

Webコンテンツ ガイドライン for PlayStation®Vita

Version 3.00

© 2013 Sony Computer Entertainment Inc.
All Rights Reserved.
SCE Confidential

[商標]

JavaScript は、米国およびその他の国における Sun Microsystems, Inc. の商標または登録商標です。
"Mozilla" は、Mozilla Foundation の登録商標です。

[使用条件]

本ガイドラインに関する著作権を含む一切の権利は、当社が管理または保有しています。私的使用その他法律によって明示的に認められる範囲を超えて使用（複製、改変、ネットワーク上へのアップロード、掲示、送信、頒布、ライセンス、販売、出版などを含む）することは、事前に当社の文書による許諾がない限り、禁止します。当社および当社の関連会社は、本ガイドラインの内容が正確であるかどうか、有用なものであるかどうか、確実なものであるかどうか、皆様の使用目的に合うものであるかどうか、第三者の権利を侵害するものでないかどうか、安全なものであるかどうかなどにつき、一切保証するものではありません。当社および当社の関連会社は、法令により免責が認められない場合を除いて、皆様が本ガイドラインを使用したこと、もしくはご使用になれなかったことによって生じるいかなる損害について責任を負うものではなく、また、本ガイドラインの変更によって生じるいかなる損害についても責任を負うものではありません。

目次

1 このドキュメントについて	4
2 基本機能	5
Web標準仕様	5
セキュリティ	5
入力デバイス	5
ベクターグラフィックス	6
メディアの再生	6
3 ユーザーエージェント	7
4 Viewport	8
5 イベント	9
6 デバッグ	11
消費メモリ量の確認	11
Webインスペクタ	11

1 このドキュメントについて

このドキュメントは、PlayStation®Vita のシステムソフトウェアに搭載されているインターネットブラウザ（以下、単にインターネットブラウザと記載します）向けの Web コンテンツを作成するために必要な情報として、インターネットブラウザのクライアント仕様、その他の技術情報、そしてガイドラインを記載したものです。インターネットブラウザ向けの Web コンテンツは、このドキュメントの内容を参考に作成することを推奨します。

ただし、不具合の修正やクオリティアップのために、インターネットブラウザのクライアント仕様が変更される可能性があります。このドキュメントの内容すべてが将来にわたって有効であることは保証されません。システムソフトウェアのバージョンによって相違のある箇所については、“2.00 以降”のように対応バージョンを明記してあります。

2 基本機能

本章ではインターネットブラウザの基本機能について説明します。

Web標準仕様

インターネットブラウザは、以下の Web 標準仕様に対応しています。

- HTML 4.01
- XHTML 1.1
- CSS 2.1 and partial CSS3
- JavaScript™ Version 1.7 (based on ECMA-262 3rd edition)
- DOM Level 2

セキュリティ

インターネットブラウザは、以下の Web 標準仕様に準拠しています。

- SSL v3.0
- TLS

入力デバイス

インターネットブラウザの操作にはスクリーン(タッチスクリーン)、背面タッチパッドおよび PlayStation®Vita 本体のボタンを使用します。

カーソル

インターネットブラウザが実行されている状態で□ボタンを押すと、カーソルが表示されます。カーソルは、左スティックで自由に動かすことができます。また、カーソルの操作中に○ボタンを押すとクリックイベントが発生します。カーソルを非表示にするには、もう一度□ボタンを押します。

方向キー

カーソルが表示されている状態で方向キーを押すと、その方向キーに対応したキーボードイベントが発生します。インターネットブラウザのデフォルトの動作として、押された方向キーの方向にある最も近いクリック可能なエレメントにカーソルが移動します。なお、スクリプトによってキーボードイベント発生時のデフォルトの動作を抑止することもできます。

ベクターグラフィックス

ベクターグラフィックスを描画するためには canvas エlement または svg エlement を用います。
以下に記述例を示します。

```
<canvas id="mycanvas" width="600" height="400"></canvas>

<svg>
  <rect x="0" y="0" width="100" height="100" fill="blue">
</svg>
```

インターネットブラウザにおける canvas は、2D コンテキストにのみ対応しています。

メディアの再生

ビデオを再生するには、video エlement を用います。

```
<video src="myvideo.mp4"></video>
```

再生できる形式は次のとおりです。

- MP4 (MPEG-4) (システムソフトウェア 2.10 以降)
- HTTP Live Streaming (Internet-Draft) Protocol Version 03 (システムソフトウェア 2.50 以降)
<http://tools.ietf.org/html/draft-pantos-http-live-streaming-05>

