



Open SDV API

HMI API

バージョン	202509 α
発行	2025年9月30日

変更履歴

バージョン	発行日	備考
202503 α	2025年3月31日	初版
202506 α	2025年6月30日	Graphics以下を整理
		AppDataModelを追加
202509 α	2025年9月30日	Graphics系APIの構成を整理
		Layoutの仕様を変更

目次

Dev

- DevTools
- AccessLevel
- Types

BackendService

- Review
- Certification
- OTA
- Payment

Script

Logic

- Communication
- Save
- Location
- Log
- String
- Math
 - Vector
 - Matrix
- Timer
- Collision
- Error
- Resource
- UserAuthentication

App

Switch

Input

- Keyboard
- Mouse
- Touch
- Joystick

Sound

- Common
 - SoundEffect
- App
 - SoundEffect
 - Music
 - Voice
- Alert
 - SoundEffect
 - Voice

Display

View

①対象（オブジェクト）		API要素	③論理レベル（セマンティックレベル）				④物理レベル（シンタックスレベル）				②対象に関する情報・考察（API策定のための準備・根拠）		
			名称	引数	戻り値	ビークルOSカーネル（/ビークルライブラリ／ ビークルミドルウェア）に実装する機能等 （安全性に関する考察等）	名称	引数 単位（LSB）・型・ビット長	戻り値 単位（LSB）・型・ビット長	ビークルOSカーネル／（ビークルライブラリ／ ビークルミドルウェア）に実装する機能等 （安全性に関する考察等）	対象の定義	対象に関する想定	
	イベント	優先度1											
		優先度2											
	サービスコール	コンフィグレーション											
		状態参照											
		制御操作	入力の開始（キーボードを表示） startKeyboardInput			ソフトウェアキーボードを想定する。							
			入力の完了（キーボードを非表示） completeKeyboardInput										
イベント	イベント通知の開始/停止												
	優先度1	文字入力を検知 onTextInput		入力された文字									
	優先度2												
Input.Mouse	サービスコール	コンフィグレーション											
		状態参照											
		制御操作											
		イベント通知の開始/停止											
	イベント	優先度1											
		優先度2											
Input.Touch	サービスコール	コンフィグレーション											
		状態参照	タッチ点数を取得 getTouchNum		タッチ点数								
			タッチ点のIDを取得 getTouchId	タッチ点の認識順番 number	タッチ点のID								
			タッチ点の位置を取得 getPosition	タッチ点のID id	タッチ点の位置（2次元ベクトル）								
			タッチ点が押されているかどうかを判定 isDown	タッチ点のID id	タッチ点が押されているかどうか								
			タッチ点がそのフレームで押されたかどうかを判定 isPressed	タッチ点のID id	タッチ点がそのフレームで押されたかどうか								
			タッチ点がそのフレームで放されたかどうかを判定 isReleased	タッチ点のID id	タッチ点がそのフレームで放されたかどうか								
			タッチ点がそのフレームでタップされたかどうかを判定 isTapped	タッチ点のID id	タッチ点がそのフレームでタップされたかどうか								
			タッチ点がそのフレームでダブルタップされたかどうかを判定 isDoubleTapped	タッチ点のID id	タッチ点がそのフレームでダブルタップされたかどうか								
			タッチ点がそのフレームでロングタップされたかどうかを判定 isLongTapped	タッチ点のID id	タッチ点がそのフレームでロングタップされたかどうか								
			タッチ点がそのフレームでフリックされたかどうかを判定 isFlicked	タッチ点のID id	タッチ点がそのフレームでフリックされたかどうか								
			フリックの始点位置を取得 getFlickPosition	タッチ点のID id	フリックの始点位置（2次元ベクトル）								
			フリックの方向を取得 getFlickDirection	タッチ点のID id	フリックの方向（2次元ベクトル）								
	制御操作	入力の無効化 invalidate			この関数実行後から次のフレーム開始までの間、 タッチの入力値の取得を無効化する								
	イベント通知の開始/停止												
	イベント	優先度1											
		優先度2											
	Input.Joystick	サービスコール	コンフィグレーション										
			状態参照	ボタンが押されているかどうかを判定 isDown	キーの種類 ・決定 ・戻る ・十字キー	ボタンが押されているかどうか							
			ボタンがそのフレームで押されたかどうかを判定 isPressed	↑	ボタンがそのフレームで押されたかどうか								
			ボタンがそのフレームで放されたかどうかを判定 isReleased	↑	ボタンがそのフレームで放されたかどうか								
			ボタンのアナログ入力値を取得 getAnalog	↑	ボタンのアナログ入力値								
制御操作			入力の無効化 invalidate			この関数実行後から次のフレーム開始までの間、 ジョイスティックの入力値の取得を無効化する							
イベント通知の開始/停止													
イベント		優先度1											
		優先度2											
	サービスコール	コンフィグレーション											
		状態参照											
		制御操作	共通サウンドの再生 play	・共通サウンドの種類 OK, Cancel, NG, CursorMove, Alert, Open, Close等 ・音量（0～255） ・優先順位（0～100）	Sound.App.SoundEffect.playの「ビークルOSカーネルに実装する機能等」の欄を参照								

