

てすてすと

テンション上がってきた

ブログのIE6での確認をしようと思ったら

ブログのIE6での確認をしようと思ったら既にIE8だったのでさくっとチェック出来るものがないか探しましたが登録が必要だったり実質有料だったりで見つかりませんでした。
ちくしょーIE6爆発しろー。CSS3使いたいー！

Adobe BrowserLab - <https://browserlab.adobe.com/ja-jp/index.html>
スクリーンショット.jp - <http://screenshots.jp/>

私が思うにGoogleとかYahooあたりが手を組んでIE6を締め出せば（ r y

山に行きたいです。

山に行きたいです。

山登ったことはありませんが

MaxTo便利です。

MaxTo便利です。
mode切り替えが地味に気に入ってます。

MaxTo : <http://www.maxto.net/>

諸君、私はAA作品が好きだ。

やっぱりAA作品はいい。
普通の絵と違った素晴らしさがある。

漫画に比べて哲学や風刺、心理が直接的に描かれている所がいい。
私が思うところには同人を含めた漫画だとどうも第一に面白さを追求せざるを得ないようで中々直接的に、というのは難しいのだろう。

他の理由には、やはり構成の割合として短編が多いからなのだろうか。
そういった意味ではある種の絵本に通じるものがあるのかもしれない。

ただ、読んでると書き手の人の精神状態が少しばかり気にかかる作品も少なくはない気がするの
は気のせいであろうか。

最近では下火になっているのが残念でならない。
幾らかの大きな保管庫も404になっていたり更新が滞っていたり。
時代の流れといえはそれまでだがやはり、どこか寂しい。

Chromium OSのチェックアウトを

Chromium OSのチェックアウトをしています（進行形
途中でちょっとした問題（※）にあって少し混乱しましたが無事解決できました。。

この調子でビルドまで行けたらいいなー
というかりポジトリーでか過ぎですよー。

※ <http://mattiasgeniar.be/2010/08/19/chromium-os-error-rpc-failed-result22-http-code-502/>

Chromium OSのチェックアウトを

Chromium OSのチェックアウトをしています（進行形
どうがんばってもgclientが98%(93/94でストップするので調べなおしたらチェックアウト方法
変わってました。orz

新しい方法ではrepoというのに変わっていました。
（Androidプロジェクトで使われていたものらしいです。。

Chromium OSのビルドをしています

Chromium OSのビルドをしています（進行形
./build_packageのrunningが100個くらい続いて無限ループの不安を煽ったあとFailedだなんて
。

昨日の話になりますがプログラミングの魔導書が届きました。
面白いです。Vol.2も多分買います。多分。
BoostやC++0xをすぐ試せる環境を持ってないのが悔やまれます。

それと、文具入れ買いました。
使ってた方がゴニョゴニョで手元から離れたので。

追記：\$./build_package --job=2 --nowittest --nochromefromsource
でもう一回実行したら普通に通りました。

勢いでUbuntu Server 10.

勢いでUbuntu Server 10.04 LTS入れてみたのですがよくよく考えてみると使い道無いようなCUIかわいいよCUI。

アパアルアンアーイニインウォエス
ートファペアル ングチ ン クード

アパアルアンアーイニインウォエス
ートファペアル ングチ ン クード
エーオンオーカイカラカロガロガン
カーズ ム リ ットリーン マ
ギーギニキュギルキ キロキロメキロ
ガー リーダー ログラム トルワット
グラグラムクルクロケー コル コーサイ
ム トンゼロ一ネス ナ ボ クル
サンシリセン センダー デシ ド トン
チムングチ ト ス シ ル トン
ナ ノッ ハイパー ☒ バービアルピク
ノ ト ッ セント レルストルル
ピ ビ ファ フィア フラベクベソ
ピコ ルラゴートシェルトタルソ
ベニヘルベンベーパー ボイボルト
ヒ ッ ス ジ タ ント
ボンホーホーマイマイマツマルマン
ドル シン クロル ハ ク ション
ミク ミリメ メガメーヤー
ロン リバール ガトントルドル
ユアリッリ ルビルーレ レンワッ
ン トル ラー フル ムトダント

DropBoxに登録してみました。

DropBoxに登録してみました。

これ共有できるんですか！もう使い分けとかしなくていいんですか！やったー！

↓

Public共有できないじゃないですか！やだー！

とかなってました。

それからサポートするプラットフォームの多さには少し驚きました。。

容量2GBは少し寂しいですが、SkyDrive よりかは使えると思います。。。

（というかSkyDrive25GBもあるくせにファイルあたり50MBだと大きなアーカイブが挙げれないので結局あんまり意味ないです。

今後SkyDriveはプログラソース専用になるのかな？

容量に関しては複垢を使えば全て解決なんですけどね！

・・・や、出来る限りしないようにしますよ？

超がついて欲しいです。

超がついて欲しいです。

Amazon :

http://www.amazon.co.jp/dp/B000HT3TSY/ref=asc_df_B000HT3TSY240910/?tag=nicovid-eojp-22&creative=380333&creativeASIN=B000HT3TSY&linkCode=asn

SSH On PSP

SSH On PSP

何でもないです。
Linux On PSPってPSPの無線LANドライバー対応してるんですかね。
対応してたらかなり使えると思うんです。

してなかったら書いてみるのもいいかもしれません。
まずLinuxドライバーの構造からですね・・・。

Linux On PSP : <http://sites.google.com/site/linuxonpspproject/>

Arch linux入れてみようと思いま

Arch linux入れてみようと思います。

Binary Hacks買いました。ついカッとなって。
急ぐ必要もないので時間をかけてゆっくり読もうと思います。

魔導書もそうですがプログラムを読むのが遅いと専門書全般なかなか読み進められないです。。

コメント無かったりするとぶっちゃけ関数名だけで判断しなきゃいけないですしね。
解説用のコードぐらいコメントで埋めて欲しいなんて贅沢を言ってみたりします。

『広がるよ世界、目眩するくらい』

『広がるよ世界、目眩するくらい』

すごくいい歌詞だと思うんです。

テンション下がってきた

ヤバイです。自殺願望半端ないなうです。

あ、ついったーのアイコン変えてみました。

8GBフラッシュメモリー買いました。19

8GBフラッシュメモリー買いました。1980YEN（店内最安）でした。
4:4でパーティション割ってChromiumOSとArch linux入れてみようと思います。

・・・あれ？使い道無くないですか r y

トエエエイ

俺・・・この一件が終わったらプログラミング充するんだ・・・

どうしてこうなった (AA r y

Dropboxの複垢を取るときにどうせならということでもう一つのメールアドレスの方に招待メールを送って登録したんですが、一度、アドレスを間違えて送信してしまっただけで再び送信して登録したらなぜか2人（3人？）を招待したことになり、結局のところ0.75GBも増えてしまいました・
・

運営さん、ごめんなさい。悪意は無かったんです。

暑いですが。

暑いですが。

わたしのかんがえた誰得ファイルシステム

わたしのかんがえた誰得ファイルシステム

・特定の拡張子（もしくはパターン）に一致したファイルは、直接ファイル名を指定してのオープン、操作は変わらずできるが、ディレクトリエントリには含まれず（見かけは存在しない）、実体は削除などのために特定のフォルダにパス情報と共に置かれる。

あれ？これゴミ箱じゃね？

ChromiumOSで./build_i

ChromiumOSで./build_imageしてました。

要するにmake

installらしいのですが長いです。多分再コンパイルしてんじゃないかってくらい長ったらしいです。

InstallingUbuntuPackages - <http://code.google.com/p/chromium-os/wiki/InstallingUbuntuPackages>

によるとChromiumOSでもAPT使えるらしいです。やったー!

