

# node.js を使って flashにも描き込む お絵描きチャット

iPhoneからも描き込めるよ

2012/02/04 F-site



# 自己紹介

プログラマー

Flash, JavaScript, iOS, Androidの  
アプリなどをプログラムしています。

ブログ [www.kuma-de.com](http://www.kuma-de.com)

Twitter @kinkuma\_design

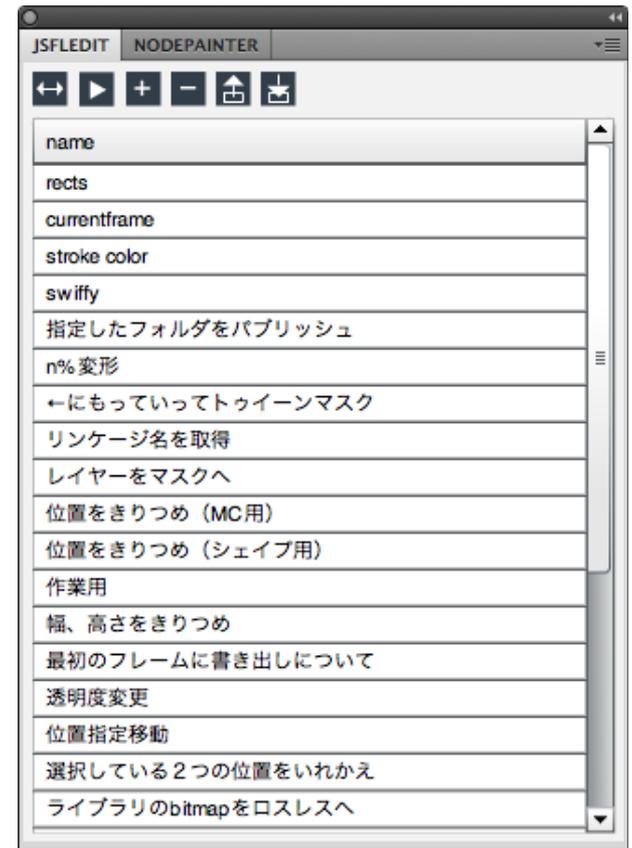
# Jsflを便利にするパネル

jsflEdit

FlashのIDEの中で、手軽に  
Jsflの作成・編集・実行が  
可能になる拡張パネル

SparkProjectにて公開中

<http://www.libspark.org/wiki/jsflEdit>



ここから本題

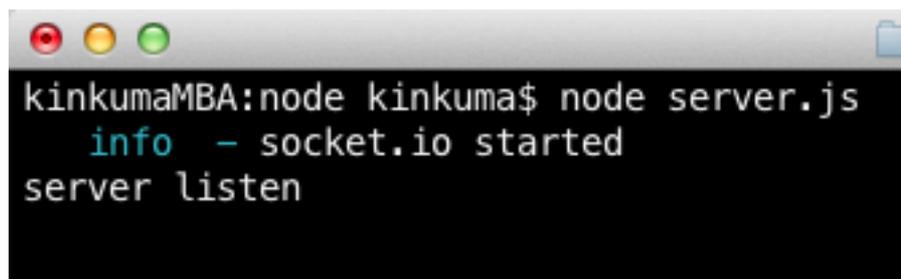
# みんなでFlashにお絵描きしたい！

- ブラウザから描き込んだ絵が、同時に接続している人にもリアルタイムで描き込まれる。
- さらにFlashのステージ上にも描き込まれる。
- WebSocketを使っているので、iPhoneからも描き込めるよ。
- フレームをまたがって描き込んだものをswiffyでパブリッシュすれば、iPhoneからもアニメーションが見られるよ。

