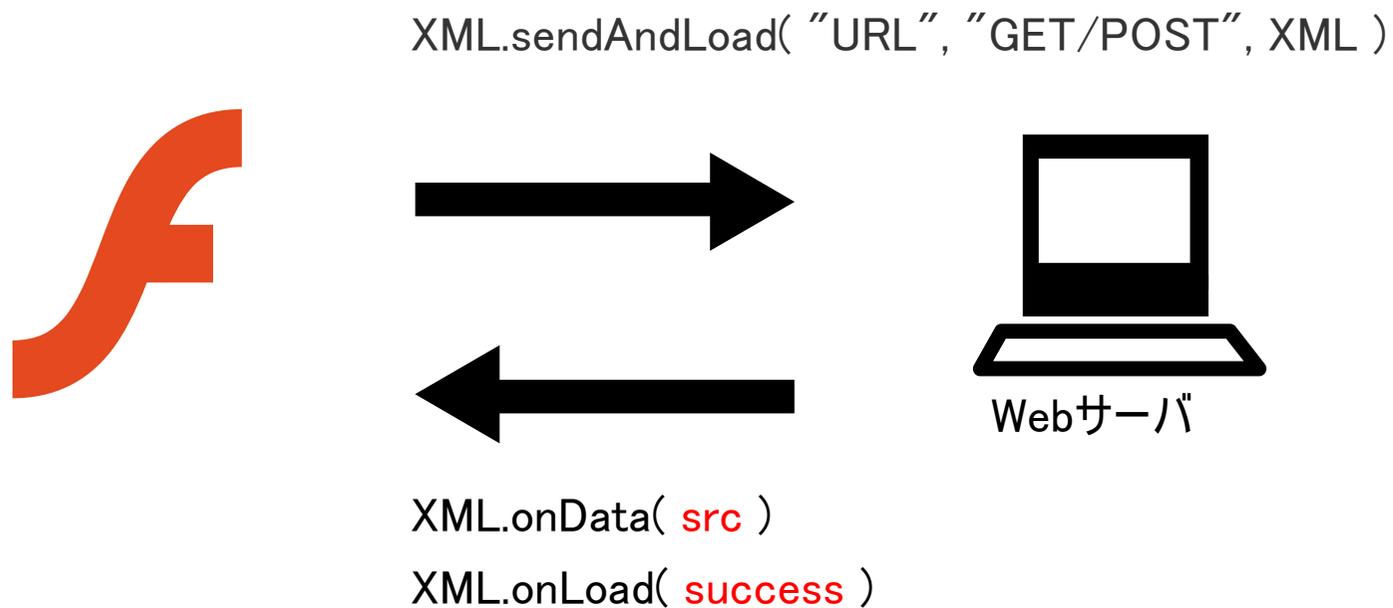


Webサーバ



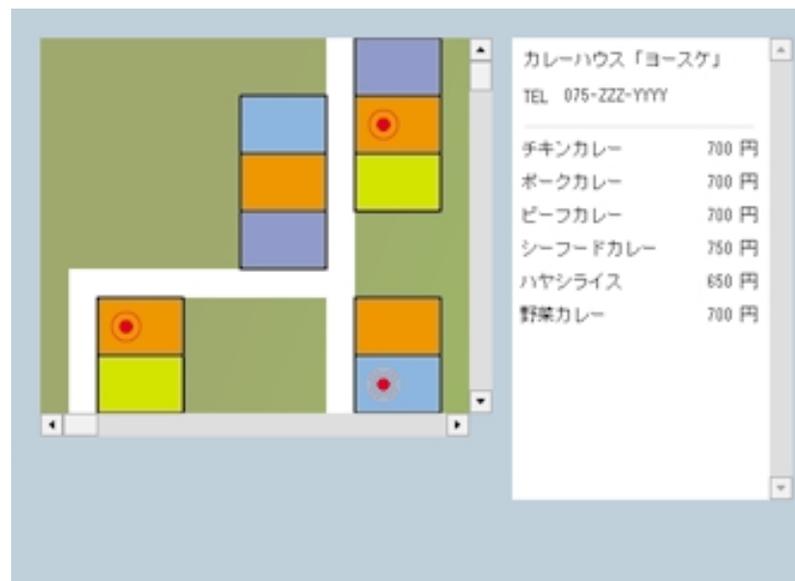
Flashとサーバーサイド : XML

> 処理の流れ



Flashとサーバーサイド : XML

> サンプル



Flashとサーバーサイド : XML

> サンプル



地図情報の読み出し

店舗情報の読み出し



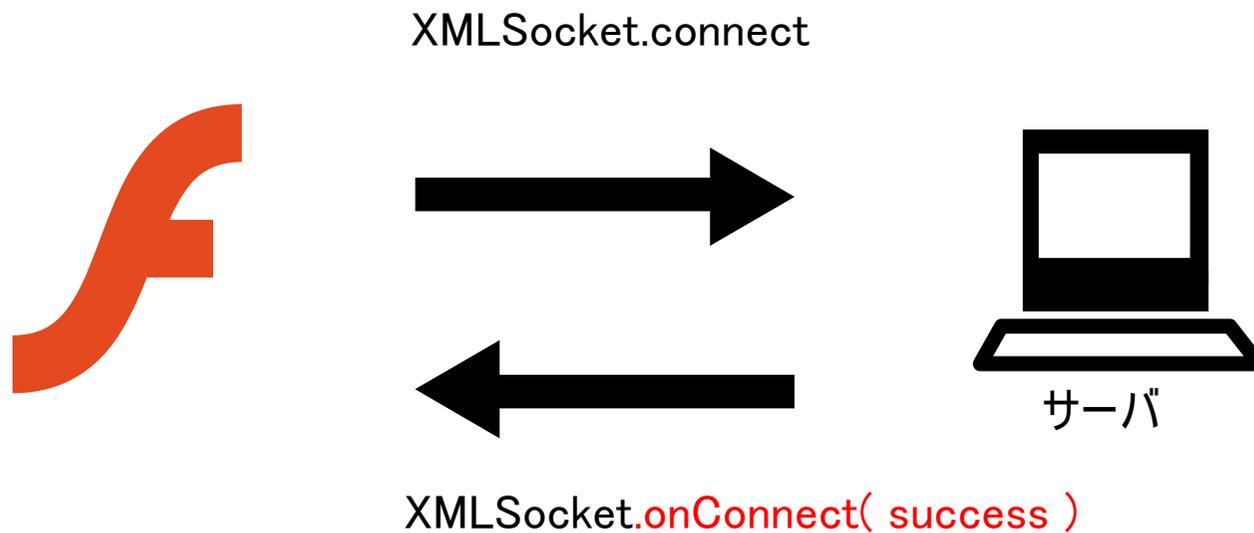