(上記の参照先は 2013/10/02 時点で確認してあります。その後、ページが移動したり内容が変更されている可能性がありますのでご注意ください。)

再生できるファイルの種類は次のとおりです。

- H.264/MPEG-4 AVC Baseline/Main/High Profile Level3.1 最大 720p
- AAC

audio エlement を用いたオーディオの再生には対応していません。

(システムソフトウェア 2.10 以降)

3 ユーザーエージェント

ウェブブラウザが特定の機能に対応しているか否かによって処理を分岐したい場合には、Object Detection と呼ばれる手法を用いてください。ユーザーエージェントによってウェブブラウザの機能を検出することは推奨されません。

Object Detection によって機能を検出できない場合や、ウェブブラウザによって厳密にコンテンツを区別する必要がある場合にのみ、ユーザーエージェントを用いるのがよいでしょう。

PlayStation®Vita または PlayStation®Vita TV のインターネットブラウザが提供するユーザーエージェント文字列は次のとおりです。

Mozilla/5.0 (PlayStation Vita 3.00) AppleWebKit/536.26 (KHTML, like Gecko) VTE/3.00

- PlayStation Vita x.xx
プラットフォームの名称と、システムソフトウェアのバージョンを表します。
- AppleWebKit/xxx.xx
WebKit エンジンのビルド番号を表します。
- VTE/X.XX
PlayStation®Vita TV ではこの文字列が追加されます。
X.XX はシステムソフトウェアのバージョンを表します。

注意事項

システムソフトウェアのバージョンによっては、ユーザーエージェントに次のような文字列が付加される場合があります。

Silk/3.2

上記の文字列はバージョンによって変更される可能性がありますので、ユーザーエージェントとして参照しないでください。

4 Viewport

Viewport を設定することにより、異なる表示デバイスにおいても常に最適な表示サイズが実現できます。インターネットブラウザにおける Viewport の初期値は、横幅 1024 ピクセルに設定されています。Viewport を任意の横幅に設定する場合は次のように記述します。

Viewport の横幅を 600 ピクセルに設定する場合

```
<meta name="viewport" content="width=600">
```

Viewport の横幅をデバイスの表示幅に合わせて設定する場合

次のように指定すると、Viewport をデバイスの表示幅に合わせて設定することができます。PlayStation®Vita のインターネットブラウザでは 896 ピクセルに相当します。

```
<meta name="viewport" content="width=device-width">
```

初期倍率を 2 倍にし、ピンチ操作によるズームを無効化する場合

```
<meta name="viewport" content="initial-scale=2.0, user-scalable=no">
```

(システムソフトウェア 2.00 以降)

5 イベント

本章では、インターネットブラウザが対応する JavaScript™ イベントについて説明します。
(システムソフトウェア 2.00 以降)

マウスイベント

次のマウスイベントに対応しています。

- mouseover
- mousedown
- mousemove
- mouseup
- mouseout
- click

インターネットブラウザでは、タッチ操作によるマウスイベントのエミュレーションをしています。そのため、厳密にマウスを用いた際のイベントとは発生のタイミングが異なるケースがあります。

マルチタッチイベント

次のマルチタッチイベントに対応しています。最大で 5 点のタッチイベントを同時に処理することができます。

- touchstart
- touchmove
- touchend
- touchcancel

その他のイベント

次のイベントに対応しています。

- load
- unload
- abort
- focus
- change
- blur
- submit
- reset

未対応のイベント

次のイベントには対応していません。

- pagehide
- pageshow

- orientationchange
- gesturestart
- gesturechange
- gestureend

6 デバッグ

消費メモリ量の確認

PlayStation®Vita のインターネットブラウザでは PC などのウェブブラウザと比べて、使用できるメモリ量に注意する必要があります。

PlayStation®Vita のインターネットブラウザは、最大で 256MB のメモリを使用することができます。インターネットブラウザが複数のウインドウを開いている場合は、すべての合計がこのメモリ量に収まっている必要があります。ただし、ゲームまたはゲームに準じるアプリケーション（ビデオなど）が動作している場合、最大で使用できるメモリ量は全体で 88MB に制限されます。

インターネットブラウザが消費しているメモリの詳細は、次の URL を開くことで確認できます。

`about:memory`

インターネットブラウザが消費するメモリには、読み込んだファイルサイズに相当するメモリのほか、それを画面に表示するための描画用メモリ、文字列を格納するメモリなどが含まれます。

Webインスペクタ

Web インスペクタは利用できません。