③論理レベル（セマンティックレベル）												
①対象（オブジェクト）	API要素		名称	引数	戻り値	④物理レベル（シンタックスレベル）				②対象に関する情報・考察（API策定のための準備・根拠）		
						名称	引数 単位（LSB）・型・ビット長	戻り値 単位（LSB）・型・ビット長	ビークルOSカーネル／（ビークルライブラリ／ ビークルミドルウェア）に実装する機能等 （安全性に関する考察等）	対象の定義	対象に関する想定	
Sound.Common.SoundEffect	ス コ ー ル		共通サウンドのデータを上書き overwrite	・共通サウンドの種類 OK, Cancel, NG, CursorMove, Alert, Open, Close等 ・置き換え先の音源 idで指定					デフォルトで入っていない音源にはidを割り振り、id を指定して再生や置き換えなどを行う。			
			共通サウンドのデータをリセット reset	・共通サウンドの種類 OK, Cancel, NG, CursorMove, Alert, Open, Close等								
		イベント通知の 開始/停止										
	イ ベ ン	優先度1										
		優先度2										
Sound.App.SoundEffect	サ ー ビ ス コ ー ル	コンフィグレー ション										
		状態参照	SoundEffectハンドルのステータスを取得 getStatus	SoundEffectハンドル	以下の内のいずれか ・PLAYING（再生中） ・WAITING（再生待機中） ・STOPPED（再生終了） ・PAUSED（ポーズ中）				SoundEffectの再生中はPLAYING、 SchedulePlayによる再生待機中はWAITING、 再生が完了したもの、あるいはStopや CancelScheduleによって二度と再開されなくなった ものはSTOPPED、 ポーズ中のものはPAUSEDとなる。			
			再生中のSoundEffectを取得 getPlaying		SoundEffectハンドルの配列（長さは最大3）							
			スケジュールされたSoundEffectを取得 getScheduled		SoundEffectハンドルの配列（長さは無制限）							
		制御操作	SoundEffectを再生 play	・音源を表すid ・音量 ・優先順位（0~100）	SoundEffectハンドル				Sound.CommonとSoundEffectと合わせた同時再生数 の最大値は3つ。 4つ目を再生すると残り3つのうち最も優先順位が低 いものが停止する。			
			SoundEffectをループ再生 playLoop	・音源を表すid ・音量 ・優先順位（0~100） ・ループの回数（最大256回） ・ループの間隔	SoundEffectハンドル							
			SoundEffectの再生をスケジュールする schedulePlay	・音源を表すid ・音量 ・優先順位（0~100） ・遅延させる時間	SoundEffectハンドル				引数で指定した時間が経過してから再生を行う。			
			SoundEffectの中断 pause		SoundEffectハンドル				ハンドルで指定したSoundEffectをポーズする。 下記のUnPauseメソッドをポーズしたSoundEffectに 対して呼ぶことで再生が再開される。			
			SoundEffectの再開 unPause		SoundEffectハンドル							
			SoundEffectの停止 stop		SoundEffectハンドル				ハンドルで指定したSoundEffectを停止する。 Pauseとは異なり、再開することはない。			
			スケジュールをキャンセル cancelSchedule		SoundEffectハンドル				再生が予定されているSoundEffectに対してキャンセ ル処理を行う。			
	イ ベ ン	イベント通知の 開始/停止										
		優先度1										
		優先度2										
Sound.App.Music	サ ー ビ ス コ ー ル	コンフィグレー ション										
		状態参照										
		制御操作	Musicの再生 play	・音源を表すid ・音量					同時に再生できるMusicは1つのみであり、 2つ目を再生すると現在再生中のものが停止する。 常時ループ再生され、アプリの終了または中断で自動 的に停止する。			
			Musicの中断 pause									
			Musicの再開 unPause									
			Musicの停止 stop									
			Musicのフェードイン fadeIn		フェードインにかかる時間							
			Musicのフェードアウト fadeOut		フェードアウトにかかる時間							
	イ ベ ン	イベント通知の 開始/停止										
		優先度1										
		優先度2										
		コンフィグレー ション										
		状態参照	voiceハンドルの状態を取得 getStatus	voiceハンドル	以下の内のいずれか ・PLAYING（再生中） ・WAITING（再生待機中） ・STOPPED（再生終了） ・PAUSED（ポーズ中）				Voiceの再生中はPLAYING、 バッファに順まれている間や、中断時の挙動を REPLAYにしたことによる再生待ちはWAITING、 Stopメソッドや中断時の挙動をSTOPに設定したこと による再生終了はSTOPPED、 Pauseメソッドや中断時の挙動をPAUSEに設定した ことによるポーズはPAUSEDとなる。			
			再生中のボイスを取得 getPlaying		voiceハンドル							
			待機中のボイスを取得 getWaiting		voiceハンドルの配列							

