BPFrame機能一覧(2012/02/27版)

BPFrame=Bound Photo Frame

機能概要	フォトフレームソフトです。スライドショーをBGM付で見ることができます。 ダウンロードしたまま眠っている写真を見てみてはいかがでしょうか。 また、作者管理のWebサイト「総合通販Goods Cube」の持つカタログデータを説明付きのスライドショーとして見ることもできます。 興味のあるものを一品一品見てみると意外と面白く、いろいろな発見もあります。 肉のスライドショーなんてこともできます。こんなことができるソフトは他に無いのでは(笑) ブックマーク機能が付属し、「欲しいものリスト」を作成することができ、入荷チェックを卸元に対して1時間毎に行うこともできます。 BGM機能では、プレイリストのバックアップや、プレイリストのTSVをクリップボードに保存できます。 TSV保存したクリップボードデータはEXCELに貼り付けられるので、CDラベル作成などに利用できます。 ・デスクトップユーティリティ (1)ミニフォトフレーム機能(スライドショー機能) (2)MP3プレーヤー(スライドショーと同時動作可能) ・Goods Cube連動機能 (1) Goods Cubeの持つカタログデータを使用して、一品一品商品説明付きのスライドショーを行います。 (2)スライドショー中にマークボタンを押すかあるいはGoods Cubeのホームページからクリップボード経由で「欲しいものリスト」を作成することができます。 (3)「欲しいものリスト」で品切れ品にチェックをしておくと1時間毎に卸元に対して入荷チェックを行います。					
機能	サブ機能	トリガ	動作	設定値項目	値	備考
画像			画像スライドショーを行う機能です。 クリップボードを通して表示画像を付箋にコピーすることもできます。			
	スライドショー制御	[Start/Stop]ボタン	画像および商品スライドショーを開始/停止する			オプションで表示元フォルダを指定しておく必要がある
	スライドショー制御	[→]ボタン	次画像を表示する			押下時スライドショーがStop状態になるので、再度[Start]ボタンを押す必要あり
	スライドショー制御	[←]ボタン	前画像を表示する			押下時スライドショーがStop状態になるので、再度[Start]ボタンを押す必要あり
	スライドショー制御	他機能タブクリック	他機能がアクティブとなった場合動、スライドショーを停止する 再度、自機能がアクティブとなった場合、自動的に再開する			
	スライドショー制御	画像右クリック	コンテキストメニューを表示する			
	コンテキストメニュー	画像コピー	クリップボードに画像をコピーする			
	コンテキストメニュー	ファイル名コピー	クリップボードに表示元ファイルのフルパスをコピーする			
	オプション設定	フォルダ	画像表示元となるフォルダを設定する	表示可能画像数	無制限	
	オプション設定	「サブフォルダも対象とする」をチェック	フォルダ配下のサブフォルダも表示する			
	オプション設定	対象拡張子チェック	表示する画像形式を指定する			
	オプション設定	表示間隔設定	画像を表示している時間を設定する			5秒以上
カタログ			Goods Cubeの商品情報をカテゴリでダウンロードしてスライドショーする機能です。気に入った商品があればブックマークすることもでき、その場で商品詳細ページを開くこともできます。			
	カタログ制御	[Start/Stop]ボタン	画像および商品スライドショーを開始/停止する			商品画像サーバーから画像をダウンロード
	カタログ制御	[→]ボタン	次商品を表示する			押下時スライドショーがStop状態になるので、再度[Start]ボタンを押す必要あり
	カタログ制御	[←]ボタン	前商品を表示する			押下時スライドショーがStop状態になるので、再度[Start]ボタンを押す必要あり
	カタログ制御	[マーク]ボタン	ブックマークを登録する			
	カタログ制御	商品写真クリック	Goods Cubeの商品詳細ページを起動する			
	カタログ制御	他機能タブクリック	他機能がアクティブとなった場合動、スライドショーを停止する 再度、自機能がアクティブとなった場合、自動的に再開する			
	コンテキストメニュー	画面右クリック	IEのコンテキストメニューを表示する			
	オプション設定	[カテゴリ最新化]ボタン	カテゴリをダウンロードして最新化する			Goods CubeサーバーとHTTP通信
	オプション設定	「メインカテゴリ」設定	商品データをダウンロードするメインカテゴリを指定する			
	オプション設定	「カテゴリ1」設定	メインカテゴリ配下のカテゴリを指定する			
