

# **UltraUCC 전자북 Ver 2.0**

## **설치 설명서**

**Version 0.53**

**UltraUCC**



---

**Part No. UU-0010-KR**

**UltraUCC 전자북 Ver 2.0**  
**설치 설명서**

**Version 0.53**

**UltraUCC**

---

**Part No. UU-0010-KR**

**UltraUCC 전자북 Ver 2.0 설치 설명서 Version 0.53**

**Copyright © 2009, UltraUCC. All rights reserved.**

이 프로그램은 핵, 항공, 대량 수송 수단, 의료 또는 기타 본질적으로 위험한 상황에서 사용하도록 개발된 것이 아닙니다. 따라서 그런 목적으로 사용된 경우, 사용자는 응용 프로그램의 안전한 사용을 보장하기 위한 모든 적절한 안전 조치, 백업, 대비 및 기타 조치를 반드시 취해야 합니다. 프로그램이 이러한 목적으로 사용되었을 경우 UltraUCC는 이러한 프로그램 사용으로 인한 피해를 책임지지 않습니다.

이 프로그램(소프트웨어와 설명서 포함)은 저작권법, 특허 및 기타 지적재산권 관련 법규에 의해 보호됩니다. 이 프로그램을 리버스 엔지니어링하거나 분해하거나 또는 역 컴파일하는 것은 금지되어 있습니다. 또한 이 프로그램에서 사용되는 프로토콜을 리버스 엔지니어링으로 분석하는 것도 금지되어 있습니다.

이 문서의 내용은 사전 공지 없이 변경될 수 있습니다. 이 문서의 어떤 부분도 어떠한 목적이든 UltraUCC의 허가 없이 기계적, 전자적 또는 기타 임의의 수단을 통해 배포되거나 복사할 수 없습니다.

---

## 목 차

<b>1. 개 요 .....</b>	<b>4</b>
1.1. ULTRAUCC 전자북이란?.....	4
<b>2. ULTRAUCC 전자북 요구 사항 .....</b>	<b>5</b>
2.1. SYSTEM 요구사항 .....	5
2.2. DATABASE.....	5
<b>3. 설 치 .....</b>	<b>6</b>
3.1. 웹배포 .....	6
3.2. 전자북 생성 .....	7
3.3. 전자북 스킨 수정 .....	10

# 1. 개 요

## 1.1. UltraUCC 전자북이란?

UltraUCC 전자북은 일반 사용자들이 쉽고 간편하게 전자북을 편집하여 웹 사이트로 전자북을 출판하는 솔루션이다.

---

## 2. UltraUCC 전자북 요구 사항

### 2.1. System 요구사항

#### 2.1.1 사용자 PC

사용자 PC 최소 사양은 아래와 같다.

- Pentium 3 1Ghz
- Ram : 256MB
- Windows 98/XP/Visata/2000/2003
- Internet Explore 6.0

#### 2.1.2 서버 사양

UltraUCC 전자북은 대부분의 작업이 사용자 PC상에서 이루어지기 때문에 최소한의 사양만 충족하면 되며, 현재 사용중인 서비스를 업그레이드 하거나 변경할 필요가 없음.

- 지원 OS : Linux 계열, Unix 계열, Windows 2000/2003
- 지원 언어: PHP, ASP, JSP 등.
- 웹서버: Apache, IIS, Tomcat 등
- HDD : 1G 이상

### 2.2. Database

UltraUCC 전자북은 DB가 필요 없으며, 고객사의 요청에 따라서 DB와 연동할 수 있는 모듈을 제작해서 배포할 수 있다. 따라서 현재 사용중인 대부분 DB와 연동이 가능하며, 필요한 테이블 혹은 필드 추가로서 본 솔루션의 서비스가 가능함.