①対象（オブジェクト）		API要素		③論理レベル（セマンティックレベル）			④物理レベル（シンタックスレベル）				②対象に関する情報・考察（API策定のための準備・根拠）	
			名称	引数	戻り値	ビークルOSカーネル／（ビークルライブラリ／ビークルミドルウェア）に実装する機能等（安全性に関する考察等）	名称	引数 単位（LSB）・型・ビット長	戻り値 単位（LSB）・型・ビット長	ビークルOSカーネル／（ビークルライブラリ／ビークルミドルウェア）に実装する機能等（安全性に関する考察等）	対象の定義	対象に関する想定
Sound.App.Voice	サービスコール	制御操作	ボイスの再生 play	・ 音源を表すid ・ 音量 ・ 中断された時の挙動（以下から選択） PAUSE（途中から再開） STOP（再吹鳴なし） REPLAY（頭から再度再生）	voiceハンドル	同時に再生できるボイスは1つのみである。 内部の振る舞いはFIFOバッファであり、2つ目以降はバッファの末尾に積まれる。 下記のInterruptメソッドや、警告サウンドによってボイスが中断された時の挙動を引数で設定し、PAUSEの場合は割り込み中はボイスをポーズして完了時に再開、 STOPの場合は割り込みが起きた瞬間にボイスを終了（再吹鳴なし）、 REPLAYの場合は割り込みが終わると再び最初から再生を行う。						
			ボイスの再生 play	・ 読み上げるテキスト ・ 音量 ・ 中断された時の挙動（以下から選択） PAUSE（途中から再開） STOP（再吹鳴なし） REPLAY（頭から再度再生）	voiceハンドル	音源を再生するのとは異なり、引数にテキストをとって読み上げるAPIである。						
			無音の再生 playBlank	再生時間	voiceハンドル	複数のボイスを聞かせて再生したい場合に用いる。						
			ボイスの割り込み再生 interrupt	・ 音源を表すid ・ 音量 ・ 中断された時の挙動（以下から選択） PAUSE（途中から再開） STOP（再吹鳴なし） REPLAY（頭から再度再生）	voiceハンドル	現在再生中のボイスを停止し、割り込んで再生を行う。						
			ボイスの割り込み再生 interrupt	・ 読み上げるテキスト ・ 音量 ・ 中断された時の挙動（以下から選択） PAUSE（途中から再開） STOP（再吹鳴なし） REPLAY（頭から再度再生）	voiceハンドル	↑のテキスト読み上げ版。						
			ボイスの停止 stop	voiceハンドル	引数にとったボイスが再生中ならば下記のSkipと同様、バッファに積まれている場合はバッファからそのボイスを取り除く。 現在再生中のボイスを中断する。 下記のUnPauseメソッドを呼ぶことで再開する。							
			ボイスの中断 pause									
			ボイスの再開 unPause									
			再生中のボイスをスキップ skip				現在再生中のボイスをスキップし、バッファに積まれた次のボイスを再生する。					
	イベント	優先度1										
		優先度2										
Sound.Alert.SoundEffect	サービスコール	コンフィグレーション 状態参照										
		制御操作	警告SoundEffectの再生 play	音源を表すid		警告サウンドが吹鳴するとき、他の全てのサウンドは音量が絞られ、ユーザーサウンドのボイスは停止する。 警告サウンドは1音のみで、後に再生されたものを優先し、音量は既定の最大音量で固定となる。						
		イベント通知の 開始/停止										
	イベント	優先度1										
		優先度2										
Sound.Alert.Voice	サービスコール	コンフィグレーション 状態参照										
		制御操作	警告ボイスの再生 play	・ 音源を表すid ・ 中断された時の挙動（以下から選択） PAUSE（途中から再開） STOP（再吹鳴なし） REPLAY（頭から再度再生）		上記のSound.Alert.SoundEffect.Playを参照						
			警告ボイスの再生 play	・ 読み上げるテキスト ・ 中断された時の挙動（以下から選択） PAUSE（途中から再開） STOP（再吹鳴なし） REPLAY（頭から再度再生）		上記のSound.Alert.SoundEffect.Playを参照						
		イベント通知の 開始/停止										
	イベント	優先度1										
		優先度2										
Display	サービスコール	コンフィグレーション 状態参照	ディスプレイのコンフィグレーションを取得 getConfig		下記のメンバーをもつ構造体を、車内のDisplayの数だけ返す ・ Display id ・ Displayの種類: 液晶、HUD ・ Displayが見える人: 運転者 or 搭乗者 or 車外の人							
		イベント通知の 開始/停止										
		優先度1										
		優先度2										
			コンフィグレーション	Vheicle内のViewの一覧を取得 getConfig		以下のメンバーをもつ構造体を、車内のViewの数だけ返す ・ View id ・ Viewを含むDisplay id ・ Display上の位置 ・ 視認できる人						

