

携帯Javaプログラム圧縮ツール < SophiaCompress(Java) >

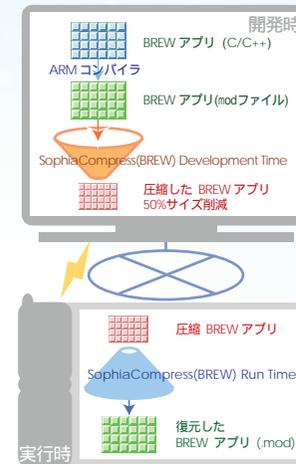


SophiaCompress(Java)は、GUI画面による簡単な操作でJAR形式Javaプログラムが圧縮できてしまう業界初の標準圧縮ツールです。サイズ制約を意識したプログラミングが不要となり、極めて保守性の高いソフト開発ができます。携帯電話の仕様はキャリアや機種により多種多様であり、効率良く様々な仕様に対応させるにはプログラムの読み易さが最も重要です。

今春にはクラス融合機能が搭載され、平均圧縮率が大幅に向上します。

最新のNTTドコモ・FOMA900iの大ヒットゲーム作品をはじめ、有名どころのJavaゲームには軒並みSophiaCompress(Java)の圧縮技術が採用されています。これまでに500を超える公式Javaアプリで本技術が採用されています。

BREWプログラム圧縮ツール < SophiaCompress(BREW) >



SophiaCompress(BREW)はコンパイル後のBREWプログラムサイズを平均50%も自動的に削減する世界初業界唯一の圧縮ツールです。機械語レベルでBREW動作原理を徹底分析することで、この技術の実現に成功しました。業務用・家庭用のゲームがBREW携帯電話に次々と移植されるなど、今や携帯アプリも本格的なものが求められています。本圧縮ツールは他社との勝敗を決定付ける大きな差別化に向けて、次の3つの効能を發揮します。

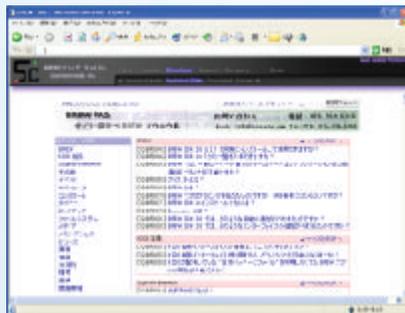
1. これまでとは次元の異なるアプリを携帯に搭載可能
2. パケット通信料が半減
3. 携帯に保存できるアプリ数が倍増

発売して間もないですが、既に数多くのau公式EZアプリ(BREW)にて本技術が採用され、サービスインしています。

SophiaCradle 技術情報 ~ ソフィア・クレイドル社のJava/BREWノウハウ ~

BREWノウハウ集

BREWに関する役立つ情報を提供しています。



<http://www.s-cradle.com/developer/technicalqas/brewfaq.html>

IT media BREWプログラミング

ソフトバンク・アイティメディア(株)にBREWプログラミングに関する記事を寄稿しました。

- 第1回 : BREW SDKをインストールしよう
- 第2回 : "HelloWorld" プログラムを作ろう
- 第3回 : 画面に描画してみよう!
- 第4回 : BREW の文字列について知ろう!
- 第5回 : イベント処理って何だ?
- 第6回 : ビットマップを描画してみよう
- 第7回 : さらに描画のおはなし
- 第8回 : ファイルを操作してみよう
- 第9回 : 音を出してみよう
- 第10回 : 携帯電話で動かしてみよう



<http://www.itmedia.co.jp/mobile/rensa/#brew>

SDC J2ME/MIDPプログラミング

サン・マイクロシステムズ(株)に携帯Javaプログラミングに関する記事を寄稿しました。

- 第1回 : 携帯電話用Javaについて
- 第2回 : 仕様・設計と実装(上)
- 第3回 : 仕様・設計と実装(下)
- 第4回 : 実機に載せよう
- 第5回 : インターフェース構築のヒント
- 第6回 : 実機対応と携帯電話の将来展望



<http://sdc.sun.co.jp/news/200301/ktaijava.html>