

## 技術ノート KGTN 2013031403

### 現象

[GGW3.2.1/GGH4.X] GG 向けにアプリケーションを開発するが、どのような点に注意すべきか？

### 説明

GG 上で動作するアプリケーションは、1台のサーバ上で複数並行して動作しますので、マルチユーザ対応でなければなりません。例えば、以下のような点に配慮する必要があります。

- 1) ユーザ固有の情報（ファイルやレジストリ）を固定位置に配置しない。  
→ 同じファイルに複数のユーザがアクセスすると不整合や解放待ちが発生します。
- 2) ビジーループ等の CPU 負荷が高い処理を行わない。  
→ 1ユーザの利用でも CPU 負荷が 100%近くになります。
- 3) 過度に頻繁な画面更新を行わない。  
→ クライアントへ送信する画面更新データの通信量が著しく増加します。
- 4) 過度に凝った画面デザインにしない。  
→ 1つの操作毎に描画処理が増え（平均的な）CPU 負荷や通信量が増加します。
- 5) デスクトップの存在を前提とした処理を行わない。  
→ GG の環境にはデスクトップという概念がありません。

さらに、以下のような点についても配慮する必要があります。

- 6) タスクトレイの機能を利用しない。  
→ GG の環境ではタスクトレイが無いため操作出来ません。  
※ GGH5.X からデスクトップの表示機能が実装されますので、タスクトレイが利用可能となる見込みです。
- 7) 一般的でない画面制御をしない。  
→ アクティブなウィンドウを Z オーダーの最上位以外に配置すると描画が乱れます。

Last reviewed: Jan 27, 2015

Status: DRAFT

Ref: NONE

Copyright © 2013 kitASP Corporation