

いよいよ日本上陸

Windows Phoneの アプリケーション開発 ～ SilverlightとXNA ～



IS12Tの発売が発表され、いよいよ日本でも本格展開が始まるWindows Phone。
その主役となるアプリケーション開発にも注目が集まっています。

高橋 忍

アプリケーション開発環境

Windows Phone(図1)ではSilverlight(図2)とXNA(図3)の二つのアプリケーション・プラットフォームが採用されています。これらはWindows Phone用に新しく作られた技術ではなく、これまでのWindowsを中心としたMicrosoftの提供する環境で動作するアプリケーションで採用されてきた技術です。

開発プラットフォーム

Windows Phoneでアプリケーションを作成する際には、SilverlightとXNA

のどちらのプラットフォームで開発するのか決定する必要があります。

Silverlightは典型的な.NET型のアプリケーションと言ってよいでしょう。もともとはWeb上で動作するリッチ・インターネット・アプリケーション(RIA)のためのプラットフォームであり、多くの点でWebアプリケーションに近いものになっています。Silverlightのアプリケーションの動作タイプはイベント・ドリブン型です。イベントの発生に対応したイベント・ハンドラを用意して処理を行います。

一方、XNAは家庭用ハイエンド・ゲーム機であるXbox360のインディー

ズ・ゲームを作るためのプラットフォームとして、発展してきたアプリケーション・プラットフォームです。ですから、ハイエンドなグラフィックや3Dのレンダリングなど、豊富なグラフィック用ライブラリが用意されているのが特徴です。XNAのアプリケーション・モデルはメッセージ・ループ型です。毎秒数十フレームでメッセージ・ループが回り、その中で高度なグラフィックを描画するモデルとなっています。

SilverlightとXNAの簡単な区分としては、通常のアプリケーションはSilverlight、そしてゲームならばXNAと



図1 Windows Phone(コードネームMango)のイメージ



図2 Silverlightのロゴとイメージ



図3 XNAのロゴとイメージ