うあー

うあー

なかなかChromiumOSが思い通りに

なかなかChromiumOSが思い通りに動いてくれない。。。

ChromiumOS諦めました。

ChromiumOS諦めました。

代わりにArch linux弄ってみてます。
grubのインストール先を間違えて再インストールするハメに r y

(このとき間違えたのがvmware上の空のHDDで助かりました。)

挫けそうです（精神的に）

挫けそうです（精神的に）

Arch linuxに（厳密にはgrubに）フルボッコにされました。死にたい。
USBにインスコしたんですがgrubが動いてくれなくて泣きそうです。

エラー：

```
:/dev/sdb3'なんてデバイスは無い。  
:(hd0,0)'なんてデバイスは無い。  
:"なんてデバイスは無い。  
:/'なんてデバイスは無い。
```

パーティション構成：

1. ext4 /boot
2. swap swap
3. ext4 /
4. ext4 /home

色々本借りてきたので頑張って読もうと思い

色々本借りてきたので頑張って読もうと思います。

- ・ Exceptional C++
- ・ Modern C++ Design

etc...

arch linux usbインストールメモ

- ・ 指定は/devではなくuuidです
- ・ mkinitcpio.confのHOOKSの適当位置にusbを挿入する。
- ・ /boot/grub/menu.lstの適当なセクションのroot (hd1,0)をroot (hd0,0)に修正する。（環境依存かも）

iwlist wlan0 scan 便利

iwlist wlan0 scan 便利

arch linuxで弄ったところをまとめ

arch linuxで弄ったところをまとめてみる

- ・そもそもUSBインストール。
- ・2GBなので /home(1024 FAT32) /boot(46) /(861) /swap(残り)で切る (rootが少し狭いので200~500をhomeから持ってきてでもいいかも。
- ・パッケージにwpa_supplicantとndiswrapperとnetcfgとかネットワーク関係を入れてやる。
- ・指定は/devではなくuuidです
- ・mkinitcpio.confのHOOKSの適当な位置にusbを挿入する。
- ・/boot/grub/menu.lstの適当なセクションのroot (hd1,0)をroot (hd0,0)に修正する。(環境依存かも
- ・kernelのroをrwにする、rootwaitかrootdelay=100を追加する。

- ・無線(WPA-PSK)
- ・NDISwrapperを使ってドライバーを入れる。
- ・/etc/wpa_supplicant.confのバックアップを取る
- ・# wpa_passphrase "ssid" key > /etc/wpa_supplicant.conf
- ・nanoとかviとかで以下のように追記 (やっつけ

```
--- /etc/wpa_supplicant.conf
+++ /etc/wpa_supplicant.conf
@@ -1,5 +1,9 @@
+ctrl_interface-DIR=/var/run/wpa_supplicant GROUP=wheel
network={
ssid="ssid"
#psk="ascii key"
psk="encoded key"
+ proto=WPA
+ keymgmt=WPA-PSK
+ pairwise=CCMP
}
```

- ・ # cp /etc/network.d/examples/wireless-wpa-config /etc/network.d/default_wlan
- ・ 必要であれば修正する (interface、DHCPなど)

- ・ /etc/rc.confのDAEMONSを修正する (... net-auto-wireless !network ...)
- ・ /etc/rc.confでWIRELESS_INTERFACEを設定する (WIRELESS_INTERFACE="default_wlan")

- ・ めんどくさいので/etc/rc.d/net-auto-wirelessを修正して使う。

```
@@ -32,1 +32,2 @@
-/usr/bin/netcfg-wpa_actiond "${WIRELESS_INTERFACE}" > /dev/null
+/usr/bin/netcfg "${WIRELESS_INTERFACE}" > /dev/null
@@ -43,1 +43,1 @@
-/usr/bin/netcfg-wpa_actiond stop "${WIRELESS_INTERFACE}" > /dev/null
+/usr/bin/netcfg -d "${WIRELESS_INTERFACE}" > /dev/null
```

- ・再起動後にifconfigでRUNNINGであるか、自動で取得できてるかなどを確認する。

archにいった物

archにいった物

- ・ smbnetfs
- ・ lynx
- ・ sudo

予定

- ・ dropboxのfsアドオン
- ・ ついったくらいあんた

あとついでにFAT32でhomeを作ったらパーミションでこけたのでfstabを調整

```
/dev/disk/by-uuid/(ry) /home vfat defaults,umask=002,gid=user 0 1
```

うーん。

うーん。

jubeat、結構本気でやりたいと思うあたり私は既に毒されてるのでしょうか。
Scatman John と Y.M.C.A. が入ってたのには涙しそうになりました。

少々距離があるのですが明日行こうかなー。

（「ついうっかり」が怖いのであまり頻繁には行きたくはないのですが。。。）

あ、あとつめ切りました。

天気の変わり方に

天気の変わり方に
殺意を抱くばかりかぶち殺したくなる。

あ、jubeatやってきました。

深爪+jubeatで

深爪+jubeatで

指の先が結構痛いんです。キーボードもまともに打てないです。。（ちょっと裂けてますし・・・

とりあえず一番ひどい左手の人差し指をバンソーコーで覆ってやりましたがあまり改善はしませんでした。。。

やりやすいかなーと思って安直に爪を切った結果がこれですよ。
ううん、切るにしても深爪はいけませんね。適度に残さないと。

明後日くらいには治ってくれることを期待して。

[Hidden]

う え ？

深爪+内出血が地味に治ってきました。

深爪+内出血が地味に治ってきました。
まだ押すと少し痛みますが一時より軽いです。

- ・ In Scottish Highlands
- ・ SigSig

の二つが打っててホント楽しいです。

SigSigは終盤の連打が普通について行けず
Highlandsはまだ出していないので友人と通信でやらせてもらいました。
あと1,2枚なのでかんばって開放しようと思います。

(°∀°≡°∀°)

(°∀°≡°∀°)

最近もっぱらjubeatの曲ばかり聞いてます。
隅田川夏恋歌開放したのでやってみましたが普通にDでしたあばば
in scottish highlands楽しいです。

どう見ても中毒です。本当にありがとうございました。

いかん、少しばかり控えねば。
金銭的にも時間的にも。

Ubuntu Netbook Editi

Ubuntu Netbook Edition

のセッション（デスクトップ環境）をGnomeからXfceに変えたらすごい軽くなりました。感激。

さてさて

さてさて

一旦PCが壊れて色々あってマザーボードを変えることになったときに、変えたマザボについてたオンボードのサウンドカードのジャックに音が出られなかったので色々調べてました。

結論からいうと、ジャンパーピンが無かっただけでした。

PCケースのフロントパネルの方に出力するときは外しておくものらしいのですが今回は普通に背面から取ったので普通に取付けたところ、普通に音が出ました。

初めは自力でインスコしたドライバの問題かと疑いましたが、エラーがでてる様子もなく、普通に動作していたので

マニュアル読みつつ設定を確認したところ、ジャンパに気づき、解決しました。

やっぱりマニュアルは最初に確認するべきですね。

実はこのマザーボード、ヤフオクから落札したものでマニュアル/ドライバ無しという状態だったので（両方共公式サポートからDLDL。）

まさかあんなところ（サウンド）のジャンパが足りてないとは思いませんでした。ホント。

smart.fm

smart.fm

楽しいです。^o^

とりあえず基礎とIT用語のレッスンを組み込んでやってます。

飽きない程度に続けてみようと思います。。

Youbeat

Youbeat

大体名前の通りjubeatのPC再現らしいです。。。結構完成度が高かったのと、作り始めた動機に少し感動したりしました。

キーボード設定なのでかなりやりづらいですが。。USBテンキー買おうかなー。。。

Youbeat : <http://youbeat.datael.co.uk/index.html>

In Scottish Highlandsのスコアが一向に伸びません<(^o^)>曲は大好きなんですけど。。。

BMS

BMS

楽しいです（^o^）

色々低レベル楽曲を集めてやってたりします。
意外とジャンルが豊富で嬉しかったり。

LunaticRave2 : <http://www.lr2.sakura.ne.jp/index2.html>

CLX C++ Libraries

CLX C++ Libraries

なかなか便利そうです。

ネットワーク周りを使う際にいい感じのラッパー無いかなーと調べてて、最終的にBoostとこれで迷っていたところ、Boostよりも手軽ということでこちらを試してみることにしました。

CLX C++ Libraries : <http://clx.cielquis.net/>

Mercurial (TortoiseHG)

Mercurial (TortoiseHG)
使ってみました。

前々から分散型バージョン管理を使ってみたくてgitを試しましたが、よく分からないまま挫折。
(情けない話です。。。)
たまたまGoogle
codeが採用したというのを見かけて試してみたところ意外に使いやすかったです。

・ TortoiseHgはSVNクライアントとしても優秀
<http://forza.cocolog-nifty.com/blog/2010/06/tortoisehgsvn-6.html>
ここまでくるとすごいですね。