Flashとサーバーサイド : XMLSocket

> 処理の流れ



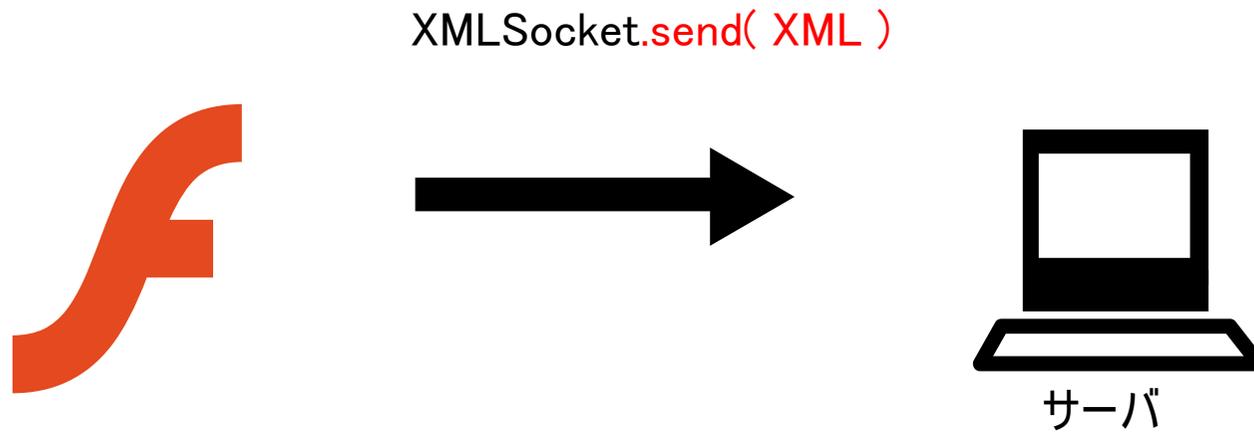
Flashとサーバーサイド : XMLSocket

> 処理の流れ



Flashとサーバーサイド : XMLSocket

> 処理の流れ



Flashとサーバーサイド : XMLSocket

> 処理の流れ



サーバ

XMLSocket.onData(src)