## 3. 설치

### 3.1. 웹배포

본 솔루션은 Flash 기반으로 제작되어 있으며, 웹배포를 위해 제공된 main.htm 파일의 간단한 수정만으로 배포가 가능함

배포시에는 프로그램과 함께 제공된 라이선스 키를 입력해야 한다. 라이선스 키 입력 방법은 아래 그림을 참고하여 flashvars 설정을 변경하여야 한다. 각각 4 곳의 Key1 값과 Key2 값을 정확하게 입력하여야 설치된 도메인에서 동작한다.

```

167 AC_FL_RunContent(
168     "src", "playerProductInstall",
169     "FlashVars", "MMredirectURL="+MMredirectURL+"&MMplayerType="+MMplayerType+"&MMdoctitle="+MMdoctitle+"",
170     "width", "1016",
171     "height", "639",
172     "align", "middle",
173     "id", "UltraBook",
174     "quality", "high",
175     "bgcolor", "#ffffff",
176     "name", "UltraBook",
177     "flashVars", "key1=H0koObpcLV7uCmr1QQ8ZorhwgHivRr*2FrB6d3kEdTxPQ*3D&key2=sdk3489jhas1lk34i8sdf",
178     "allowScriptAccess", "sameDomain",
179     "type", "application/x-shockwave-flash",
180     "pluginspage", "http://www.adobe.com/go/getflashplayer"
181 );
  
```

그림 1 라이선스 입력 화면 1

```

185 AC_FL_RunContent(
186     "src", "UltraBook_V2",
187     "width", "1016",
188     "height", "639",
189     "align", "middle",
190     "id", "UltraBook",
191     "quality", "high",
192     "bgcolor", "#ffffff",
193     "name", "UltraBook",
194     "flashVars", "key1=H0koObpcLV7uCmr1QQ8ZorhwgHivRr*2FrB6d3kEdTxPQ*3D&key2=sdk3489jhas1lk34i8sdf",
195     "allowScriptAccess", "sameDomain",
196     "type", "application/x-shockwave-flash",
197     "pluginspage", "http://www.adobe.com/go/getflashplayer"
  
```

그림 2 라이선스 입력 화면 2

```

208 <object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
209     id="UltraBook" width="1016" height="639"
210     codebase="http://fpdownload.macromedia.com/get/flashplayer/current/swflash.cab">
211     <param name="movie" value="UltraBook_V2.swf" />
212     <param name="quality" value="high" />
213     <param name="bgcolor" value="#ffffff" />
214     <param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />
215     <param name="flashVars" value="key1=H0koObpcLV7uCmr1QQ8ZorhwgHivRr*2FrB6d3kEdTxPQ*3D&key2=sdk3489jhas1lk34i8sdf" />
216     <embed src="UltraBook_V2.swf" quality="high" bgcolor="#ffffff"
217         width="1016" height="639" name="UltraBook" align="middle"
218         play="true"
219         loop="false"
220         quality="high"
221         allowScriptAccess="sameDomain"
222         flashVars="key1=H0koObpcLV7uCmr1QQ8ZorhwgHivRr*2FrB6d3kEdTxPQ*3D&key2=sdk3489jhas1lk34i8sdf"
223         type="application/x-shockwave-flash"
224         pluginspage="http://www.adobe.com/go/getflashplayer">
225     </embed>
226 </object>
  
```

그림 3 라이선스 입력 화면 3



참고로 flashvars에 포함될 수 있는 변수명과 정의는 다음 표1과 같다.

표 1 Flashvars 변수 정의

변수명	설 명
key1	프로그램과 함께 구입시 제공된 시리얼키 1번
key2	프로그램과 함께 구입시 제공된 시리얼키 2번
idx	전자북 정보를 DB와의 연동을 통하여 자동으로 생성할 경우 사용됨. (예: /ubook/book.php?idx=10 과 같은 형태로 전자북 정보를 처리할 경우 idx=10 을 입력하면 됨), 무료 버전의 경우 지원하지 않음
ubook	사용자가 설정한 책의 내용을 포함하는 xml 파일의 웹상의 절대 경로 값 (예: http://www.ultraucc.com/ubook/book.xml 일 경우 /ubook/book.xml 입력), 무료 버전의 경우 /ubook/book.xml 로 고정됨
skin	UltraUCC 전자북의 스킨을 포함하는 xml 파일의 웹상의 절대 경로 값 (예: http://www.ultraucc.com/ubook/skin.xml 일 경우 /ubook/skin.xml 입력), 무료 버전의 경우 /ubook/skin.xml 로 고정됨