AVG -> MSE

AVG -> MSE

AVGさんが起動のたびにアップグレードを勧めてきてちょっとアレだったので某氏から教えて頂いたMSE入れてみました。

しばらくはこれで様子見てみます。

AVGさんのアンインストール中の悪足掻きの紹介文には笑わざるを得な r y

Microsoft Security Essentials : http://www.microsoft.com/security_essentials/

dynamic window manag

dynamic window manager

面白いです。

win移植ということで少し躊躇しましたが予想以上に良く出来てました。

しばらく使ってみようと思います。。。

OpenGL/DirectXなどのゲームモードとの相性はどうなんでしょうか。。。
あとWin版のデフォルトでは全て(?)のキーバインドにCtrlが付加されてるのでメモ
(Alt+Enter は Ctrl+Alt+Enter)

dwm-win32 : <http://www.brain-dump.org/projects/dwm-win32/#devel>

ついカッとなって

ついカッとなって

IIDX SP1級取ってきました。

頑張れば1段行けるかなー？という感覚でした。

@どうすれば空飛ぶスパゲッティ・モンスター教に入信できますか ^q^

：

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E7%A9%BA%E9%A3%9B%E3%81%B6%E3%82%B9%E3%83%91%E3%82%B2%E3%83%83%E3%83%86%E3%82%A3%E3%83%BB%E3%83%A2%E3%83%B3%E3%82%B9%E3%82%BF%E3%83%BC%E6%95%99>

すこし朝から

すこし朝から

お腹が\ゴゴゴ／ってて謎のテンションになってました。ハイ。
ちなみに現在も続いてたり r y

昨日はせっかくの日曜なのに風邪を引いて日中寝こんでましたし。
翌日がHEIZITSUなので気合いと根性とお薬の力で治しましたが。。。

そんなわけで色々アレな状態が続いたのですが寒さのせいなんでしょうか。
体調の管理に気をつければ。。

@話題のMonster Hunterの新作、ぼちぼちやってたりします。。

風邪をぶり返す

風邪をぶり返す
など。鼻水つらいです。。

dwm-win32が厄介な状態で落ちる現象（タスクバーからハンドラを抜いたままあぼん->どうしようもない）

があまりにも多いので代替としてHashTWM使ってます。。

このあたりはキーバインドが統一されてるので凄く楽です。

こちらはタスクリストに干渉しないっぽいのでまだ安全な方かと思います。

ただ、短所としてはdwmと違ってタグが表示されてないので現在のタグが分かりづらい点や特定のアプリケーションを致命的に相性が悪い点

（不安定な挙動をする。Mod+iで一時停止すれば一応解決）

ぐらいですかね。。。

HashTWM : <https://github.com/ZaneA/HashTWM>

あと知人に勧められてやった大犬のワルツを気に入ったり

噂のReflec Beatやってみてたり

ポップン新作稼働にw k w kしてたりしてました。。

@応用情報技術者ギリギリで受かりました。㏽ヨ-

IIDX充

IIDX充

してきました。楽しかったですうへへ。

ついカッとなって段位初段受けたら受かっちゃたり（達成度80%）

The Dirty of Loudness(SPN)に初見殺し喰らったり（※1）

3rd Stageに灼熱 beach-side-bunny(SPN)を選んだら偶然Extra

Stage条件を満たして少し驚いたり（※2）

ついカッとなって二段受けたら受かっちゃたり。（達成度66%）

少しやり過ぎた感が有りますががが。（※3）

ポップンの新筐体が空いてたのでこっちもやりました。

新筐体のみ200円/1クレ設定で少し躊躇いましたが記念にカードを選びました。（※4）

ちなみにルシフェル引きました。（※5）

その後なぜか同じ4曲設定で100円/1クレの旧筐体で2クレほどしました。

※1 ノーマルゲージなので即死はしませんでした。ダダダダダッダッ！ダッ！

※2 Extraの詳細：

<http://wiki.voidddd.com/index.php?beatmaniaIIDX18%20Resort%20Anthem%2F%E9%9A%A0%E3%81%97%E8%A6%81%E7%B4%A0#s34b1ead>

※3 合計5クレしました

※4 旧筐体は100円/1クレ4曲設定+カード排出モードは1曲設定なのでカード一枚あたり200-25=175円。高い。

※5 某ゲームに出てくるルシフェルは'Lucifel' 今回のルシフェルは'Lucifelle'

ググって出てくるルシフェルは'Lucifer' そんな綴りで大丈夫（ry

<(☒ッ☒)>

<(☒ッ☒)>

右目:Box Drawings Light Up (U+2575)

左目:Box Drawings Heavy Up (U+2579)

標準 (16ptぐらい?) での見え方。

MS Pゴシック: 同じ

MS P明朝: 同じ

MSゴシック: 違う

MS明朝: 同じ

その他多数: 未収録 (MS Pゴシックで補完)

pt増やして拡大するとちゃんと違う。

紛らわしい。

余談

- ・Unicodeカテゴリでの区分は「罫線素片」
- ・U+2575をGoogle検索枠に入力してみよう!
- ・文字コード表かわいいよ文字コード表

スタート → すべての (r y → アクセサリ → システムツール?)

一本満足バー

一本満足バー

食べてみました。それなりに美味しかったです。

ただ、袋がお手本通りに開けれなかった(※1)のと
レーズンが入っていたことが心残りです。。。 (※2)
レーズンが苦手なので今度からはチョコケーキを買おうと思います。。。 (※3)

一本満足バー食べれて、僕、満足！

1 本満足バー | 商品紹介 | アサヒフードアンドヘルスケア : <http://www.asahi-fh.com/hc/products/pdt06-03.html>

※1 こう、バリッと中央をですね…。

※2 あ、ありのままに今起こったことを話すぜ！俺は一本満足バー

シリアルチョコを買ったと思ったらレーズンが入っていた。な、何を言ってるのか わからねー
と思うがおれも何をされたのかわからなかった……。頭がどうにかなりそうだった……。シ
リアルホワイトだとかクリームチーズケーキだとか、そんなチャチなもんじゃあ断じてねえ。も
っと恐ろしいもの(Asahiの陰謀)の片鱗を味わったぜ……。

※3 チョコケーキ以外の種類全てに入ってる。レーズン爆発しろ。

全く意味のない段位感想

全く意味のない段位感想

備忘録ということで。普通に間違ってるかも。

五段（達成度56%）

1st smoooooch・ヰ・ - kors k

80%残しで難なくスルー。

ノマゲだったら危ないけど段位ゲージならやわい。・ヰ・

2nd abstract - TaQ

50%ぐらいまで地味に削られ。スクラッチと2-3トリルの複合難しい。

3rd Bounce Bounce Bounce - kors k feat.Kanata Okajima&楽天斎

スクラッチに押されて20%前後に。

4th NEW GENERATION -もう、お前しか見えない- - SUPER STAR 満-MITSURU-

2～15%までふらふら。危ない。

最後は10%でクリア。満さんかっこいい。

六段（達成率50%）

1st THANK YOU FOR PLAYING - SUPER STAR 満-MITSURU-

初っ端から30～40%まで削られて内心終わったと思った。

曲自体はプレイしていて楽しい。満さんかっこいい。

2nd カゴノトリ～弐式～ - 橙色特別室

前半が同時地帯なので回復曲。

かと思ったら後半で削られて結局30%。

3rd Rise'n Beauty - Sota feat. Cyborg Akemi

思ったより押しやすい配置。30%キープ。

4th bloomin' feeling - Ryu☆

楽しい。でも20%前後ふらふらなので嫌な汗ダラダラ。

焦ってたのもあって2個同時地帯を結構取りこぼす。

「ア、ア、アルパカかわいいよ～☆

ア、ア、アルパカ大好きよっ☆（ダッダン!）」

TweeeeeeeeeeetDeck比較メモ

とうとうマンスリー未満という

デスクトップ版とChrome版があるがどちらも一長一短といった感じ。
デスクトップは機能、ChromeはUIが重点的なイメージ。

デスクトップ : UserStreamingAPI対応 更新間隔の割り振り リスト管理機能
Chrome : Ctrl+Enter送信 ふぁぼが楽 カラム幅の変更 (※)

Windows

どちらも普通に使える。
ちょろめ使いなら両方使ってみて好みを選ぶのが吉。
そうでないならデスクトップ版。(とその他クライアント

Ubuntu (GNOME)

デスクトップ版が動作するが通知が微妙に透過されなかったりする。
ちょろめ使いなら両方使って (r y

Ubuntu (xfce)

デスクトップ版を起動すると設定が見つからないという感じのエラーがでて使えないっぽい？

Chromium OS

そもそもAdobe AIRが入らないのでデスクトップ版は使えない。
Chromium (ブラウザ) はChromeアプリに対応してるのかな？

※Google Chromeの拡大/縮小機能を使うと出来る？

まあ、デスクトップに無い点ということでひとつ。
ちなみに横幅1024pixelのモニタで57%表示にすると5.4列くらいになる。
副作用で文字もちっちゃくなります。