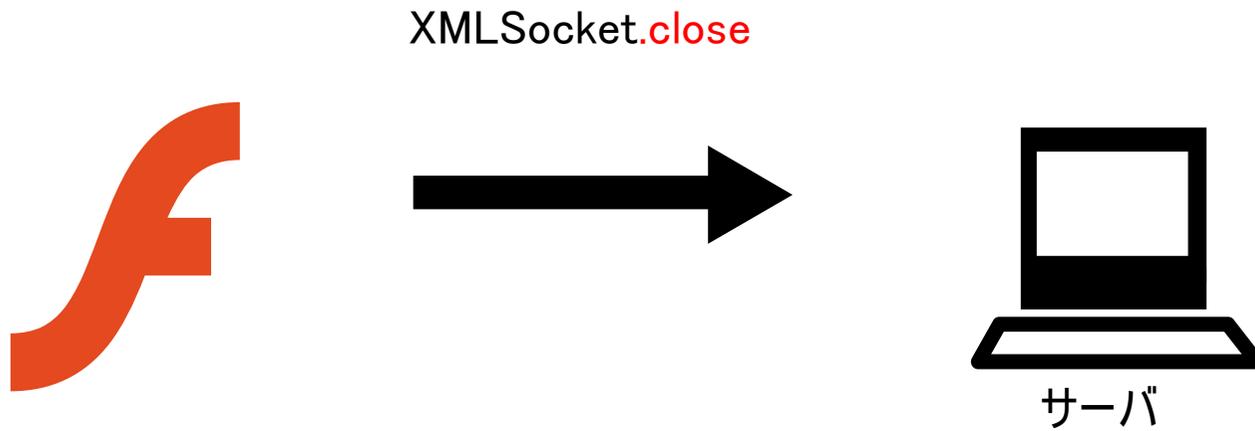
XMLSocket.onXML(XML)