참고로 ubook과 skin 파일명이 정의 되지 않은 경우는 기본값인 /ubook/book.xml 과 /ubook/skin.xml 파일을 사용함.

### 3.2. 전자북 생성

전자북은 xml 파일을 수정함으로써 간단하게 생성할 수 있으며 xml 파일에 포함될 수 있는 태그는 아래 표2와 같다.

표 2 전자북 xml 파일 태그 목록

태그명	설 명
title	전자북 제목
maxpage	전자북에 포함된 전체 페이지 수 (이미지 수)
effect	페이지 넘김 소리 효과 on/off (on 혹은 off 로 세팅)
slideshow	슬라이드쇼 딜레이 시간, 단위는 ms
images	images 각 페이지에 포함될 이미지 링크를 포함할 root 태그

link	각 페이지에 포함될 이미지 웹상의 절대 경로
music	배경음악으로 포함될 음원의 웹상의 절대 경로
maxcontent	전체 목차 개수
chapter	목차별 제목과 페이지를 포함할 root 태그
chapter>title	목차 제목
page	목차 페이지

예제 xml 파일은 다음과 같다. 참고로 xml 파일은 반드시 utf-8 포맷으로 저장해야 전자북에서 처리할 수 있음.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<album>
<!-- 책제목 -->
<title>Telescope</title>
<!-- 전체 페이지수 -->
<maxpage>15</maxpage>
<!-- 페이지 넘김 소리 효과 on/off -->
<effect>on</effect>
<!-- 슬라이드쇼 딜레이 시간 ms -->
<slideshow>4000</slideshow>
<images>
<!-- 각 페이지에 해당하는 이미지 절대 경로 -->
  <link>/ubook/test/1.jpg</link>
  <link>/ubook/test/2.jpg</link>
  <link>/ubook/test/3.jpg</link>
  <link>/ubook/test/4.jpg</link>
  <link>/ubook/test/5.jpg</link>
  <link>/ubook/test/6.jpg</link>
  <link>/ubook/test/7.jpg</link>
  <link>/ubook/test/8.jpg</link>
```

---