わたしのぷろぐらみんぐのあゆみ

Twitterで色々あったのでついでに。

RPGツクール ← 諸悪の根源

↓

Visual Basic.NET

変数や制御構文の基本を覚える。
あといくつかゴミアプリとかつくってました。

↓

HTML + CSS + javascript

この時、「javascriptとC言語は構文が似ている」という文章を目にする。
C言語とはなんぞや。

↓

C言語を勉強し始める。ついでにC++も。

jsやVBのおかげで変数・制御構文などの基本は特に苦労せず覚えれた。

が、それらにはないPointerというミラクルワールドが理解できず悩む。

↓

PSP開発し始める

当時ゲームプログラミングどころかグラフィックの知識も一切無かったので画像の表示だけでも相当苦労した。

DIB（BMP）の解凍ルーチンを自作してた（黒歴史）ところ、パッとポインタが理解できる。

↓

色々ある

↓

いま

テンション高いまま文書書くとアレですね。反省。

DTMとか無理ゲー

DTMとか無理ゲー
：(;´°ω°')：

音楽基礎

<http://dtm.55-52.com/>

<http://www115.sakura.ne.jp/~byunbyun/negi1/oto3.html>

<http://johnny-shaman.seesaa.net/category/7252355-1.html>

<http://www.yamaha.co.jp/edu/music/index.html>

midiキーボード

http://dtm.ojaru.jp/midi_key_purchase/index.html#number

本当に0の状態なので選択肢と知識が多すぎてちょっと混乱してます。
音楽理論等は整理をして、じっくり読んでみます。
DTMの主な流れに関しては一つ目のサイトがかなり役立ってたりします。

おまけ

<http://www.happypianist.net/music/MENU-onpu.htm>

ピアノ入門サイトだけれど効果的な楽譜の読み方、リズムの取り方が色々と書いてある。すごい。

おまけのおまけ

<http://oshiete1.watch.impress.co.jp/qa4450262.html>

IIDXにも応用できますね（（
（余談ですが七段受かりました

いや、私の性格からしてでもここでDTMを始めたとしても中途半端に終わるのが目に見えている。
うむむ、どうしたものか。

[Hidden] 普通の人生

[Hidden] 普通の人生
って何なのですかね。

普通に普通の学校へ行って普通に普通の会社で働く。
普通に生きて普通に死ぬ。

過ごしたいです。普通の人生。

結局のところ「普通」なんて主観的なものに過ぎない。他人がどんな境遇で生まれ、どんな生き方をしたのかなんて結局のところ自分とは関係がない。最終的には、自分の生き方は自分で決めないといけない。難しす。

Ubuntuのデスクトップとか弄ってみた

純GNOME環境重いですよ（白目

というわけでOpenbox入れてみた。
のですが純粋なOpenboxはまずシンプルすぎるのと、GNOMEのネットワークマネージャーが立ち上がらないのでネットワーク接続設定が別途必要だったりと色々面倒だったので諦めました。

そんなわけでOpenboxを入れると使えるようになるらしいGNOME/Openboxなるものを使ってみます。

（これってGNOME環境からWindowManagerをOpenboxに置き換えたものなのかな・・・？
体感的には若干軽い気はするけど、どう違うのかよく分からない。

変更点：

- ・ gnome-panelを起動させない
gconf-editorで/desktop/gnome/session/required_componets/panelの値を消す

- ・ panelはtint2
参照: <http://baker-street.jugem.jp/?eid=232>
カスタマイズ面倒（ r y
とりあえず横幅100%にしておく。（横に隙間があるとnetbook-launcherとの相性が悪くなる）

- ・ launcherはUbuntu Netbook Remixに付いてきたnetbook-launcherを流用
Cario Dockもいいなと思ったけどとりあえず。
使い慣れてるので楽。

- ・ panelが無いのでlauncherに終了関連を追加する。
ログアウトダイアログ: `gnome-session-save --logout-dialog`
シャットダウンダイアログ: `gnome-session-save --shutdown-dialog`
・ システム管理とかに置いてお気に入りに入れておくと便利
・ haltでもいい気もする。

- ・ 自動起動するアプリに追加する
tint2
netbook-launcher

さて、これで数回スリープした後どの程度までならキビキビ動いてくれるか。あまり改善してなかったらショック。。

[Hidden]

(° д °)

LaTeX楽しいよLaTeX

LaTeX楽しいよLaTeX

実際にやる前までは普通に「ラテックス」って読んでました（白目

何に使うかはまだ考えてませんが。いつか実用化したいなー。

はじめてのLaTeX - 清水 美樹 (I・O BOOKS)

<http://www.amazon.co.jp/dp/4777512878/>

OpenGL+GLSL

ひょんなことからOpenGL+GLSLに興味を持ったりしてます。
とりあえずシェーディング言語のうちCgとGLSLのどちらにしようか迷ってたのですが、導入が
楽なGLSLを使ってみようと思います。（GLSLはglew、CgはCg Toolkitが必要

のですがPCのグラフィックカードがShader Model 4.0に非対応でGeometry
shaderが使えないという状況になって色々と絶望してますorz

Wikipedia:

Cg
:http://ja.wikipedia.org/wiki/Cg_%28%E3%83%97%E3%83%AD%E3%82%B0%E3%83%A9%E3%83%9F%E3%83%B3%E3%82%B0%E8%A8%80%E8%AA%9E%29
GLSL :<http://ja.wikipedia.org/wiki/GLSL>

プログラマブルシェーダ

:<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%97%E3%83%AD%E3%82%B0%E3%83%A9%E3%83%9E%E3%83%96%E3%83%AB%E3%82%B7%E3%82%A7%E3%83%BC%E3%83%80>

[hidden]

Minecraft Ⅰ・・・

Minecraft Ⅰ・・・

楽しいです。楽しすぎます。色々なことに支障が出るレベルで面白いです。GTA:SAやSimCity4と同レベル。

- ・ さり気ないホラーゲー要素。洞窟ホント怖い。暗闇と閉鎖感こわい。
- ・ Redstone回路すごい。AND OR NOTは勿論、flip flopなんかも。
- ・ 劇的ビフォーアフター（難易度：Hard）
- ・ スライム可愛いけど怖い

<http://twitpic.com/show/thumb/5h0ovb.png>

<http://twitpic.com/5h0ovb>

全く意味のない段位感想2

SP/七段(CS49% AC忘れた)

1ST Bloody Tears(IIDX EDITION) - DJ YOSHITAKA
曲が好き。譜面も楽しい。

2ND Ubertreffen - TAKA respect for J.S.B.
超階段。地味に削られる。

3RD mosaic - Auridy
同時押し。案外回復する。ここで60%程度残っているとクリア確定。

4TH THE SAFARI - Lion Musashi
(「・ω・」)

SP/八段(CS52% AC忘れた)

1ST BITTER CHOCOLATE STRIKER - L.E.D.-G
楽しいけど縦連E . . .

2ND Session 9 -Chronicles- - PRASTIK DANCEFLOOR

3RD G59 - 怒れる金の獅子 ☒
よく覚えてない ((

4TH gigadelic - teranoid feat.MC Natsack ☒
12&67トリル。相変わらずラストゲー。

ちなみに七段受かってすぐやってみたら案外gigadelicで落ちたので何回かやるだけで受かりました。謎。

SP/九段 (ACのみ。72%)

1ST Raison d'être〜交差する宿命〜 - Zektbach
地味な速度変化&皿E . . . 。

2ND Anisakis -somatic mutation type"Forza"- - 朱雀
楽しい。後半の最初の方にある高速同時+皿で死にかける。

3RD ANTHEM LANDING - DJムラサメ
楽しい。主に発狂。何故か九段の中で最も達成率が高い。(87%)

4TH moon_child - 少年ラジオ
トラウマ。二重トリル&二重階段+皿 . . . 。

THE SAFARI以上に苦労した気がする。。。 (|´-ω-)

Firefoxで「ブックマークツールバー」の項目を右揃えにする [Firefox7.0 beta]

```
/* userChrome.css */
```

```
#personal-bookmarks {  
direction:rtl !important;  
}
```

```
#personal-bookmarks .bookmark-item {  
direction:ltr !important;  
}
```

右揃えにしたかったんです。
ロケーションバーの右側に置くときとか右に寄せてないと残念な感じになるので。

多分、私以外の環境でも動くと思います。というか、このあたりよくわかりません><
(<http://d.hatena.ne.jp/hatenna-imi/20110701/1310020776> を元にidのみ改変。)

