



濱田 淳

はじめての地デジ・ データ放送

第6回 ^エ画面自作その3…^クECMA 準拠 ^マ放送専用スクリプトで動作を記述

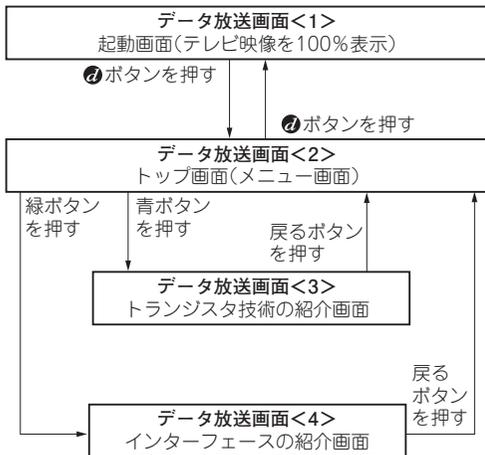


図1 今回やること…データ放送画面の動きや操作をスクリプトで作り込む

本連載では、例としてCQ出版社の雑誌を紹介するデータ放送画面を制作します。データ放送の画面を一から作成してテレビで見られるようになるまでの流れは次の通りです。

- ステップ1：表示内容検討(全体の検討)
- ステップ2：デザイン設計(レイアウトや機能の検討)
- ステップ3：画面制作1(BML作成)
- ステップ4：画面制作2(スクリプト実装)
- ステップ5：検証(動作確認、テレビ受信)

ステップ3までの手順は前回(第5回、2015年6月号)までの連載記事で紹介しました。今回は、データ放送画面の動きや操作の処理を、BMLの中にスクリプトで記述します(図1)。(編集部)

ステップ4： 動きや操作をスクリプトで記述する

BMLでは、データ放送画面でさまざまな動作イベントを制作することができます。たとえば表1に示すような、さまざまな動きをBMLの中に作り込むことができます。

- ・リモコンの決定ボタンや戻るボタンを押すこと

よるページ移動

- ・上下左右ボタンを押すことによるカーソル移動
- ・放送局からのトリガ・イベントによるクイズ解答の受け付け開始および終了の動作
- ・画像更新による表示画像の切り替え
- ・テキスト情報更新による天気予報やニュースなどの表示文字切り替え

● 画面の動作はECMAスクリプトで記述する

BMLでは、これらの動作をBMLブラウザ上で実行させるために、BMLブラウザ用のスクリプトを記述します。BMLブラウザ用のスクリプトは、ECMAスクリプトという標準化されたスクリプト言語で記述することができます。ECMAスクリプトとは、Ecma国際という標準化団体によって、Javaスクリプトなどの標準を定めたスクリプト言語、およびその言語仕様です。

BMLブラウザ用のスクリプトは、標準のECMAスクリプトが持つ機能の他に、放送用に特化した機能や関数が用意されています。

データ放送画面で表現できる主な動作イベントを表1に示します。今回は、次の二つの動作について、実際のソースコードを見ながら解説します。

- ・リモコンのボタンを押す動作
- ・ページ移動動作

▶ 基本…画像ファイルやBML記述ファイルをリンクして表示画面を作る

今回制作するデータ放送画面では、表2に示すファイルを使用します。データ放送画面に関連するファイルは、すべて同じフォルダ内に配置し、BMLで直接ファイル名を記述することによってリンクさせます。今回はBMLファイルと画像ファイルのみ使用します。

● ボタンを押したときの動作を記述してみる

今回制作するデータ放送画面では、ボタンを押すことによってページを移動するという動作イベントを作り込みます。図1に示すように、リモコンの特定のボタンを押すことによってページを移動します。今回制