# 準備1

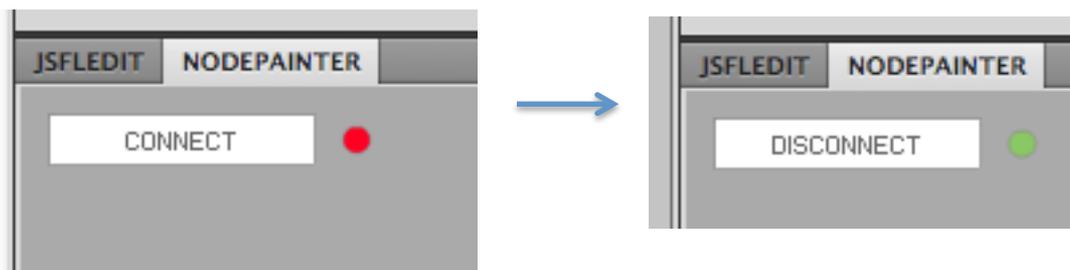
- サーバーを起動

WebSocketサーバー、Socketサーバー、  
httpサーバーが立ち上がる



```
kinkumaMBA:node kinkuma$ node server.js
info - socket.io started
server listen
```

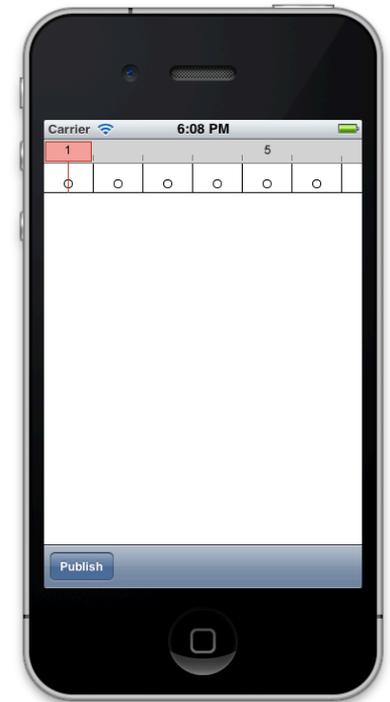
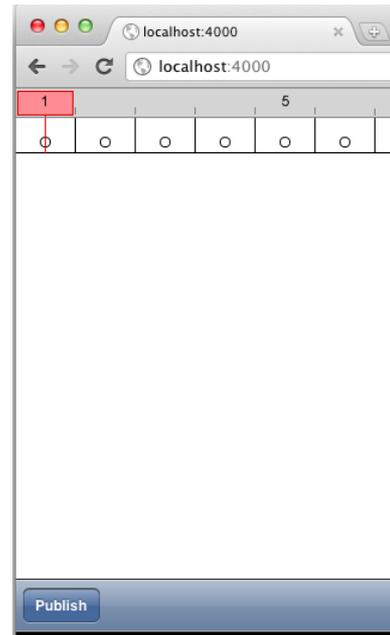
Flashの拡張パネルからSocketサーバーに接続