私の主観ですが、Twitterを見てると、Firefox派はあんまり見なくて、Google Chrome派が多く感じます。。
中々Chromeを好きになれない自分にとっては少し複雑な心境だったりします。。。

[Hidden] 十段感想

今更（

SP/十段

1ST mosaic - Auridy ☒
1鍵連打皿複合ひどい

2ND Colorful Cookie - Lucky Vacuum
物量高速。ぶっちゃけ十段ボス。

3RD ワルツ第17番 ト短調” 大犬のワルツ” - virkato ☒
減らない回復しない。

4TH GOLDEN CROSS - dj REMO-CON VS dj TAKA
正直クッキーを抜けるなら空気。あとムービー。

六段ぐらいのころに、段位認定コース曲目を眺めてるとき十段に大犬のワルツが入ってて出来れば新作で入れ替わらないうちに挑戦したいなーと思ってたらいつの間にか本当に十段取れてて胸熱。

[hidden] 私事

色々あってC#を使ってるのですが、ヤバイくらい書きやすく困ります。
かなり前に同じ事を書いた気がします。

もうWindowsAPIとは何だったのかというレベルで楽です。
ある意味.Net Framework見直しました。

ただ、APIの変更があったりするせいか、一步踏み込んだドキュメントが少ないです。
特に日本語は少ない印象を受けます。（"C#"自体が検索しにくいのもあるかもしれません。。。）

私が最初に触った言語はVB.NETなのですが、当時は全くもって手探り状態でした。
オブジェクトブラウザの存在さえ知らず、クラス概念が理解できず、ろくにループが使えないという惨状。
そんな中、本とネットでコピペコーディングしていたわけです。当然、例の無いコードは書けないわけです。これはひどい。

で、C、C++、java、etc.
と、それなりに他の言語を学んで今日に至るわけですが、やはり感触が違います。やりたいことは大体出来ますし、コンパイルエラーはささっと直せます。それこそ、全くの別言語と化してます。

初心者向けに作られた一面も持つ（と思っている）.Netがある程度言語を学ぶだけで別言語と化するのには若干の皮肉を感じたり。
（当時の私の頭が残念だったという可能性の方が高いですけど。）

余談ですが、作業してる時にたまたまPlaystation SuiteがC#対応の話題が流れてきたのには少し笑いました。

[hidden] 精神的にアレな感じで書いてるのでちょっとアレかも。

本気で、人に絡めない病を治したいです。

とはいうものの、何故自分が人に絡めないのか、ある程度予想はついてるんですけども。。
1つは、やっぱり鬱陶しがらるのではないかと。このリプライを送ることで相手に不快感を与えるのではないではないかという不安。それによって嫌われるのではないかという恐怖。これは大きいです。何度かそれに近いことをやってしまっているのも特に。

2つはその人の中での自分の位置。その人は多くの人とリプライを飛ばし合っていますが、その中に自分が紛れ込んでもいいのだろうか、不安感を覚えます。迂闊にリプライをして、なんだこいつみたいな感じになってしまわないだろうか。

これに対する答えが、何もしない。絡まないという現状です。
絡まない代わりに嫌われはしない。

そしてこれが更に悪化して、ツイートをしているのは壁の向こう側なんだと、自分とは繋がりは無いようなものなんだ、自分がリプライするの場違いなんだと。Twitterのうち、自分はストリームを通して遠くから眺めているのであってその人達の会話を近くで聞いているわけではないという風に思えてきて。

今気づきましたがこれは2chのROMにかなり近い気がします。。
もともとコミュニティ障害だとかそのへんはそういう体質として繋がっているものなのでしょうか。

重度の寂しがり屋、というわけではないと自分では思っているのですが、Twitterで楽しく会話されてる方たちを見ていると、やっぱり寂しくなったりしますし自分も会話にまざりたいと思ったりもするわけです。

[hidden] FizzBuzz ?

// 無難過ぎ笑えない

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
```

```
int main(int args, char* argv[])
{
    int i = 1, max;
    if(args == 1)
        max = 100;
    else
        max = atoi(argv[1]);

    while(i <= max)
    {
        int isStr = 0;
        if(i % 3 == 0) printf("Fizz"), isStr = 1;
        if(i % 5 == 0) printf("Buzz"), isStr = 1;

        if(!isStr) printf("%d", i);
        puts("");
        i++;
    }

    return 0;
}
```

[hidden]

泣きメロはいいものだ。

Gentoo楽しす。

Gentoo楽しす。

Gentoo Linuxいいですね。

当初はTwitterで度々目にしていた存在だけは知っていました。
が、実際に使ってみると知名度（？）に負けずかなり強力でした。

CUIオンリーでのインストールはArch Linux以来で楽しかったです。
UbuntuみたいなGUIインストーラーでは味わえない感覚ですね。Ubuntuが霞んで見える・・・。

今はテストでVMwareに入れているのですが、色々実験してみて、全体的に十分使えそうならUSBに入れて実用化してみようと思います。

Gentooの特徴なのですが、パッケージは全てコンパイルしてからインストールするのでやっぱり時間がかかってしまいますね。長所であり短所でもあると思います。ほぼ白の状態からgnome-lightをemergeしようとしたら260パッケージ必要だそうで。何時間かかるんだろう・・・。

久しぶりに

C++触りましたC++。あとVimも。
このところもっぱらVSでC#ばかり弄ってた分、なんか色々アレでした。

どれくらい久しぶりかというとなんかC++でSTLの使い方が曖昧になるくらいです。vectorのpush_backとか割りと忘れてました。これは不味い。

memo

```
kill `ps | grep some_process | sed -e "s/\ \+/\ /g" | cut -d ' ' -f 2`
```

some_processを全てkillする時とか

memo

Cygwinでgccのエラーをheadで削って拾おうとして、

```
$ gcc main.c -o bin 2>&1 | head -
```

みたいに使うとheadがひと通り出力した後、入力待ち状態になって、やむなく^Cで終了するとcc1plusが死なずに残ってハマるのでメモ。ちなみにkillでは殺せない？

```
$ echo "` gcc main.c -o bin2>&1` ^D" | head -
```

みたいにEOF付けて送ると正常に終わってくれる。
あとechoの""を忘れると改行が消える。

勢いでメモったけどcc1plusがいつまでも生き残るのはCygwinの問題なのかそれともそういう仕様なのか、よく分かりません。

memo

スタックトレース :

```
addr2line -e bin `cat bin.exe.stackdump | grep -e \^.\[0-9A-F\] | sed -e "s/\ \+/ /g" | cut -d ' ' -f 2` | grep -e \[\^\\(??:0\\)\]
```

ダンプを有効化 (Winパス) :

```
export error_start='c:\cygwin\bin\dumper.exe'
```

gdb使いたくないでござる

夢

ある夢をみたのです。

それはある人が亡くなるのですが、
不思議にその人はいつも通りに生活をしているという内容。

この夢の途中からなぜか涙が
自分でもよく分からないけど、泣くようなことでは無いのに、本当に何故か涙が
うーん・・・

gdbエ . . .

あんなこと言ってましたが
普通にgdb便利ですねgdb

駄文

私にとってプログラミングって何かを考えてた。

--- 以下ゴミのような駄文 ---

今、私にとってのプログラミングは楽しい趣味です。
何が楽しいかは曖昧なところもあると思いますが、やはりコンピューターが自分の思った通りに動いてくれる点ですね。そんな単純な理由です。ですが心配なのはこの感覚がなくなったとき、自分にとってのプログラミングのあり方がどう変わるかという点。趣味である以上、楽しくなくなるようなら続ける必要はないと思ってはいますが。先は分からないものです。

趣味が必ずしも仕事に繋がるわけではないというのはTwitterを始め良く知られている事実だと思います。が、趣味で培った技術の一部は流用出来るはずと信じています。というか、私はもうそういう職に就くしか無いような立場にいるのでどうしようもないですし、かといって全く別の職につくという気力も勇気もヘタレな私には無いです。

ところで

このページって見てる人いるんですかね。

最近Cygwin+Vimで作業することが

最近Cygwin+Vimで作業することが多いのですが、ずっと作業しているとだんだんフォントが飽きてくるので適当に変えてみたりしてます。

最初はCoding Font Tobiでしたがその後Inconsolata、更にOsaka、VL Gothic、Bitstream Vera Sans Monoときて最終的にInconsolataになりました。

端末として最近Cygwinについたminttyを使ってるのですが、このminttyは結構独自の描画方法で描いてるようで一部太字の描画がおかしかったりするのですが、フォントスムージングについてOn/Off/Partialが選べるのは中々便利でした。普段はOSのフォントスムージング切ってるのですがVLGothic等は切ってしまうと非常に残念な感じになるのでそういう点では結構助かってます。

個人的に文字は1px離れていたほうが好きなのですが、スムージングをかけるとどうしてもくっついてしまうような気がします。そのへんも含めてフォントを選ばないといけないから面倒。ううむ。

つぶやき

つぶやき

最近というか前から思っていることなのですが、どうやら私はC++を書く時、newを割りと極端に避けているような気がします。というか、明らかに避けてました。vectorの値渡しとか未だに許せません。そこまで回数と呼ばなければ影響がないのはわかっているのですが・・・。

ヒープを使ってシンプルに書くか、多少強引にしてヒープ使用を最小限に抑えるか・・・。

CygwinでRubyを入れてみる

CygwinでRubyを入れてみる

パッケージマネージャには1.8しかないので普通にRuby1.9.3を落としてきてコンパイルする。earthquake使いたいただけなのでdocはいらない。