①対象（オブジェクト）		API要素		③論理レベル（セマンティックレベル）		④物理レベル（シンタックスレベル）		②対象に関する情報・考察（API策定のための準備・根拠）				
		名称	引数	戻り値	ピークルOSカーネル（/ピークルライブラリ／ ピークルミドルウェア）に実装する機能等 （安全性に関する考察等）	名称	引数 単位（LSB）・型・ビット長	戻り値 単位（LSB）・型・ビット長	ピークルOSカーネル／（ピークルライブラリ／ ピークルミドルウェア）に実装する機能等 （安全性に関する考察等）	対象の定義	対象に関する想定	
汎用SW Switch	サ ー ビ ス コ ー ル	コンフィグレーション	コンフィグ情報取得 getConfig	なし	成功or失敗 成功の場合は、以下の構造体を返す ・搭載位置	getConfig	なし	カスタマイズや、操作不可能なスイッチのみ返却する。 ・搭載位置(Position) 以下を基本とし基本以外は各社任意 ・HVAC.[] ・Navi.[] ・FrontPanel.[] ・Ceiling.[] ・Handle.[] ・Meter.[] ・Pedal.[] ・Shift.[] ・BackSeat.[] ※***.[]は数字を示す。最初の[]は段数を示し、次の[]は運転 席から近距離順に番号を振る	戻り値の例 Switch.0.Position = "HVAC.0.0" Switch.0.IdNumber = 0x***** Switch.0.PressStyle = Button Switch.0.LED = True Switch.0.DefaultFunction = "HVAC.TempUpDriverSide"			
			↑	↑	・スイッチID ・押下スタイル ・LEDの有無 ・デフォルトの用途	↑	↑	↑	・スイッチID(IdNumber) ・押下スタイル(PressStyle)以下とする。※今後、要望により追加 予定あり。 ・通常のスイッチ(Button) ・照明のスイッチ等のON/OFFを切り替えるスイッチ(Toggle) ・マウスのホイール等のスイッチ(Rotary) ・LEDの有無(LED) ・デフォルトの用途(DefaultFunction) カスタマイズ後の用途からデフォルトの動作に戻したい場合等 に参照する。ドメイン用途の順に記載する HVAC.TempUpDriverSide	↑		
		・状態参照	スイッチの押下状態 getSwitchStatus	スイッチID	押下状態(SwitchStatus)	OSにてスイッチのチャタリング除去を行い通知する。チャ タリングと連打は各OEMにて判断する。	getSwitchStatus	スイッチID	押下スタイルによって、戻り値が違う。 各スイッチの戻り値は以下 <PressStyle = Button> ・押下中(Pressed) ・非押下(Released) <PressStyle = Toggle> ・ON ・OFF <PressStyle = Rotary> ・アクション無し(NoAction) ・時計回り (Clockwise) ・反時計回り (Anticlockwise)	OSにてスイッチのチャタリング除去を行い通知 する。チャタリングと連打は各OEMにて判断す る。		
			スイッチの現在モード getSwitchMode	無し	デフォルト(Default) ・カスタマイズされていな状態を示す		getSwitchMode	無し	デフォルト(Default)			
			↑	↑	カスタマイズ(Customization) ・スイッチをユーザー任意に設定しているモードを 示す	デフォルトより優先させて動作させる。	↑	↑	カスタマイズ(Customization)			
			↑	↑	停車(ゲーム)モード(StopMode) ・スイッチを押下しても、デフォルトまたはカスタ マイズで設定した機能が動作しなくなり、押下状態 しか通知しないモードを示す	・停車モードの以降は、自動では行わずユーザーに問い合 わせる。 ・ゲームモード中は元の機能を動作させない。例えばエア コンスイッチを操作をしても、エアコン設定の変更は行わ ない。 ・停車から走行したときに、強制的に前回モード(デフォ ルトorカスタマイズ)にする。	↑	↑	停車(ゲーム)モード(StopMode)			
			スイッチのカスタマイズ情報 getSwitchCustomiz	スイッチID	スイッチIDに連動したカスタマイズ後のSW情報を 取得する	・カスタマイズされたかどうかはかわらず、スイッチの 一覧を返す。 ・現在のユーザーに対応したスイッチの一覧を返す。 ・スイッチの現在モードがカスタマイズ以外でも正常応 答する。	getSwitchCustomiz	スイッチID	・カスタマイズ後の割り当て機能(CustomizeFunction)	戻り値の例 CustomizeFunction = "HVAC.TempUpDriverSide"		