send関数とは関係ない



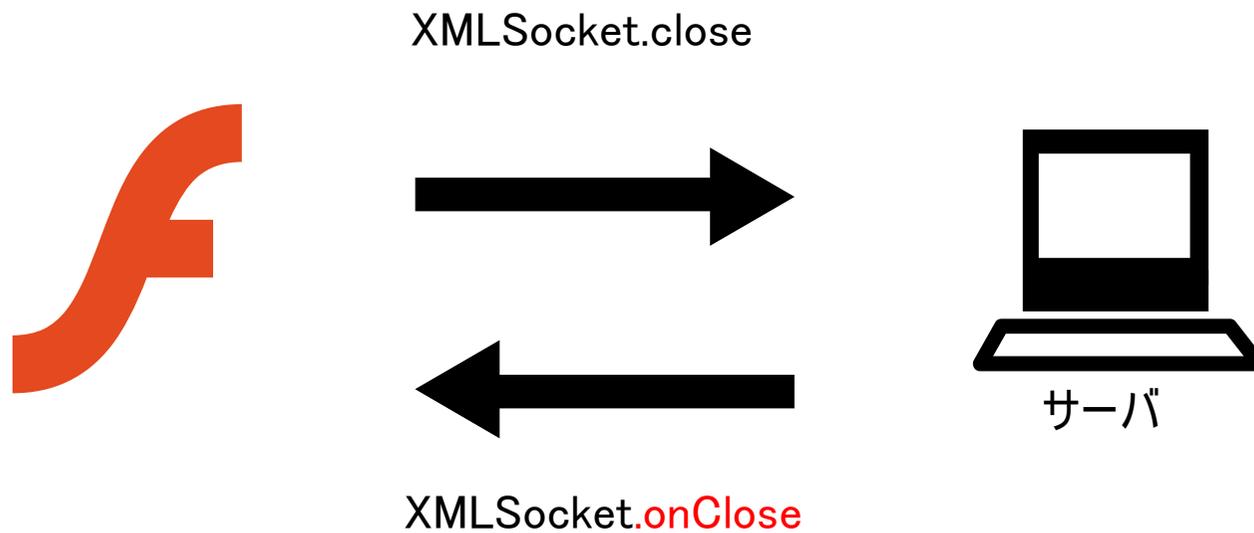
Flashとサーバーサイド : XMLSocket

> 処理の流れ



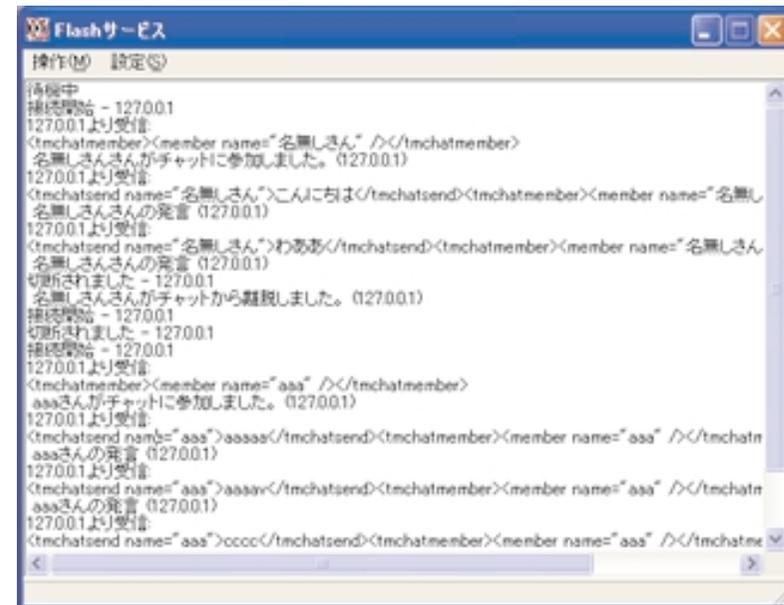
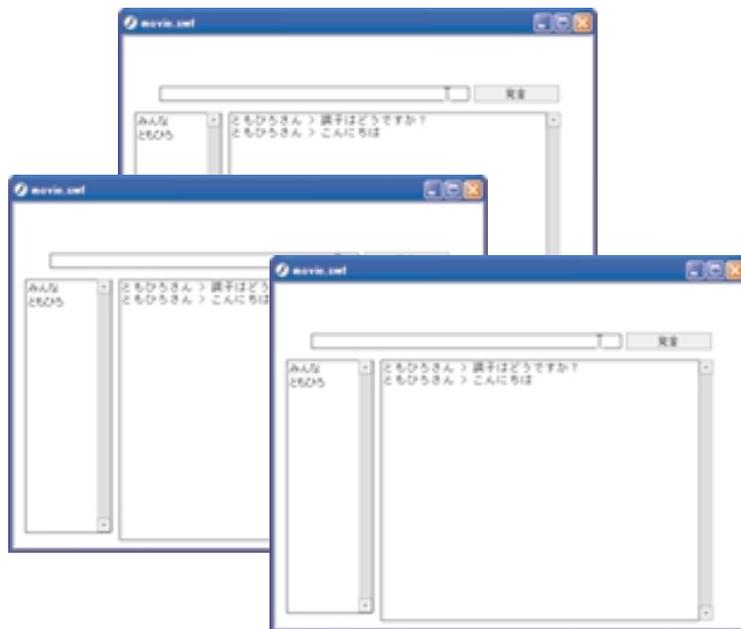
Flashとサーバーサイド : XMLSocket

> 処理の流れ



Flashとサーバーサイド : XMLSocket

＞ サンプル



Flashとサーバーサイド : Flash Remoting

> 処理の流れ



Flashとサーバーサイド : Flash Remoting

> 処理の流れ

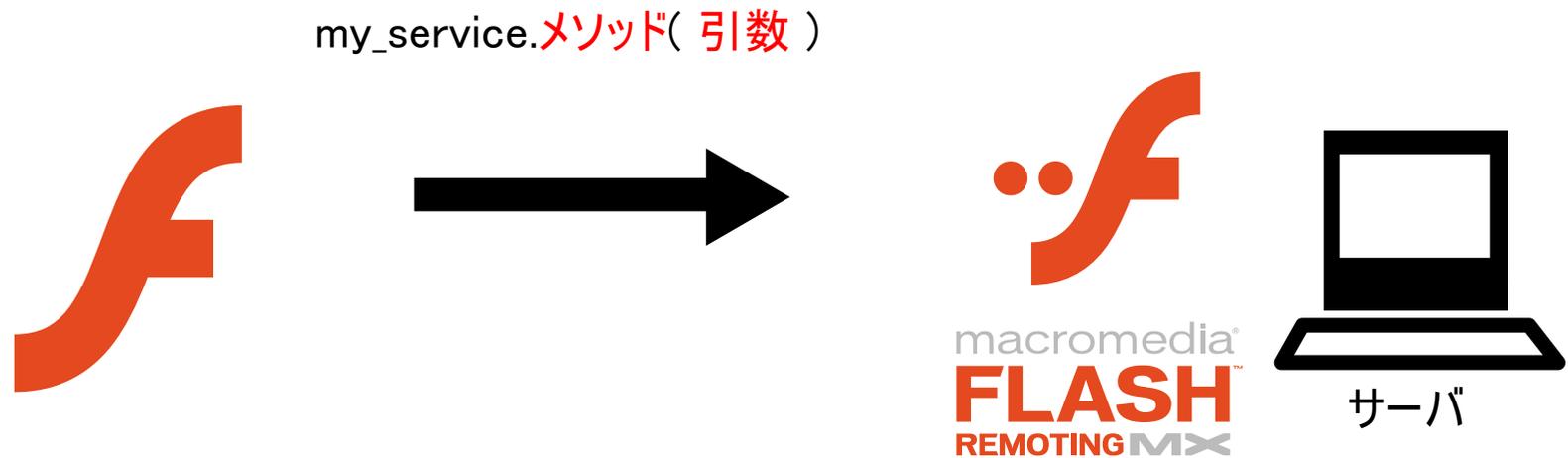


```
my_conn = NetServices.createGatewayConnection( "gatewayURL" );  
my_service = my_conn.getService( "サービス名", 戻り値 );
```