```
$ ./configure --disable-install-doc --disable-install-rdoc  
$ make && make install
```

しようとするときmakeあたりでextension (cursesとかreadlineとかpsychとか) が入らないって言われるので各ライブラリをインストール。
cursesとかCygwinのパッケージマネージャで入るものはlib*-develあたりを適当に。

psychはlibyamlというものを使ってらしく、パッケージマネージャに無いので手動でインストール、
しても通らない。
原因が単に/usr/local辺りにパスが通ってないだけっぽいのでパスを追加するか

```
$ # rm -r /usr/local  
$ ln -s /usr /usr/local
```

追記 : Cygwinのアップデート時に書きなおされるのでfstabにbindあたりで設定したほうがよさげ

みたいにlocalそのものをリンク化する。副作用なんて知りません。
もともとlocalにあるものはパスは変わらないので適当にマージでOK。多分。

prefixがデフォルトで/usr/localだからだと思うけどパーミッションもへったくれもないのでCygwinに関してはいちいちprefix変えるよりもlocalをリンクにしてしまうほうがいいと思う。/usr/binも/binへのリンクだし。

参考 : <http://d.hatena.ne.jp/basyura/20110721/p1>

テンプレート関数+デフォルト引数

こんなコードって通らないんですね。知りませんでした。

```
#include <iostream>

template<class T>
void f(T t = 0)
{
    std::cout << t << std::endl;
}

int main()
{
    f();
    return 0;
}
```

デフォルト引数からテンプレート引数拾ってくれてもいい気がするんですけどねー。C++が人に優しくないのは仕方がない。C++0xなら関数テンプレートでもデフォルトテンプレート引数を使えば通るそうですが怖いのでおとなしくオーバーロードしておきます。

```
template<class T = decltype(0)>
void f(T t = 0)
{
    std::cout << t << std::endl;
}
```

面白いコードだったので軽くメモ

面白いコードだったので軽くメモ

コピー元 : <http://stackoverflow.com/questions/1391746/how-to-easily-indent-output-to-ostream>

```
#include <locale>
#include <algorithm>
#include <iostream>
#include <fstream>
#include <cstdio>

static int level;
std::ostream& indent(std::ostream& o)
{
    level++;
    return o;
}
std::ostream& outdent(std::ostream& o)
{
    level--;
    return o;
}
class IndentFacet: public std::codecvt<char,char,std::mbstate_t>
{
public:
    explicit IndentFacet(size_t ref = 0): std::codecvt<char,char,std::mbstate_t>(ref) {}

    typedef std::codecvt_base::result          result;
    typedef std::codecvt<char,char,std::mbstate_t> parent;
    typedef parent::intern_type                intern_type;
    typedef parent::extern_type                extern_type;
    typedef parent::state_type                 state_type;

    int& state(state_type& s) const {return *reinterpret_cast<int*>(&s);}
    protected:
    virtual result do_out(state_type& tabNeeded,
        const intern_type* rStart, const intern_type* rEnd, const intern_type*& rNewStart,
        extern_type* wStart, extern_type* wEnd, extern_type*& wNewStart) const
    {
        result res = std::codecvt_base::noconv;

        for(;(rStart < rEnd) && (wStart < wEnd);++rStart,++wStart)
        {
            // 0 indicates that the last character seen was a newline.
            // thus we will print a tab before it. Ignore it the next
            // character is also a newline
            if ((state(tabNeeded) == 0) && (*rStart != '\n'))
            {
                res = std::codecvt_base::ok;
                state(tabNeeded) = 1;
                *wStart = '0' + level;
                ++wStart;
                if (wStart == wEnd)
                {
                    res = std::codecvt_base::partial;
                    break;
                }
            }
            // Copy the next character.
            *wStart = *rStart;
            // If the character copied was a '\n' mark that state
```

```

if (*rStart == '\n')
{
state(tabNeeded)  = 0;
}
}

if (rStart != rEnd)
{
res = std::codecvt_base::partial;
}
rNewStart  = rStart;
wNewStart  = wStart;

return res;
}

// Override so the do_out() virtual function is called.
virtual bool do_always_noconv() const throw()
{
return false;  // Sometime we add extra tabs
}

};
int main()
{
std::ios::sync_with_stdio(false);
std::locale      indentLocale(std::locale::classic(), new IndentFacet());

/* Imbue std::cout before it is used */
std::cout.imbue(indentLocale);

std::cout << "Line 1"<<std::endl << indent <<"Line 2" << std::endl << outdent << "Line 3"<<
std::endl;
}

```

std::localeなんてあったんです

std::localeなんてあったんですね・・・。

しかも中々便利そうな香りがするのですが。

<http://www.6809.net/tenk/html/prog/stlpmemo/README.utf8.jp>

<http://d.hatena.ne.jp/Nilfs/20080908/1220877702>

<http://others2.blog.so-net.ne.jp/2010-09-24>

<http://dev.activebasic.com/egtra/2011/12/29/460/>

あたりを見ていると夢がひろがりんぐ。

ですが何故こんなに影が薄いんでしょうか・・・？もしかして処理系に丸投げし過ぎだから？

無題

色々とCygwinで頑張りましたが、オーバーヘッドの問題なのかやっぱり遅いと感じるようになって来ました。いや、単純に私のPCスペックがあれなだけだと思いますけど・・・。

ネイティブなLinuxでconfigureスクリプトやdoxygenを走らせてみると、比較にならないほどサクサク進んで驚きました・・・。

gtkやtracefやdotが使いたいので開発用Linuxが欲しいのですが、一部のアプリやLinuxディストリビューションの問題で中々Windows離れができないのです・・・。普通に別途インストールも手ですがいちいち再起動して切り替えるのも面倒なんですよ。他には仮想マシンとか流行ってますがどう考えてもスペック不足です。ありがとうございました。

std::istream_iteratorとstd::istreambuf_iteratorメモ

- ・ `istream_iterator`はコンストラクト時に自身をインクリメントする。（`stream >> data`を呼ぶ。つまりシーク位置が変更される。）
- ・ 対して`istreambuf_iterator`はコンストラクト時には何もしない。（シーク位置は変わらない。）

`istream_iterator`はインクリメントされる時にストリームから読みだすので`operator*`で複数回読めるように値を保持する設計になっている。コンストラクト時には返す値がまだ無いため必ず読んでおかなければならない。`istreambuf_iterator`は`streambuf::sgetc`があるのでいつでも現在の位置の文字を読めるためキャッシュする必要がない。

ソースを読めば一発でわかるけど知らないと嵌りそう。

そもそも`istream_iterator<char>`を使うなということですね。はい。

ドットインストール

ドットインストール <http://dotinstall.com/>

Lifeなんちゃらで紹介されてたので試しに少しやってみました。

プログラミング学習サイトというからにはCとかC++をイメージしてたのですが実際にはWeb系の言語や技術が中心っぽいです。考えてみればそうですね。巷で大流行らしいJavaScriptなんですが、大昔にちょびっと触ったぐらいなので復習も兼ねてます。余裕があればRubyも触ってみたいです。

でもVimのレッスンがあってEmacsのレッスンがないのは何かの陰（ r y

wgetでパーセントエンコードを保持して落とす

```
wget -kE --restrict-file-names=ascii <URL>
```

hexdump

```
alias hexd="hexdump -e '/1 \"%05_ax\" \" \" -e '16/1 \"%02X \" \" \" -e '16/1  
\"%_c\" \" \"n\" \"\"
```