# 準備2

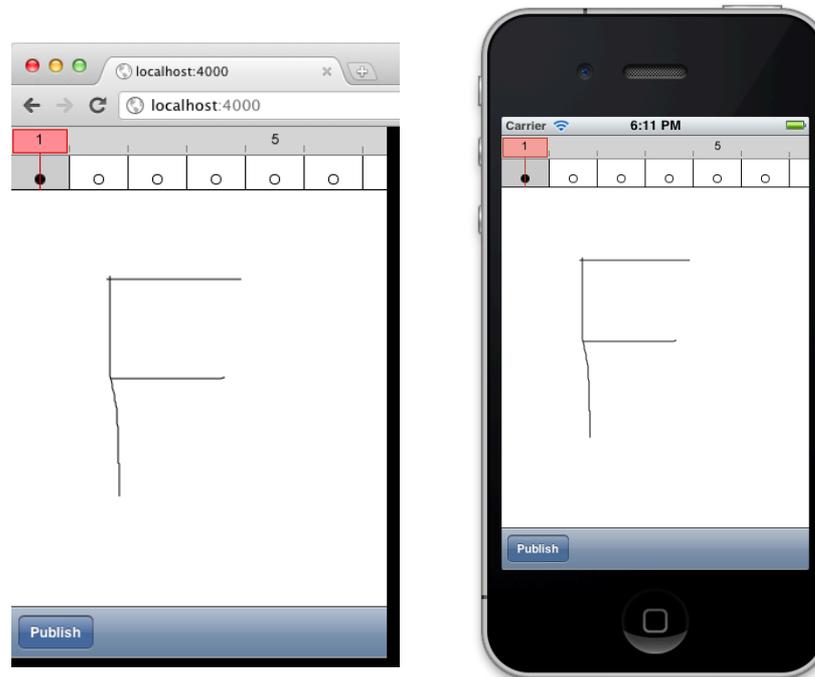
各ブラウザからサーバーに接続。

node.jsのhttpサーバーからページをもらってきて、同時にwebsocketにもアクセスする。  
iPhoneはネイティブアプリでなく、Webアプリ用のブックマークで立ち上げるとようになります。