	オプション設定	「カテゴリ2」設定	カテゴリ1配下のカテゴリを指定する			
	オプション設定	[データ最新化]ボタン	商品データをダウンロードして最新化する			Goods CubeサーバーとHTTP通信
	オプション設定	「前回の続きから表示する」をチェック	プログラムを終了しても次回起動時にスライドショーの続きから始める			
ブックマーク			カタログでブックマークした一覧を見る機能です。 Goods Cubeの商品詳細ページからもクリップボードを通して登録することもできます。商品入荷を自動チェックしますので、在庫切れの商品入荷をいち早く知り、ゲットすることが可能です。ブランド品など足の速い商品にご利用く			
	商品入荷チェック	1時間毎	入荷チェック欄にチェックが入っている商品を対象として入荷チェックを行う。 最新のチェック日時を「チェック日時」欄に記録する。 入荷した場合、画面上に入荷商品がある旨のメッセージを表示する。 (本体ウィンドウがアイコン化されていても表示される) 更に、入荷商品の行がピンクになる。 入荷行の入荷チェック欄のチェックは外される。	登録可能数	3	自動チェック
	ブックマーク制御	行ダブルクリック	Goods Cubeの商品詳細ページを起動する			
	ブックマーク制御	ブックマーク一覧右クリック	コンテキストメニューを表示する			
	コンテキストメニュー	クリップボードから追加	ブックマークを登録する。 ※Goods Cubeの商品詳細ページにある BPFrame のリンクそのものをコピー後、実行する。			IEの場合「ショートカットのコピー」を選ぶ。
	コンテキストメニュー	選択行を削除	選択行を削除する			
BGM			MP3プレイヤーです。 スライドショーを見ながらBGMを聞くこともできます。 プレイリストを付箋にXML形式でエクスポートすることができます。 プレイリストをTSV形式でクリップボードに取り込むことができます。			XPは別アセンブリ
	BGM制御	対象の拡張子をチェック	検索対象となる拡張子を選択する			
	BGM制御	[参照...]ボタン	フォルダ指定ダイアログを表示し、音楽ファイルのあるフォルダを設定する。	曲の登録可能数	無制限	再生中に追加可能
	BGM制御	サブフォルダも対象チェック	指定フォルダ配下のサブフォルダも検索に含める			
	BGM制御	[取込]ボタン	上記条件でファイルを検索し、プレイリストを作成する。			
	BGM制御	エクスプローラからファイルをDnD	ドロップされた曲をプレイリストの最後に追加する			再生中に追加可能
	BGM制御	画像開始と同時にBGMを再生	画像/カタログスライドショーの開始と同時にBGMを再生する			
	BGM制御	ボタン押下	BGMを再生する(他機能とマルチ動作)			
	BGM制御	ボタン押下	BGMの再生を終了する			
	BGM制御	ボタン押下	BGMをポーズ/再開する(トグル)			
	BGM制御	ボタン押下	次の曲に進む			
	BGM制御	ボタン押下	前の曲に戻る			
	BGM制御	ボタン押下	外部保存したプレイリストを開く			
	BGM制御	ボタン押下	現在のプレイリストをファイルとして保存する			
	BGM制御	プレイリスト内曲のDnD	プレイ順を変更する			再生中に変更可能
	BGM制御	曲ダブルクリック	ダブルクリックされた曲を再生する			
	BGM制御	プレイ中	現在プレイ中の曲名/アーティスト名・再生した時間/再生時間を表示する			再生リストの再生時間と異なります。MP3ファイルに含まれる再生時間とWindowsが実際に再生する時間が異なるためと思われます。
	BGM制御	プレイリスト右クリック	コンテキストメニューを表示する			
	コンテキストメニュー	削除	プレイリストから選択行(曲)を削除する			再生中に変更可能
	コンテキストメニュー	「全て選択」または[Ctrl+A]キー	全ての曲を選択する			
	コンテキストメニュー	プレイリスト列クリック	クリックされた列を昇順/降順にソートする(トグル)			
	コンテキストメニュー	曲名コピー	選択された曲情報をクリップボードにコピーする。			Tab区切りなのでExcelに貼り付けられる。ラベルなどの曲名リスト作成に便利
全般						
	オプション起動	[オプション]ボタン	オプションダイアログを表示する			
	About起動	[About]ボタン	このプログラム情報を表示する。			
	オプション設定	「常に最前面」チェック時	画面本体を常に最前面表示する			
その他						
	終了処理	BPFrame終了時	作成データ全てを保存する			
	終了処理	BPFrame終了時	本体の位置・大きさを保存する			

※DnD=ドラッグアンドドロップ