			スイッチのLEDの輝度を取得 getSwitchLEDBrightness	スイッチID	スイッチIDに連動したLEDの輝度を%で返す 正常状態 ・0%～100% 故障状態 ・101%：オープン ・102%：ショート	・ハード的に故障状態が検知できない場合は、0%～100%が 返却される。 ・101%～が返却された場合は故障状態となる。	getSwitchLEDBrightness	スイッチID	LEDの輝度を取得する 正常状態 ・0%～100% 故障状態 ・101%：オープン ・102%：ショート			
		・制御操作 (高優先度順)	スイッチのLEDの輝度を設定 setSwitchLEDBrightness	スイッチID、輝度(%)	成功、失敗 失敗の場合は要因も戻り値として設定する。 失敗原因 ・設定のないスイッチIDが指定 ・停車(ゲーム)モード以外の操作 ・LEDの設定がないスイッチの操作 ・LEDが異常(オープン、ショート)	・停車(ゲーム)モード以外は操作できない。 ・連続で操作された場合の優先度は、APIコンセプトの原則 に従う。 ・停車(ゲーム)モードから停車(ゲーム)モード以外に移行し た場合は、即座に機能に対するLEDの点消灯を復帰させる。 例：エアコンON中に、停車(ゲーム)モード中にエアコン のLEDを操作し消灯にした。その後、走行したためゲーム モードを解除した場合、即座にエアコンのLEDを点灯させ る。	setSwitchLEDStatus	スイッチID、点消灯	・成功 ・失敗：LED異常(OPEN or SHORT) ・失敗：LEDの設定がないスイッチの操作 ・失敗：スイッチの現在モードが停車(ゲーム)モード以外			
			スイッチの現在モードを変更 する setSwitchMode	モード	受付成功、失敗 失敗の場合は要因も戻り値として設定する。 失敗原因 ・設定のないモードが指定 ・走行中にもかかわらず、停車(ゲーム)モードに変 更	・走行中に停車(ゲーム)モードに変更された場合は、失敗を 返す。 ・デフォルト⇔カスタマイズモードに変更する場合、意図 しないカスタマイズ変更による混乱を防ぐため、ユーザー に問い合わせを要する。 ・ユーザー問い合わせで許諾された場合に初めてデフォルト モード以外に遷移する。 ・ユーザー問い合わせを待ってからAPIの返却を実施する と、APIコンセプトの応答時間原則から逸脱するため、本 APIでは要求のみを受け付け、結果はイベント通知にて通知 する。	setSwitchMode	無し	・成功(要求受付) ・失敗：走行中によるゲームモードに変更			
			スイッチのカスタマイズ setSwitchCustomiz	スイッチID、用途 ※配列	成功、失敗 失敗の場合は要因も戻り値として設定する。 失敗原因 ・設定のないスイッチIDが指定 ・必須のスイッチが消失 ・設定のない用途が指定	・同一の用途が複数あっても許可する。例：すべてのス イッチをエアコンON/OFFスイッチに割り当てる。 ・ただし、必須のスイッチが消失するような設定がされた 場合は、OSの機能により失敗を返す。例：エアコンが一切 操作できなくなるようなカスタマイズ変更がされた場合。 ・UIの操作で一時的に必須スイッチが消失する可能性があ るが、OSは考慮せずUIの工夫で対処する。 例：エアコン温度UPとDOWNを入れ替えたい場合 ①UPをDOWNに変更 ②DOWNをUPに変更 という操作をするが、①の操作で一時的に温度がUPでき ず、DOWNしかできないことになる。この場合、別途確定 紐を設け、確定紐押下後に"UPをDOWN"と"DOWNをUP"を 設定する。	setSwichCustomiz	スイッチID、用途 ※配列	・成功(要求受付) ・失敗：走行中によるゲームモードに変更			
		・イベント通知の開始/停止	イベント通知設定 スイッチIDが必要なAPIのイ ベント通知を行う startEventNotification	スイッチID、イベントID、開始/停止 イベントIDは以下。※IDは未定。用途のみ記 載 ・スイッチの押下状態 ・LEDの点消灯 ・スイッチのカスタマイズ変更	成功、失敗 失敗の場合は要因も戻り値として設定する。 失敗原因 ・設定のないスイッチIDが指定 ・設定のないイベントIDが指定		startEventNoffication					