# 描いてみる

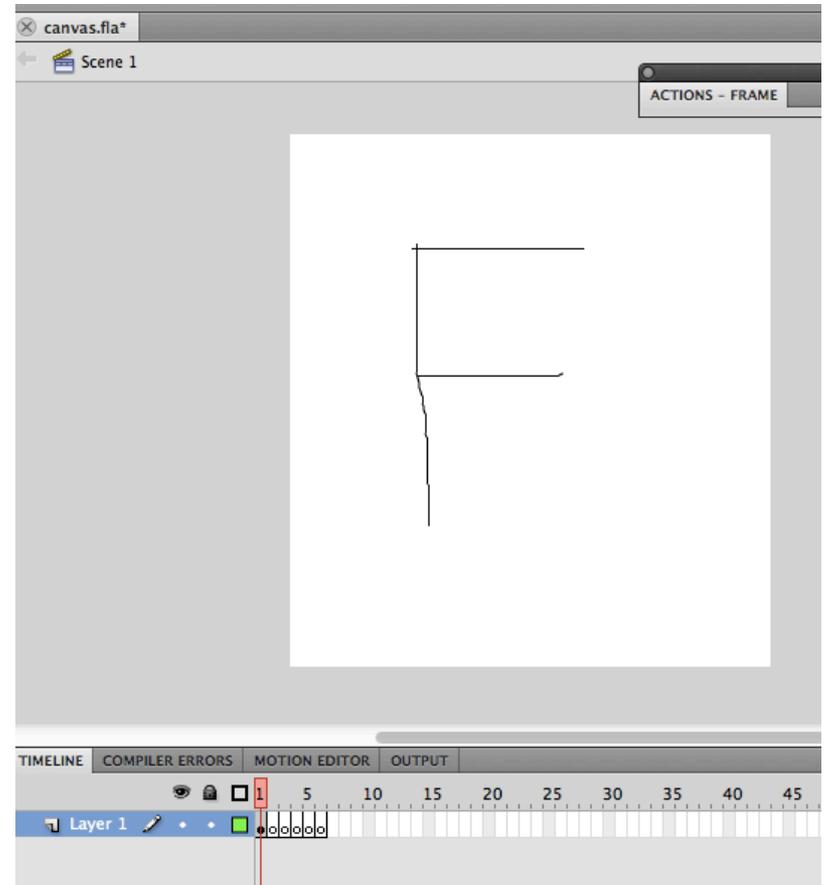
- 描いたものがリアルタイムに、同時に接続している人のブラウザに反映される。



# 描いてみる2

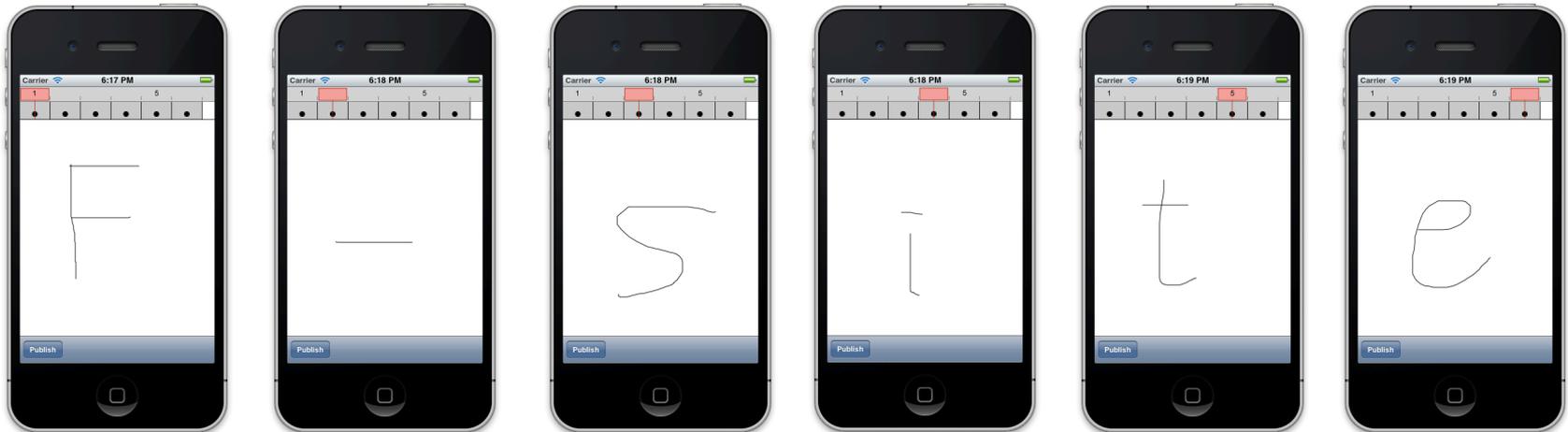
- さらにFlashのステージ上にも同じものが描き込まれる。

このときは、ストロークごとに反映



# 描いてみる3

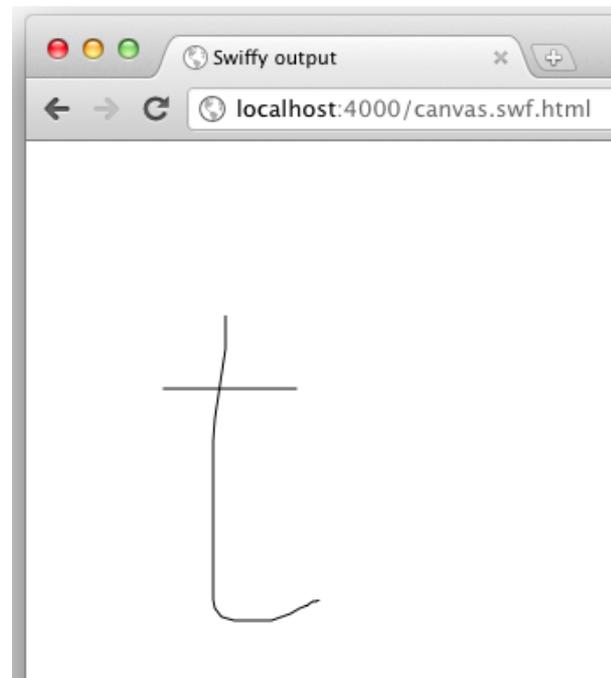
- 各フレームに描きこむ



- 画面左下のボタンからパブリッシュする  
サーバー経由でFlashに命令が届き  
swiffyのコマンドを起動

# Swiffyでパブリッシュ

- パブリッシュ後に各ブラウザがswiffyで書き出されたページに変更される。
- フレームアニメーションが見られる



# 仕組み