Flashとサーバーサイド : Flash Remoting

> 処理の流れ



Flashとサーバーサイド : Flash Remoting

> 処理の流れ



<戻り値>.メソッド_Result(result)

<戻り値>.メソッド_Status(err)

<戻り値>.onResult(result)

<戻り値>.onStatus(err)

Flashとサーバーサイド : Flash Remoting

> サンプル



Flashとサーバーサイド : Flash Communication Server

> Flash Communication Server MX



- > 独自のプロトコル(rtmp)を使ってFlashムービーと通信する
- > Webサーバーと直接関係なく、単独で実行するサーバ
- > 他のFlashムービーと通信するために使用する
- > ビデオやデータをサーバを介して、双方向で通信できる
- > アプリケーションサーバやデータベースと連動するにはFlash Remotingを使う
- > サーバの接続数に制限がある
- > XMLSocketに代わる通信手段



Flashとサーバーサイド : Data Components

> Data Componentsとは

- > サーバとコンポーネント操作で通信を行う(Connector)
- > XML, Flash Remoting, Webサービスと通信
- > データバインディングを使ってUI Componentsと連携
- > スキーマ・データ管理(DataSet, DataHolder)
- > 更新管理(Resolver)
- > セキュリティ制限は同じ



サンプル

- ＞ ColdFusion MX

- ＞ RSSリーダー

- ＞ Flash Communication Server MX

- ＞ ビデオメール

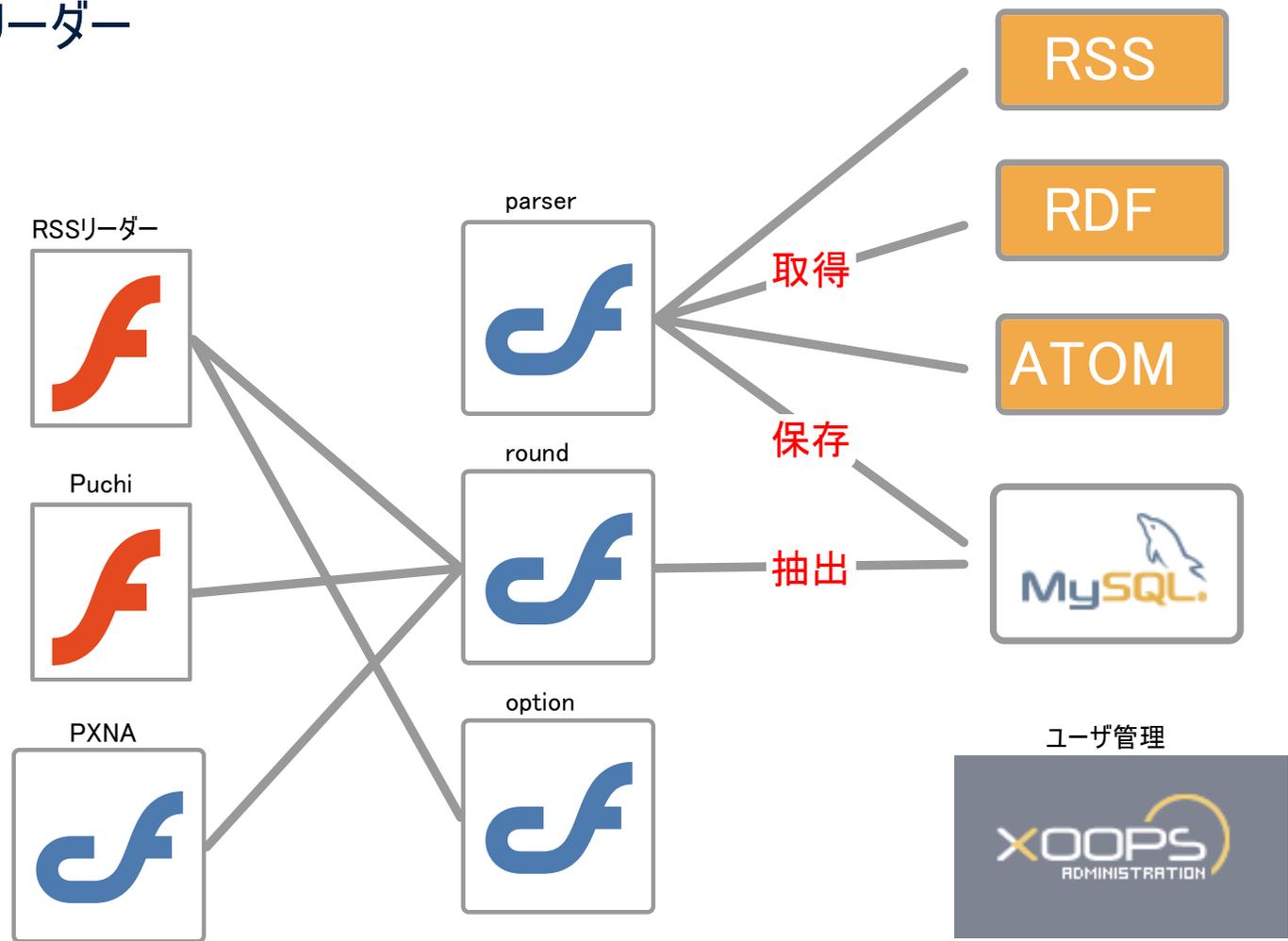
- ＞ 写メール日記

- ＞ Fireworks Online



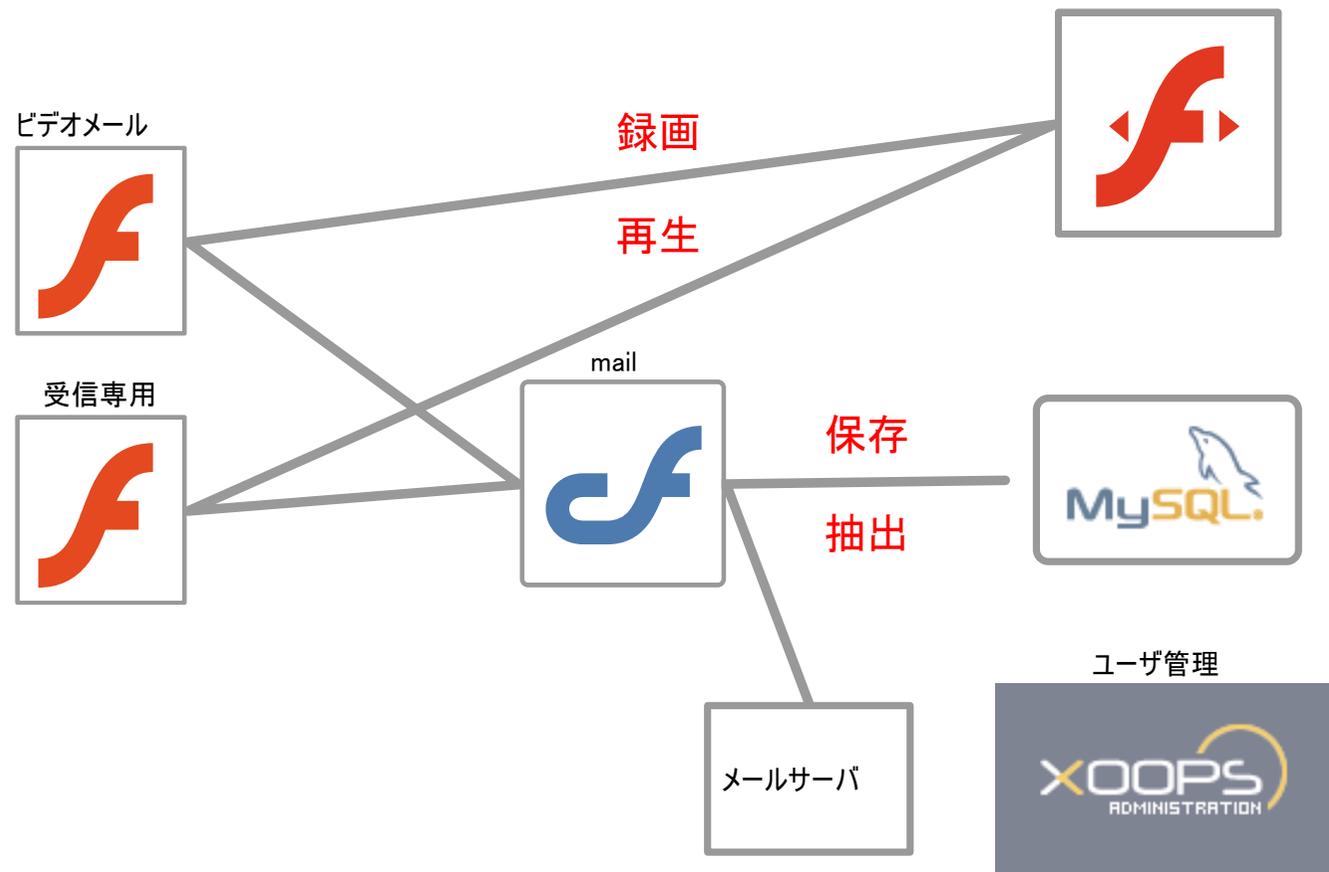
サンプル

> RSSリーダー



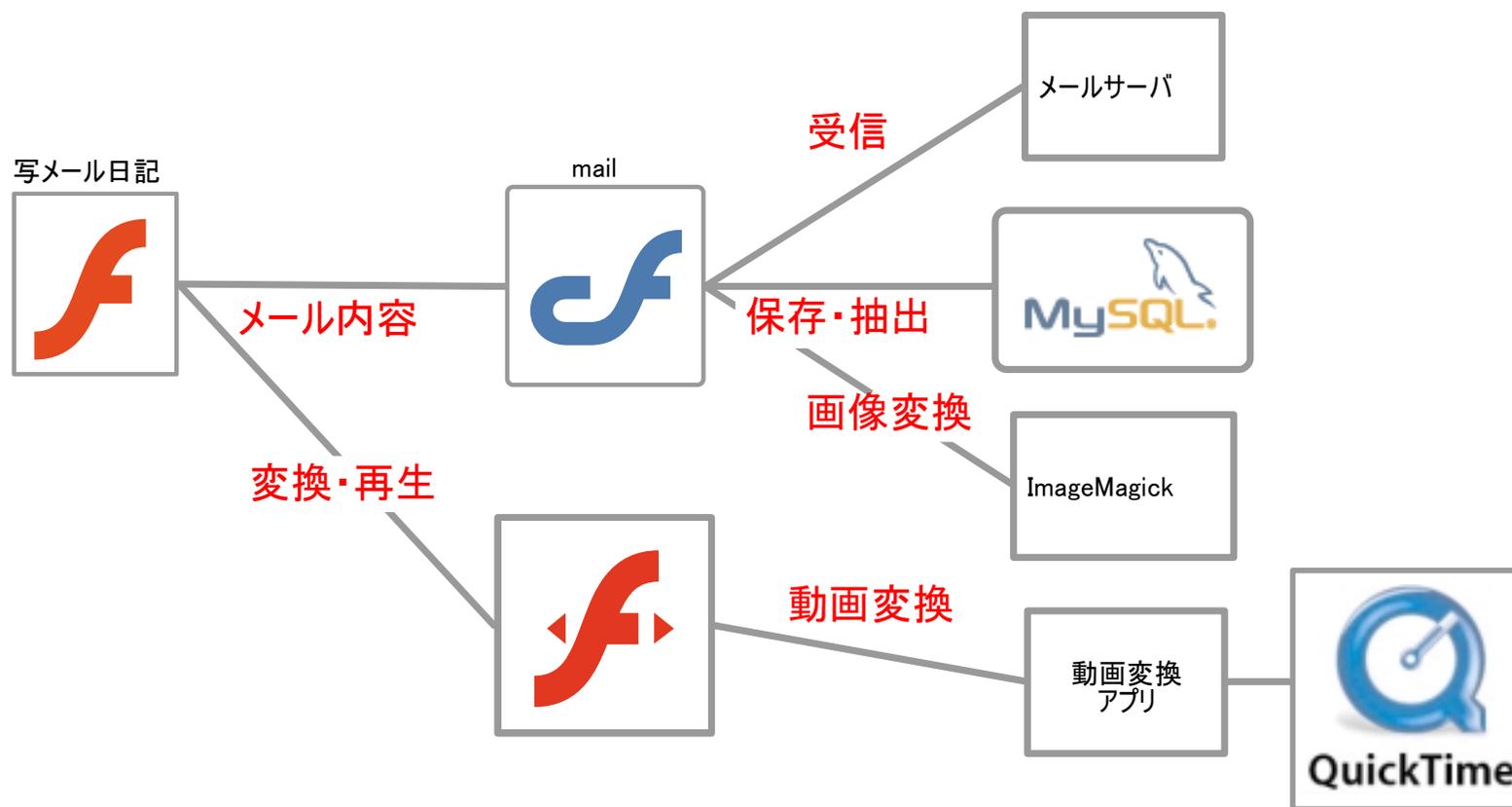