```
hexd ~/.bashrc
```

重複行を省略してくれるのが地味に便利

私のgit過程まとめ

私のgit過程まとめ

1. ブランチを全く切らずに開発
→便利さを見いだせない
2. ブランチちょっとだけ切る
→まだ何が便利か分からない。ついでにgit reset --hardで死ぬ
3. git rebaseを知る
→便利そう。でもパラメータを間違っ
てブランチごとロスト。アッー
4. 消失ブランチ復活のためにgit reflogを覚える
→なにこれ超便利。
5. git stashを覚える
→えっ、なにこれ便利。
6. git rebase -i と--onto
→やべえなにこれ。本格的にmerge要らなくね。
7. git cherry-pickとhunk単位の操作
→普通に便利

これだけでも既にgit無しでは生きられない体に！ :(; °'ω°):

結論:マニュアルと本ちゃんと読もう

git追記

git追記

現在使っているブランチモデル

基本はトピックブランチざくざく切って使う。
masterはリリース時のmerge以外は使わない。（tagで良くね）

新しい上位モジュール等でそれぞれのブランチを合わせる必要があるときはマージ専用のブランチを一旦作りマージを行ない、そこから目的の開発ブランチを作る。マージ元が更新された場合は再度マージ専用のブランチを使ってマージしてから開発ブランチをrebaseする。
これをやる理由はmergeとrebaseの相性が悪い（気がする）から。普通のコミットとmergeが入り乱れてるとrebaseするときmerge先まで辿っちゃって非常に残念な事になる（気がする）

3DSほしいもの

どうぶつの森

MGS

閃乱カグラ

ペーパーマリオスーパーシール

Blenderメモ：結露

目標：

http://marathonlitreview.com/?attachment_id=543

<http://marathonlitreview.com/wp-content/uploads/2013/06/streamimage-1.png>

- ・重力に従って粒全体が若干偏っているように見える。景色のせいもあるかも。
- ・何かしらの振動などが加わるとそのエリアの粒は大きくなる。
- ・逆に小さければそこは結露してから何も力が加わっていない。
- ・線状になっているところは滴ったあとで大きい粒は滴った時に、小さい粒はその後吸着したと考えられる。
- ・表面の撥水により水滴同士は離れている。（重要）

チュートリアル：

https://d2d04grx5ahzvh.cloudfront.net/227_Max_Condensation/lrg_3dsmax_max_autodesk_modeling_rendering_lighting_texturing_dynamics_drops_water_condensation_1.jpg

Six Ways to Create Condensation in 3DsMax – Scatter, PArray & PFlow

http://cg.tutsplus.com/tutorials/autodesk-3d-studio-max/3d_tutorial_autodesk_3dsmax_max_modeling_lighting_rendering_texturing_dynamics_condensation_particles_condensation_1/

1：シンプルな生成

2：メタボール

3：分布を調整している？

http://cg.tutsplus.com/tutorials/autodesk-3d-studio-max/3d_tutorial_autodesk_3dsmax_max_modeling_lighting_rendering_texturing_dynamics_condensation_particles_condensation_2/?search_index=3

4：ルールを使用した高度なパーティクルシステム。つぶつぶ感が減り、水の粘り気が再現されている。

5：ペイント、ほかは1と大差ない。

6：専用シェーダ、厚みがない。

メタボールは液体っぽい表現だが、粘性が高いもの、もしくは変形中の水などに限る。実際は撥水と表面張力により殆ど丸い粒となる。またいずれのチュートリアルも結露ではなく濡れている程度。

リアルにするには撥水を再現するのが手っ取り早い気がする。まず細かい粒を生成したあと大きい粒を手で一つずつ置いてくのも割と悪くないかもしれない。

キーボード変えました

のでレビューがてらステルスマーケティングをしてみます

iBUFFALO Simpring対応無線2.4GHzフルキーボード&多機能マウスセット ブラック
SRKMB01BK

[http://www.amazon.co.jp/iBUFFALO-](http://www.amazon.co.jp/iBUFFALO-Simpring%E5%AF%BE%E5%BF%9C%E7%84%A1%E7%B7%9A2-4GHz%E3%83%95%E3%83%AB%E3%82%AD%E3%83%BC%E3%83%9C%E3%83%BC%E3%83%89-%E5%A4%9A%E6%A9%9F%E8%83%BD%E3%83%9E%E3%82%A6%E3%82%B9%E3%82%B%E3%83%83%E3%83%88-%E3%83%96%E3%83%A9%E3%83%83%E3%82%AF-SRKMB01BK/dp/B007CPEXMW/)

[Simpring%E5%AF%BE%E5%BF%9C%E7%84%A1%E7%B7%9A2-](http://www.amazon.co.jp/iBUFFALO-Simpring%E5%AF%BE%E5%BF%9C%E7%84%A1%E7%B7%9A2-4GHz%E3%83%95%E3%83%AB%E3%82%AD%E3%83%BC%E3%83%9C%E3%83%BC%E3%83%89-%E5%A4%9A%E6%A9%9F%E8%83%BD%E3%83%9E%E3%82%A6%E3%82%B9%E3%82%B%E3%83%83%E3%83%88-%E3%83%96%E3%83%A9%E3%83%83%E3%82%AF-SRKMB01BK/dp/B007CPEXMW/)

[4GHz%E3%83%95%E3%83%AB%E3%82%AD%E3%83%BC%E3%83%9C%E3%83%BC%E3%83%89-](http://www.amazon.co.jp/iBUFFALO-Simpring%E5%AF%BE%E5%BF%9C%E7%84%A1%E7%B7%9A2-4GHz%E3%83%95%E3%83%AB%E3%82%AD%E3%83%BC%E3%83%9C%E3%83%BC%E3%83%89-%E5%A4%9A%E6%A9%9F%E8%83%BD%E3%83%9E%E3%82%A6%E3%82%B9%E3%82%B%E3%83%83%E3%83%88-%E3%83%96%E3%83%A9%E3%83%83%E3%82%AF-SRKMB01BK/dp/B007CPEXMW/)

[%E5%A4%9A%E6%A9%9F%E8%83%BD%E3%83%9E%E3%82%A6%E3%82%B9%E3%82%B%E3%83%83%E3%83%88-%E3%83%96%E3%83%A9%E3%83%83%E3%82%AF-SRKMB01BK/dp/B007CPEXMW/](http://www.amazon.co.jp/iBUFFALO-Simpring%E5%AF%BE%E5%BF%9C%E7%84%A1%E7%B7%9A2-4GHz%E3%83%95%E3%83%AB%E3%82%AD%E3%83%BC%E3%83%9C%E3%83%BC%E3%83%89-%E5%A4%9A%E6%A9%9F%E8%83%BD%E3%83%9E%E3%82%A6%E3%82%B9%E3%82%B%E3%83%83%E3%83%88-%E3%83%96%E3%83%A9%E3%83%83%E3%82%AF-SRKMB01BK/dp/B007CPEXMW/)

・ぶっちゃけマウスは要らなかったのですがキーボードのみが店頭になかったの。

・さて、全体的な感想としてはいい感じ。書いてある通りタイプ感はパンタグラフ式のノートPCそのもの。なので慣れてない人は若干押し込みが浅く感じるかも。キーは若干大きな印象。

・あと見た目がブラックでそこそこカッコいい。矢印もスタイリッシュ。

・近年のキーボードには大体ついてるPower/Suspend/Wakeが無いのも個人的には若干のプラス。あれ、よく物が当たってイラッとしてたんです。使わないし。

・初めて無線キーボードを使ってみました但想像に反してほとんど体感で遅延が無く快適。そもそもタッチタイピングできないのでそんなに早く打てないのですが。

・テンキーがなければ省スペースという点でよかったんですが、まあテンキーないのは基本的にポータブル製品でデスクトップ向けだとほとんどないので仕方ないですね。

・バッテリー持ちに関してはまだそこまで使ってないのですが、表示によると結構持つそうです。持ったらいいですね（希望）。

・ところでこれを買った理由の一つであるMacBookProとか一部のノートPCに使われているあの平たいキーデザインにアイソレーションキーボードという名前がついているということを店頭で並べてあった箱の表示を見て初めて知った件。情弱乙。

Raspberry Pi+Arch LinuxにLogmein Hamachi入れようとして挫折した（Raspbianなら入った

ルーターの設定を変えずに出先から繋げるためにHamachi入れようとしたけどダメだったのでメモ☒

0. とりあえずNoobs突っ込んで起動。OSはArch一択
1. Hamachiをダウンロードしようとするとしっかりarm版も用意されてる。
2. armel.tgz版をDL。解凍・./install.shしてみる
3. エラー吐かれる。LSB(>=3.0)なるものが必要らしい。
4. pacmanでlsb-releaseを入れてみるが効果なし。
5. ほかそれっぽいパッケージをAURから入れてみるが効果なし。
6. 途中そのもののAURを発見 (<https://aur.archlinux.org/packages/logmein-hamachi/>)
7. インストールしてみると成功しているっぽい
8. hamachiするとSegmentation fault（絶望）。
9. hamachi --helpでも死ぬのでかなり致命的っぽい
- A. このへんからよく分からなくなり結果的に諦める。というか情報が少なすぎて詰む
- B. 一件だけ成功の報告があるが詳細が書かれてない (<http://www.raspberrypi.org/phpBB3/viewtopic.php?t=48865&p=382334>)

どうしてもHamachiを動かしたいのでdeb版を試すため嫌々Raspbianをインストール。そしてDL & Install。でも動かない。elとhf両方試してみるけどSEGVとSIGILLで死ぬ。適当に調べてるとelのr119は死ぬがr86は動くらしいという報告を発見。試してみると本当に動いてしまった。どうしよう・・・

正直Archのほうが使いたいのでArchでr86を試そうと思うけど一旦インストールが終わってしまふと色々と面倒という・・・

Raspberry Pi+Arch LinuxにLogmein Hamachiが入った

<<づつき>>

前回Raspbianでも2.1.0.119は死ぬがそれ未満なら動くという報告があって実際動いたのでArchではどうなんだろうということで実験したら結果的に動いてくれたのでメモ

C. Archを再インストール。NOOBSのおかげでクリーン化がすっごい楽。

D.

色々設定してあとwgetでr101をダウンロード（公式にはない）。ついでにsha1sumでsha1を取っておく

E. AURのtgzをDL (<https://aur.archlinux.org/packages/logmein-hamachi/>)

F. makepkgは作業ディレクトリにlogmein-hamachi-2.1.0.101-armel.tgzがありsha1が一致すればそれを使うので、PKGBUILD内のarchをarmv6h、18行目の条件式とsha1を誤魔化して書く。

10. makepkgを走らせ、出来上がったlogmein-hamachi-2.1.0.101-1-armv6h.pkg.tar.xzをpacman -Uでインストール。

11. serviceも登録してくれるのでsystemctlでenableする。

12. tunモジュールがロードされてないときは再起動で治る（重要）