```
<link>/ubook/test/9.jpg</link>
<link>/ubook/test/10.jpg</link>
<link>/ubook/test/11.jpg</link>
<link>/ubook/test/12.jpg</link>
<link>/ubook/test/13.jpg</link>
<link>/ubook/test/14.jpg</link>
<link>/ubook/test/15.jpg</link>
</images>
<!-- 배경음악 -->
<music>/ubook/sound/1.mp3</music>
<content>
  <!-- 전체 목차 수 -->
  <maxcontent>4</maxcontent>
  <!-- 목차별 제목과 페이지 -->
  <chapter>
    <title>1장. 아이피스</title>
    <page>1</page>
  </chapter>
  <chapter>
    <title>2장. 망원경</title>
    <page>2</page>
  </chapter>
  <chapter>
    <title>3장. 필터</title>
    <page>4</page>
  </chapter>
  <chapter>
    <title>4장. 바로우</title>
    <page>10</page>
  </chapter>
</content>
```

---

</album>

### 3.3. 전자북 스킨 수정

UltraUCC 전자북의 스킨은 크게 html 스킨과 전자북 플래시 내부의 스킨으로 구별된다. 각 영역은 그림 4와 같다.



그림 4 스킨 작업 영역

#### 3.3.1 html 디자인 영역

Html 스킨 영역의 경우 일반적인 웹 디자인 툴을 이용하여 제공된 main.htm 파일을 템플릿으로 작업하면 된다. 주의할 점은 각 버튼들에는 자바 스크립트 함수를 구동할 수 있는 링크가 포함되어 있으므로 템플릿에 포함된 내용을 그대로 복사해서 사용하여야 함.

버튼에 사용된 함수와 변수들은 제공된 프로그램의 js/ubook.js 내부에 정의되어 있으므로 반드시 <script type="text/javascript" src="js/ubook.js"></script> 를 포함해야 한다.

### 3.3.2 플래시 디자인 영역

플래시 디자인 영역은 제공된 skin.xml 파일을 변경하여 새로 디자인된 이미지와 함께 서버에 업로드 하면된다. 스킨 xml 파일에 사용할 수 있는 태그는 표3과 같다.

표 3 전자북 스킨 xml 파일 태그 목록

태그명	설 명
main_bg	html 영역을 제외한 플래시 스킨의 전체 배경 이미지의 위치와 크기, 그림 5의 1번 영역
book_bg	디자인된 책의 이미지 위치와 크기, 그림 5의 2번 영역
book	플래시 전자북의 플래시 디자인 영역 내에서의 위치와 크기, <b>무료 버전에서는 지원하지 않음</b>
music_bg	“Sound” 박스 배경 이미지의 위치와 크기, 그림 5의 3번 영역
music_on	“Sound” 박스 내부 On 버튼 이미지의 위치와 크기, 위치는 전체 배경에 대한 위치가 아닌 “Sound” 박스 내부에서의 위치임
music_on_click	“Sound” 박스 내부 On 버튼 클릭시 이미지의 위치와 크기, 위치는 전체 배경에 대한 위치가 아닌 “Sound” 박스 내부에서의 위치임
music_off	“Sound” 박스 내부 Off 버튼 이미지의 위치와 크기, 위치는 전체 배경에 대한 위치가 아닌 “Sound” 박스 내부에서의 위치임
music_off_click	“Sound” 박스 내부 Off 버튼 클릭시 이미지의 위치와 크기, 위치는 전체 배경에 대한 위치가 아닌 “Sound” 박스 내부에서의 위치임
music_on_movie	“Sound” 박스 내부 이퀄라이저 Animation gif 이미지의 위치와 크기, 위치는 전체 배경에 대한 위치가 아닌 “Sound” 박스 내부에서의 위치임
wait_dlg	“잠시만 기다려주세요” 메시지 박스가 나타날 영역의 위치와 크기, 그림 5의 4번 영역
wait_prog	“잠시만 기다려주세요” 메시지 박스 내부의 진행바가 나타날 영역의 위치와 크기, 위치는 전체 배경에 대한 위치가 아닌 메시지 박스 내부에서의 위치임
wait_bg	“잠시만 기다려주세요” 메시지 박스의 배경 이미지의 위치와 크기, 위치는 전체 배경에 대한 위치가 아닌 메시지 박스 내부에서의 위치임

각 태그에는 포함된 속성은 표4와 같다.

표 4 스킨 xml 파일 속성 목록

속성명	설 명
-----	-----

file	이미지 파일의 웹상의 절대경로 혹은 상대경로
x	배경상에서 이미지가 위치할 x 좌표값
y	배경상에서 이미지가 위치할 y 좌표값
width	이미지의 폭
height	이미지의 높이

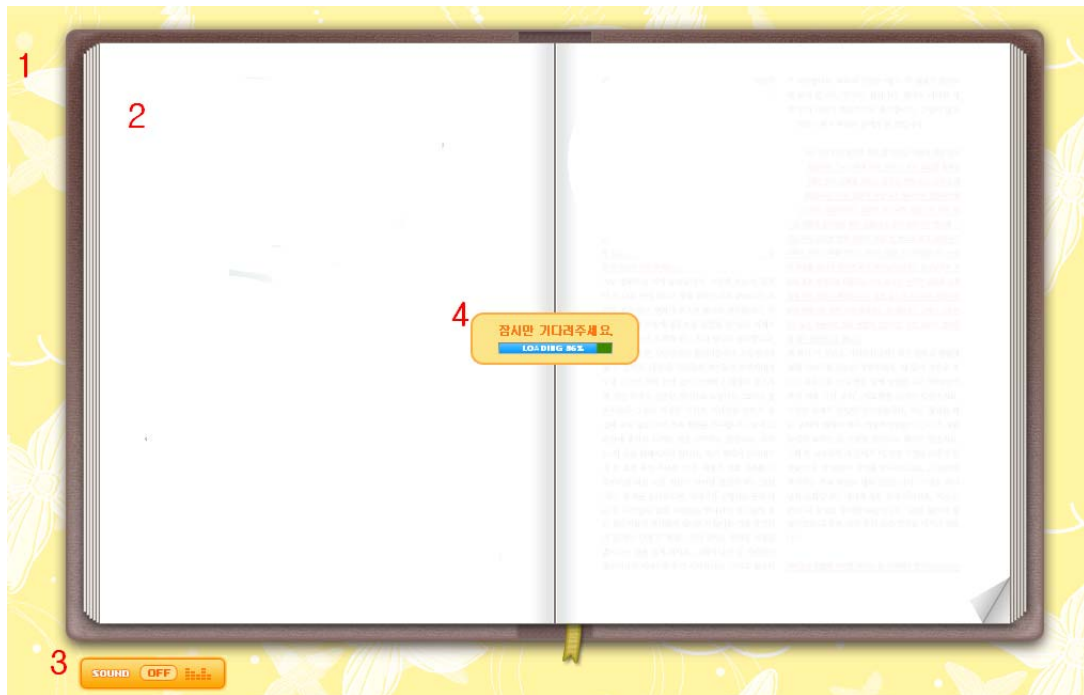


그림 5 전자북 플래시 디자인 영역

참고로 포함된 스킨 xml 파일은 다음과 같다. 또한 반드시 utf-8 포맷으로 작성되어야 한다.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
```

```
<skin>
```

```
<!-- html 영역을 제외한 플래시 스킨의 전체 배경 -->
```

```
<main_bg file="./images/main_bg.png" x="0" y="0" width="1016" height="639" />
```

```
<!--책배경 -->
```

```
<book_bg file="./images/book_bg.png" x="41" y="5" width="938" height="606" />
```