①対象（オブジェクト）		API要素	③論理レベル（セマンティックレベル）			④物理レベル（シンタックスレベル）				②対象に関する情報・考察（API策定のための準備・根拠）		
			名称	引数	戻り値	ピークルOSカーネル（/ピークルライブラリ／ ピークルミドルウェア）に実装する機能等 （安全性に関する考察等）	名称	引数 単位（LSB）・型・ビット長	戻り値 単位（LSB）・型・ビット長	ピークルOSカーネル／（ピークルライブラリ／ ピークルミドルウェア）に実装する機能等 （安全性に関する考察等）	対象の定義	対象に関する想定
	イ ベ ン ト		イベント通知設定 スイッチIDに紐付かないイベ ントの開始/停止を行う startEventNoffication	イベントID、開始/停止 イベントIDは以下。※IDは未定。用途のみ記 載 ・スイッチの現在モード変更	成功、失敗 失敗の場合は要因も戻り値として設定する。 失敗原因 ・設定のないイベントIDが指定		startEventNoffication					
		・優先度1	スイッチの押下状態	無し	スイッチID 押下スタイル(PressStyle) 押下状態(SwitchStatus)	OSにてスイッチのチャタリング除去を行い通知する。チャ タリングと連打は各OEMにて判断する。	-	-	スイッチID(IdNumber)、押下スタイル(PressStyle)、押下状態 (SwitchStatus)を返す 押下状態(SwitchStatus)は押下スタイルによって、戻り値が違 う。 各スイッチの戻り値は以下 <PressStyle = Button> ・ 押下中(Pressed) ・ 非押下(Released) <PressStyle = Toggle> ・ ON ・ OFF <PressStyle = Rotary> ・ アクション無し(NoAction) ・ 時計回り (Clockwise) ・ 反時計回り (Anticlockwise)			
			スイッチのLEDの輝度	無し	スイッチID 正常状態 ・ 0~100% 故障状態 ・ 101:オープン ・ 102:ショート		-	-				
			スイッチのカスタマイズ変更	無し	スイッチID、用途 ※配列		-	-	スイッチID、用途 ※配列	-		
			スイッチの現在モード変更	無し	デフォルト(Default) ・ カスタマイズされていな状態を示す カスタマイズ(Customization) ・ スイッチをユーザー任意に設定しているモードを 示す 停車(ゲーム)モード(StopMode) ・ スイッチを押下しても、デフォルトまたはカス タマイズで設定した機能が動作しなくなり、押下状態 しか通知しないモードを示す		-	-	デフォルト(Default) ・ カスタマイズされていな状態を示す カスタマイズ(Customization) ・ スイッチをユーザー任意に設定しているモードを示す 停車(ゲーム)モード(StopMode) ・ スイッチを押下しても、デフォルトまたはカス タマイズで設定した機能が動作しなくなり、押下状態 しか通知しないモードを示す			