```
$ wget -q -O - ipche
```

```
$ wget -q -O - ipcheck.ieserver.net
```

ローカルLANにあるLinuxからシェルコマンドでグローバルIPを調べる方法

<http://blog.layer8.sh/ja/2011/12/16/%E3%83%AD%E3%83%BC%E3%82%AB%E3%83%ABlan%E3%81%AB%E3%81%82%E3%82%8Blinux%E3%81%8B%E3%82%89%E3%82%B7%E3%82%A7%E3%83%AB%E3%82%B3%E3%83%9E%E3%83%B3%E3%83%89%E3%81%A7/>

```
$ git config core.fi
```

```
$ git config core.filemode false
```

Git でファイルパーミッションの変更 (chmod) を無視する - git config core.filemode false «
をぶろぐ <http://tetsuwo.tumblr.com/post/36066698390/git-chmod-git-config>

git update-index --s

git update-index --skip-worktree [ファイル名]

既に git 管理しているファイルをあえて無視したい - Qiita [キータ]
<http://qiita.com/usamik26/items/56d0d3ba7a1300625f92>

javaでglLightテンプレ

```
float [] amb = new float[] { .4f, .4f, .4f, 1},  
dif = new float[] { .6f, .6f, .6f, 1},  
spe = new float[] { .9f, .9f, .9f, 1};
```

```
gl.glLightfv(GL2.GL_LIGHT0, GL2.GL_POSITION , new float[] {1, 2, 1, 0}, 0);  
gl.glLightfv(GL2.GL_LIGHT0, GL2.GL_DIFFUSE , dif, 0);  
gl.glLightfv(GL2.GL_LIGHT0, GL2.GL_AMBIENT , amb, 0);  
gl.glLightfv(GL2.GL_LIGHT0, GL2.GL_SPECULAR , spe, 0);  
gl.glLightfv(GL2.GL_LIGHT1, GL2.GL_POSITION , new float[] {1, 2, -1, 0}, 0);  
gl.glLightfv(GL2.GL_LIGHT1, GL2.GL_DIFFUSE , dif, 0);  
gl.glLightfv(GL2.GL_LIGHT1, GL2.GL_AMBIENT , amb, 0);  
gl.glLightfv(GL2.GL_LIGHT1, GL2.GL_SPECULAR , spe, 0);  
gl.glLightfv(GL2.GL_LIGHT2, GL2.GL_POSITION , new float[] {-1, 2, 0, 0}, 0);  
gl.glLightfv(GL2.GL_LIGHT2, GL2.GL_DIFFUSE , dif, 0);  
gl.glLightfv(GL2.GL_LIGHT2, GL2.GL_AMBIENT , amb, 0);  
gl.glLightfv(GL2.GL_LIGHT2, GL2.GL_SPECULAR , spe, 0);  
gl.glEnable(GL2.GL_LIGHTING);  
gl.glEnable(GL2.GL_LIGHT0);  
gl.glEnable(GL2.GL_LIGHT1);  
gl.glEnable(GL2.GL_LIGHT2);  
//gl.glShadeModel(GL2.GL_FLAT);  
gl.glEnable(GL2.GL_NORMALIZE);
```

MMD用のボーンは名前が「右腕」「左腕」

MMD用のボーンは名前が「右腕」「左腕」などとなっていて、Blenderのミラーの仕様とあっていないため、ボーンの対称編集やウエイト付けなどで不具合を生じます。

mato.sus304さんのぶろぐ ボーン一括リネームスクリプト
<http://matosus304.blog106.fc2.com/blog-entry-245.html>

Use set_target_prope

Use set_target_properties to customize the RUNTIME_OUTPUT_DIRECTORY

```
set_target_properties( yourexecutable PROPERTIES RUNTIME_OUTPUT_DIRECTORY E:/parsec/bin/ )
```

As an alternative, modifying the CMAKE_RUNTIME_OUTPUT_DIRECTORY allows you to specify this for all targets in the cmake project. Take care that you modify the CMAKE_LIBRARY_OUTPUT_DIRECTORY as well when you build dlls.

```
set( CMAKE_RUNTIME_OUTPUT_DIRECTORY ${CMAKE_BINARY_DIR}/bin )  
set( CMAKE_LIBRARY_OUTPUT_DIRECTORY ${CMAKE_BINARY_DIR}/lib )
```

c++ - How to change the executable output directory for Win32 builds, in CMake? - Stack Overflow <http://stackoverflow.com/questions/13556885/how-to-change-the-executable-output-directory-for-win32-builds-in-cmake>

Automatically removing all trailing whitespaceEdit

One way to make sure to remove all trailing whitespace in a file is to set an autocmd in your .vimrc file. Every time the user issues a :w command, Vim will automatically remove all trailing whitespace before saving.

```
autocmd BufWritePre * :%s/\s\+$//e
```

Remove unwanted spaces - Vim Tips Wiki

http://vim.wikia.com/wiki/Remove_unwanted_spaces

HOWTO: change resolu

HOWTO: change resolution/refresh rate in Xorg

Hi,

Very nice guide. I just want to make a small suggestion. In the end, instead of restarting gdm, one should first test if the configuration is right. As most newbies wouldn't know what to do if their X is lost, it's better to do

Code:

```
sudo xinit -- :2
```

where one can see the result on a new X (ctrl+alt+F9) without losing the first. If something goes wrong, one can easily use the backup configuration under their surviving X (ctrl+alt+F7).

HOWTO: change resolution/refresh rate in Xorg - Page 3

<http://ubuntuforums.org/showthread.php?t=83973&page=3&p=679706#post679706>

SSH_CONFIG (5)

IdentityFileはIdentitiesOnlyと組み合わせることによって、エージェントが認証時にどの identity を提供するかを選択することができます。

SSH_CONFIG (5) http://www.unixuser.org/~euske/doc/openssh/jman/ssh_config.html

鍵使い分けの時にssh-agentで常にデフォルトの鍵が使われててハマった