---

```
<!--플래시 책자의 위치와 크기 -->
<book x="81" y="24" width="854" height="544" />
<!--뮤직 플레이어 배경 -->
<music_bg file="/images/audio_bg.png" x="62" y="600" width="141" height="34" />
<!--뮤직 플레이어 On 버튼 -->
<music_on file="/images/audio_btn_on_01.png" x="121" y="609" width="36"
height="15" />
<!--뮤직 플레이어 On 버튼 클릭-->
<music_on_click file="/images/audio_btn_on_001.png" x="121" y="609" width="36"
height="15" />
<!--뮤직 플레이어 Off 버튼 -->
<music_off file="/images/audio_btn_off_01.png" x="121" y="609" width="36"
height="15" />
<!--뮤직 플레이어 Off 버튼 클릭 -->
<music_off_click file="/images/audio_btn_off_001.png" x="121" y="609" width="36"
height="15" />
<!--뮤직 플레이어 이퀄라이저 무비 -->
<music_on_movie file="/images/audio_mp3.gif" x="164" y="609" width="24"
height="10" />
<!--로딩 배경 위치-->
<wait_dlg x="431" y="279" width="158" height="49" />
<!--로딩 진행바 위치-->
<wait_prog x="26" y="28" width="107" height="11" />
<!--로딩 배경 이미지-->
<wait_bg file="/images/loading.png" x="0" y="0" width="158" height="49" />
</skin>
```

---