サンプル

> ビデオメール



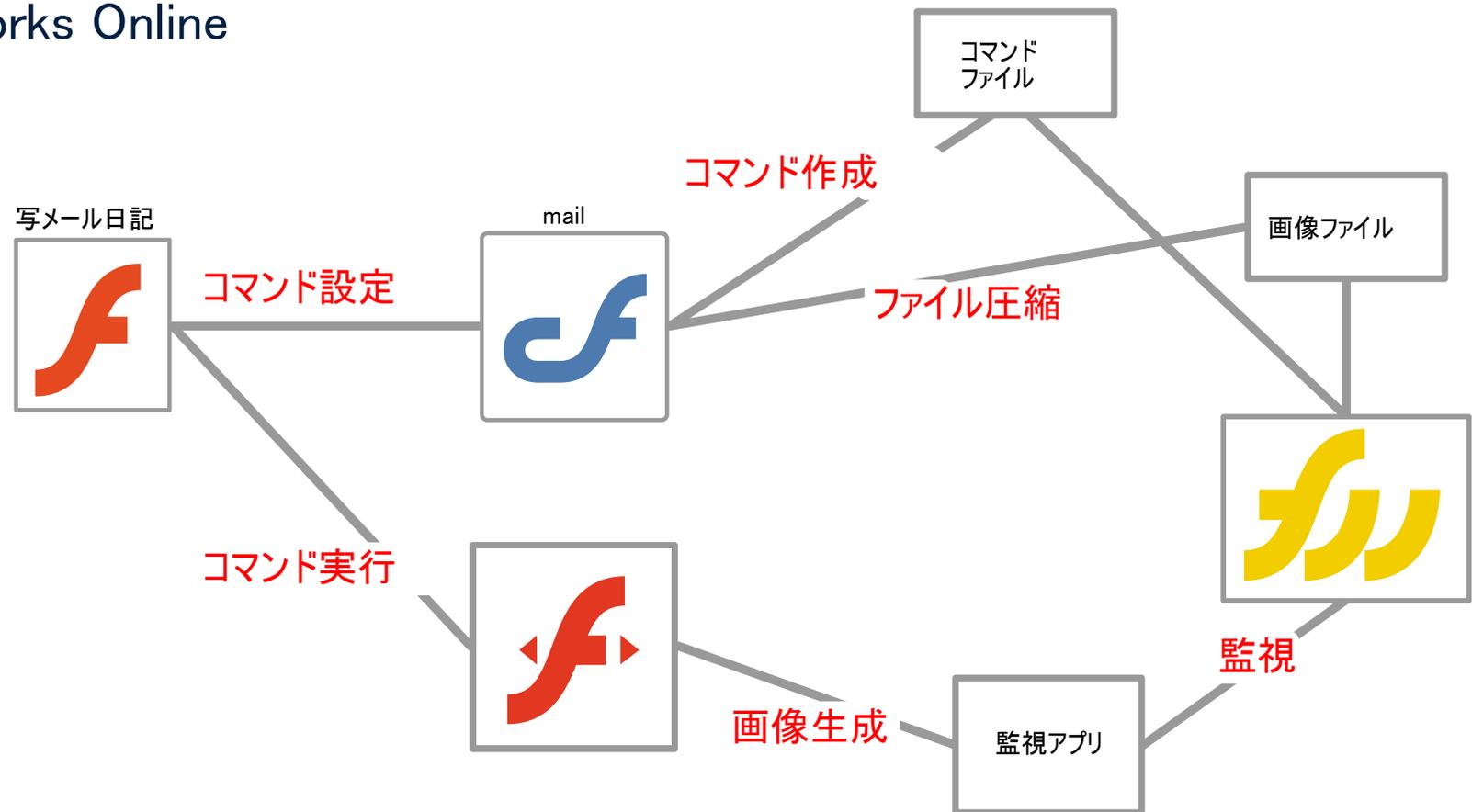
サンプル

> 写メール日記



サンプル

> Fireworks Online



まとめ

> 利点

- > サーバーのリソースを自由に扱える(DB,アプリケーション,メール,ファイル)
- > サーバとの通信方法は、HTTP、XMLSocket、FCS(rtmp)が使える
- > FCSを使うと、ビデオ・データの双方向通信、ストリーミングが可能
- > Data Componentsではコンポーネント操作でサーバとの通信が可能
- >

> 問題

- > ドメインの制限
- > FCSのポート制限

